

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA SISWA SMK X AMBARAWA**

SKRIPSI

Febi Putri Setyowati

20.E1.0285



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2026

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA SISWA SMK X AMBARAWA**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana



FEBI PUTRI SETYOWATI

20.E1.0285

PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2026

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA SISWA SMK X AMBARAWA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk
Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh :

Febi Putri Setyowati

20.E1.0285



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online*. Hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi dari SMK X Ambarawa yang bermain *game online*. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 72 siswa yang terdiri dari 3 kelas, kelas X, kelas XI, dan kelas XII dengan jurusan berbeda-beda. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kontrol diri dan skala kecanduan bermain *game online*. Alat ukur ini sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis yang digunakan adalah Korelasi *Product Moment*. Hasil korelasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$ dengan $xy -0,398$. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, sehingga disimpulkan bahwa ada hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa-siswi SMK X Ambarawa.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Kecanduan Bermain Game Online



Abstract

This study aims to examine and understand the correlation between self-control variable and online gaming addiction variable. The hypothesis that is proposed there is a negative relationship between those variables. The subjects of this study are students from SMK X in Ambarawa who play games online from class X to XII with different departments. In total, there is 72 students involved in this study. The measurement tool used in this study are self-control scale and gaming addiction scale. These measurement tools have been tested for validity dan reliability. The analysis technique that is used is Product Moment Correlation. The results of this correlation show a significance value of $p < 0,001$ with $r_{xy} = -0,398$, which have met the required needs. Therefore, the hypothesis is accepted also there is indeed a relationship between self-control and online gaming addiction among students in SMK X Ambarawa.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Kecanduan Bermain Game Online

