

## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KONSEP DIRI PADA REMAJA DI DESA KERTASADA KECAMATAN KALIANGET KABUPATEN SUMENEP TAHUN 2019

Oleh : Ainur Rahman

Konsep diri merupakan sebuah pemikiran, perilaku setiap individu dimana seseorang dapat mengontrol dirinya dalam melakukan tindakan sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan konsep diri pada remaja di Desa Kertasada Kecamatan Kalianget.

Desain penelitian ini adalah analitik korelasional dengan rancang bangun *Cross Sectional*. Populasinya adalah seluruh remaja yang ada di Desa Kertasada sebanyak 443 dengan jumlah sampel 33 dan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*. Variabel independen adalah Kecanduan *Game Online*. Data diperoleh dari kuesioner, dengan uji statistik menggunakan Uji *Korelasi Koefisien Kontingensi*.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa remaja yang mengalami *kecanduan game online* hampir seluruhnya memiliki konsep diri negatif sebanyak 23 remaja (92%). Hasil penelitian tersebut didapatkan  $p = 0,000 < \alpha 0,05$  yang berarti ada hubungan kecanduan *game online* dengan konsep diri pada remaja.

Remaja sebaiknya dapat membagi waktu antara bermain *game online* dengan kewajiban yang lain sehingga bisa mengenali tentang kepentingan yang harus dilakukan selain bermain *game online*. Juga bagi keluarga diharapkan dapat mengontrol anak dalam melakukan kegiatan sehingga dapat mengontrol interaksi yang dilakukan setiap hari.

**Kata Kunci :** *Kecanduan Game Online, Konsep Diri*

## ABSTRACT

### **THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO SELF-CONCEPT IN ADOLESCENTS IN THE PAPERADA VILLAGE OF KALIANGET DISTRICT, SUMENEP DISTRICT, 2019**

**By: Ainur Rahman**

Self-concept is an individual thought, behavior where a person can control himself in doing what he wants. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and self-concept in adolescents in Kertasada Village Kalianget District. The design of this study was a correlational analysis with Cross Sectional design. The population is all adolescents in Kertasada Village as many as 443 with 33 samples and the sampling technique used is simple random sampling. The independent variable is Online Game Addiction. Data obtained from questionnaires, with statistical tests using the Contingency Coefficient Correlation Test. Based on the results of the study found that almost all teenagers who experience online game addiction have negative self-concept of 23 adolescents (92%). The results of this study obtained  $p < 0,000 < 0,05$  which means there is a relationship between online game addiction and self-concept in adolescents. Adolescents should be able to divide their time or play online games with other obligations so that they can recognize the interests that must be done in addition to interested online gaming. Also for families it is expected to be able to control children in carrying out activities so that they can control the interactions that are carried out every day.

**Keywords :** The Relationship Of Online Game Addiction, self Concept In Adolescent