


Kontrol Diri sebagai Prediktor Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Serta Implikasinya dalam Bimbingan dan Konseling

Almaulidya Dwi Ilyasa¹, Kodariyah Nurhayat²

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

[almaulidya28@gmail.com*](mailto:almaulidya28@gmail.com)

<p>Revised: 2025-11-28</p> <p>Published: 2025-11-29</p> <p>Keywords: Kontrol Diri, Kecanduan Game Online, Bimbingan dan Konseling</p> <p>Copyright holder: © Almaulidya Dwi Ilyasa (2025)</p> <p>This article is under: </p> <p>How to cite: Ilyasa, A. D., & Nurhayat, K. (2025). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Di SMAN 11 Depok dan Implikasinya Pada Bimbingan dan Konseling. <i>TheraEdu: Journal of Therapy and Educational Psychology</i>, 1(2), 58–66. https://doi.org/10.63203/021837500</p> <p>Published by: Asosiasi Asesmen Pendidikan</p> <p>E-ISSN: 3109-6190</p>	<p>ABSTRACT: Penelitian ini bermaksud guna mengetahui keterkaitan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SMAN 11 Depok. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel berjumlah 78 siswa yang terpilih mempergunakan teknik <i>purposive sampling</i>. Instrumen pengumpulan data berupa angket kontrol diri dan kecanduan game online dengan tingkat reliabilitasnya 0,84 dan 0,85. Analisis data terlaksana menggunakan korelasi pearson. Temuan yang di dapat memperlihatkan bila secara signifikan kontrol diri berhubungan dengan kecanduan game online, dengan koefisiensi korelasi $r = 0,208$. Hal ini memperjelas bila siswa yang mempunyai tingkat kontrol diri yang baik cenderung lebih mampu mengatur waktu dan prioritas dalam bermain game online, sehingga mereka tidak mudah terjebak dalam perilaku adiktif terhadap game. Temuan ini memberikan implikasinya penting dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan kontrol diri untuk mengurangi risiko kecanduan game online dan meningkatkan kesejahteraan psikologis secara keseluruhan.</p>
---	--

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat pesat yang mempunyai dampak terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan mudah diakses adalah *game*. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 terus meningkat, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJII mengenai hal yang sama di tahun 2017. APJII mengungkapkan pengguna paling banyak terhubung setiap harinya dengan internet adalah melalui smartphone dengan presentase 93,9%. Berbicara soal umur pengguna internet, APJII mencatat penetrasi tertinggi datang dari umur 15- 19 tahun sebesar 91% dengan akses konten bersifat hiburan bermain game sebesar 17,1% (Dailysocial.id)

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, video game khususnya game online sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan remaja. Penulis mengamati bahwa pengguna game online tidak hanya anak-anak, tetapi juga remaja bahkan orang dewasa. Banyak orang yang mengikuti permainan online yang diadakan sebelumnya. Selain mencari pemenang, tujuannya juga mencari teman dan persahabatan bagi para game online.

Kecanduan game online didefinisikan sebagai perilaku yang ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengontrol waktu yang dihabiskan untuk bermain, yang mengakibatkan dampak negatif pada aspek-aspek kehidupan lainnya, seperti pendidikan, pekerjaan, dan hubungan sosial. Beberapa

penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game dapat mengarah pada masalah kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan isolasi sosial. Permainan game online yang sangat menyenangkan membuat para remaja menjadi ketagihan dan selalu bermain. Fenomena ini semakin mendapat perhatian dari para peneliti, pendidik, dan orang tua, mengingat konsekuensi yang dapat ditimbulkan.

Salah satu faktor yang sering dikaitkan dengan kecanduan game online adalah kontrol diri. Kontrol diri diartikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya (Rahmat, C. P., Nirwana, H., & Netrawati, N. 2020). Dalam konteks game online, individu dengan kontrol diri yang rendah cenderung kesulitan untuk mengatur waktu bermain, sehingga meningkatkan risiko kecanduan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan game online diantaranya seperti karena game online membuat semakin penasaran jika tidak memainkan, Rasa bosan para remaja, ketidakmampuan remaja dalam Mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas lain, kurangnya Kontrol diri pada diri remaja, lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, kurangnya pengawasan orangtua, dan komunikasi kurang terjalin baik antara orangtua dengan anak (Rahmi,2022; Syahputra, Y, et al. 2024).

Kontrol diri pada satu individu dengan individu lain tidaklah sama. Ada individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan ada juga individu yang memiliki kontrol diri rendah. Remaja yang mempunyai kontrol diri yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur dan mengarahkan perilakunya, sedangkan remaja yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung dapat mengurangi keterlibatannya dalam perbuatan kecanduan game online, tetapi pada kenyataannya remaja yang kontrol dirinya baik belum tentu dapat mengatasi keterlibatannya dalam kecanduan game online.

Urgensi penelitian ini mengangkat sebuah permasalahan yang terjadi pada siswa di SMAN 11 Depok, nantinya akan ditindak lanjuti terkait permasalahan tersebut. Objek penelitian yang dipilih peneliti ini berdasarkan survey dan pertimbangan peneliti dalam menjabarkan keunikan yang ada ditempat ini. Ketika pelaksanaan penelitian nanti peneliti akan meminta data sesuai dengan yang diinginkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa sekolah menengah atas. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur, menguji, dan menganalisis hubungan antar variabel secara sistematis dan objektif (Creswell, 2015). Metode ini mengandalkan data numerik yang diperoleh dari kuesioner tertutup menggunakan skala Likert. Tujuannya adalah untuk menggambarkan kecenderungan dan hubungan antar variabel melalui analisis statistik.

Populasi dan Sampel

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI SMAN 11 Depok. Jumlah sampel sebanyak 78 siswa diperoleh dengan menggunakan teknik purposive sampling, Berdasarkan data sekolah, populasi terdiri dari 355 siswa. Untuk memperoleh sampel yang representatif, digunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Fauzy, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Likert yang terdiri dari dua bagian utama: skala kontrol diri dan skala kecanduan game online. Skala kontrol diri dikembangkan berdasarkan teori Baumeister dan mengukur beberapa aspek seperti pengendalian impuls, kemampuan menunda kepuasan, dan pengaturan perilaku. Skala kecanduan game online diadaptasi dari Young dan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti untuk konteks remaja sekolah menengah.

Setiap butir pernyataan dalam angket disusun dalam bentuk **pernyataan positif (favorable)** dan **pernyataan negatif (unfavorable)**, dengan empat alternatif jawaban: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Instrumen telah diuji validitasnya melalui korelasi item-total, dan diuji reliabilitasnya menggunakan **Cronbach's Alpha**. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai alpha berada di atas 0,60, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan reliabel (Bandur, 2018).

Analisis data dilakukan dengan bantuan software **SPSS versi 29.0**. Uji **normalitas** dilakukan menggunakan **One Sample Kolmogorov-Smirnov Test** untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan **uji linearitas** melalui analisis ANOVA untuk memastikan bahwa hubungan antara dua variabel bersifat linear.

Untuk menguji hipotesis, digunakan teknik **korelasi Pearson Product Moment**. Teknik ini digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara kontrol diri dan kecanduan game online. Hasil korelasi kemudian diinterpretasikan untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan yang didapat tertera pada tabel distribusi frekuensi dan persentase, dan tabel deskripsi *Mean* dan persentase pada table 1.

Table 1. Distribusi Kontrol Diri

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	(%)
$X \geq 100$	Sangat Tinggi	5	6,3%
$81 \leq X < 100$	Tinggi	18	22,8%
$62 \leq X < 81$	Sedang	40	51,9%
$43 \leq X < 62$	Rendah	12	15,2%
$X < 43$	Sangat Rendah	3	3,8%
Total	78	100%	100%

Berdasarkan pada temuan di atas, diperoleh pada sedang yaitu 51,9 % dengan frekuensi 40. Siswa dengan kategori kontrol diri yang rendah yaitu 12 siswa dengan persentase 15,2%. Kemudian terdapat siswa dengan kontrol diri yang sangat tinggi yaitu 5 siswa dengan persentase 6,3%. Selanjutnya, siswa dengan kontrol diri yang sangat rendah yaitu 3 siswa dengan persentase 3,8%, yang artinya data ini memperlihatkan kebanyakan siswa SMAN 11 Depok cenderung memperlihatkan kontrol diri yang cukup baik dalam mengatur perilaku dan pengambilan keputusan, meskipun belum mencapai tingkat optimal (tinggi).

Table 2. Deskripsi Kontrol Diri

Aspek	Mean	%	Ket
Mengontrol perilaku dalam diri (5)	15,91	49,64%	Rendah
Kemampuan untuk mengatur stimulus (5)	13,70	43,76%	Rendah
Memperoleh informasi untuk mengantisipasi suatu keadaan (4)	15,42	60,15%	Sedang
Kemampuan menafsirkan keadaan (3)	9,47	49,27%	Rendah
Memilih satu keinginan yang akan diambil (6)	23,14	60,17%	Sedang
Menentukan tujuan sesuai dengan keinginan (4)	11,66	45,50%	Rendah
Keseluruhan	89,3	60,30%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4 dan gambar 1, keseluruhan indikator kontrol diri berada pada tingkat kategori sedang, yakni 60,30%. Jika dilihat dari indikator kontrol diri yang diukur, persentase terbesar diperoleh pada indikator Memilih satu keinginan yang akan diambil sebesar 60,17%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut maka dari banyaknya indikator, indikator tersebut lebih mendominasi dalam variabel kontrol diri pada kelas X dan XI di SMAN 11 Depok

Table 3. Distribusi Kecanduan Game Online

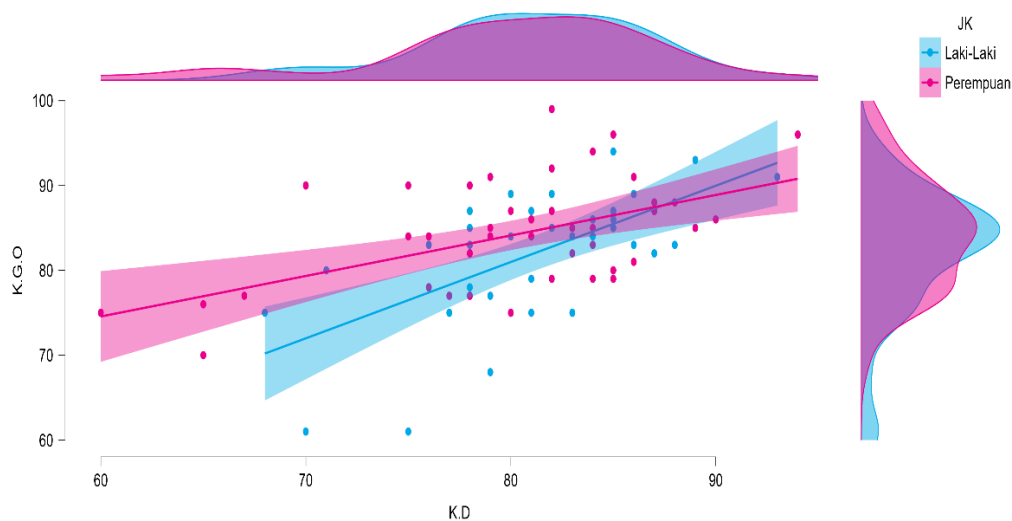
Interval Skor	Kategori	Frekuensi	(%)
$X \geq 127$	Sangat Tinggi	9	11,4%
$103 \leq X < 127$	Tinggi	32	40,5%
$79 \leq X < 103$	Sedang	28	35,4%
$49 \leq X < 79$	Rendah	6	8,9%
$X < 49$	Sangat Rendah	3	3,8%
Total		78	100%

Berdasarkan pada temuan di atas, memperlihatkan persentase terbesar diperoleh pada tinggi yaitu 40,5% dengan frekuensi 32. Siswa dengan kategori kecanduan gim daring yang sedang berjumlah 28 siswa dengan persentase 35,4%. Kemudian terdapat siswa yang memiliki kecanduan game online yang sangat tinggi yaitu 9 siswa dengan persentase 11,4%. Selanjutnya siswa dengan kecanduan gim daring yang sangat rendah yaitu 3 siswa dengan persentase 3,8%, yang artinya data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMAN 11 Depok cenderung memiliki kecanduan game online yang tinggi.

Table 4. Deskripsi Kecanduan Game Online

Aspek	Mean	%	Ket
Memikirkan game yang dimainkan (6)	18,76	48,80%	Rendah
Memilih bermain game online dibandingkan kegiatan lain (4)	10,32	40,25%	Rendah
Meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online (5)	30,05	93,76%	Tinggi
Game online merubah perasaan menjadi lebih baik (5)	12,47	48,65%	Rendah
Keadaan untuk bermian game sering muncul (4)	8,78	45,67%	
Terjadi konflik antar pribadi akibat bermain game online (3)	10,48	54,53%	Rendah
Mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain game online (5)	14,12	44,08%	Rendah
Total Keseluruhan	105,1	75,74%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2, dari keseluruhan indikator kecanduan gim daring berada pada tingkat kategori tinggi yaitu sebesar 75,74%. Jika dilihat dari indikator kecanduan *game online* yang diukur, presentase terbesar diperoleh pada indikator Meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online sebesar 93,76%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut maka dari banyaknya indikator, indaktor tersebut lebih mendominasi dalam variabel kecanduan *game online* pada kelas X dan XI di SMAN 11 Depok.

**Gambar 1.** Scatter Plot Kontrol Diri - Kecanduan Game Onlie Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan *Scatter Plot* diatas, menggambarkan distribusi dan pola hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online di kalangan siswa berdasarkan jenis kelamin. *Scatter Plot* tersebut menampilkan variabel kecanduan game online pada sumbu vertical dan variabel control diri pada sumbu horizontal, perbedaan warna berdasarkan jenis kelamin: laki-laki (Biru) dan perempuan (pink). Meskipun titik data tersebar di seluruh area diagram, tren yang muncul, Yang lebih jelas terlihat pada garis visual yang terbentuk untuk masing-masing jenis kelamin.

Garis visual untuk kedua jenis kelamin memperlihatkan hubungan negative antara kecanduan game online dengan control diri. Pola ini bermakna semakin tinggi kecanduan game online yang dilakukan oleh

siswa maka semakin rendah control diri mereka. Konsistensi temuan ini sejalan dengan berbagai hasil temuan dan literatur yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan control diri yang dimiliki oleh siswa menjadi menurun, dapat membuat mereka lupa waktu, dan tidak dapat mengatur waktu dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan gambaran mengenai kontrol diri serta kecanduan game online pada siswa, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat kontrol diri siswa SMAN 11 Depok berada pada kategori sedang, sedangkan tingkat kecanduan game online berkategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang cukup baik dalam mengontrol diri, namun mereka masih rentan terhadap penggunaan game online secara berlebihan.

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel serta seberapa kuat hubungan tersebut. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29. Hasil dari uji korelasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 7. Hasil Uji Korelasi

Variabel	Pearson Correlation	Signifikasi	Keterangan
Kontrol Diri	0.208	<0.01	Korelasi
Kecanduan game online	0.208	<0.01	Korelasi

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson antara variabel kontrol diri dan kecanduan game online pada siswa SMAN 11 Depok, diperoleh nilai koefisien korelasi sejumlah $r = 0,208$ dengan nilai signifikansinya sejumlah $p < 0,01$. Temuan tersebut memperjelas bila ada keterkaitan positif lemah dan signifikan antara kontrol diri dan kecanduan gim daring. Nilai signifikansi ($p < 0,01$) menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian, bisa memberi konklusi jika terdapat hubungan yang nyata antara tingkat kontrol diri dengan tingkat kecanduan game online.

Uji regresi dilakukan untuk mengukur besarnya hubungan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y).

$$Y = a + bx$$

$$Y = 52,744 (a) + 0,3272 (X)$$

Dari hasil persamaan regresi diatas, maka dapat di interpretasikan bahwa konstanta sebesar 52.744, artinya jika kontrol diri bernilai 0 (nol) dan tidak ada perubahan, maka kecanduan game online akan tetap bernilai 52.744. sedangkan koefiensi regresi kontrol diri sebesar 0.372 yang bernilai positif, yang artinya jika kontrol diri meningkat satu-satuan, maka kecanduan game online akan mengalami kenaikan sebesar 0.372.

Setelah diperoleh hasil dari variabel X dan Y melalui tabel korelasi, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut kembali menggunakan rumus korelasi Product Moment. Hasil perhitungan menunjukkan $r_{xy} = 0,686$. Karena nilai r hitung ($0,686$) > r tabel ($0,138$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis satu (H_1) diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas X dan XI di SMAN 11 Depok, Diperoleh gambaran berikut. Studi ini dimaksudkan guna memastikan hubungan antara kontrol diri dengan

kecanduan gim daring pada siswa kelas X dan XI SMAN 11 Depok. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif korelasional menggunakan instrumen berupa angket yang disebarkan kepada 78 responden. Variabel kontrol diri diukur dengan 24 item pernyataan, sedangkan kecanduan game online diukur dengan 28 item. Skala yang digunakan adalah skala Likert dengan lima pilihan jawaban.

Berdasa pada hasil analisis deskriptif, pada variabel kontrol diri yang berjumlah 78. Variabel kontrol diri memiliki skor minimum sejumlah 24 dan maksimum sejumlah 120, memperlihatkan adanya variasi yang moderat dalam tingkat kontrol diri di antara responden.

Sedangkan Variabel kecanduan game online memiliki skor minimum sejumlah 28 dan maksimum sejumlah 140, dengan nilai rerata (mean) sebesar 87 dan standar deviasi sebesar 3,90. Menunjukkan bahwa variasi tingkat kecanduan game online di antara responden relatif rendah, yang berarti sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan yang serupa.

Variabel kontrol diri menunjukkan bahwa persentase terbesar diperoleh pada tinggi yaitu 40,5% dengan frekuensi 32. Siswa dengan kategori kecanduan gim daring yang sedang yaitu 28 siswa dengan persentase 35,4%. Kemudian terdapat siswa dengan kecanduan gim daring yang sangat tinggi yaitu 9 siswa dengan persentase 11,4%. Siswa dengan kecanduan gim daring yang sangat rendah yaitu 3 siswa dengan persentase 3,8%, yang artinya data ini memperlihatkan bila kebanyakan siswa SMAN 11 Depok cenderung memiliki kecanduan game online yang tinggi.

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif lemah dan signifikan antara kontrol diri dan kecanduan game online, dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,208$ dan $p < 0,01$. Signifikansi statistik ini menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi bukan karena kebetulan, namun memiliki makna secara ilmiah. Namun, arah hubungan yang ditemukan adalah positif, yang berarti kian tinggi kontrol diri, kian tinggi pula kecanduan gim daring. Hasil ini bertentangan dengan teori-teori sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Tangney et al. (2004), yang menyatakan bahwa kontrol diri yang tinggi seharusnya menurunkan kecenderungan perilaku adiktif, termasuk kecanduan game.

Penelitian ini mendukung temuan dari Kuss dan Griffiths (2012) yang menyatakan bila individu dengan kontrol diri yang relatif baik tetap dapat mengalami kecanduan game online, terutama bila game digunakan sebagai pelarian dari masalah atau tekanan emosional. Mereka menyoroti bahwa kontrol diri bukan satu-satunya faktor pelindung terhadap kecanduan, melainkan harus dilihat bersama dengan faktor psikososial lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pada temuan yang didapat terkait control diri yang berhubungan dengan tingkat kecanduan gim daring pada siswa SMAN 11 Depok, peneliti menarik beberapa simpulan berikut.

1. Kontrol diri pada siswa SMAN 11 Depok secara umum berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mengelola emosi, mengontrol dorongan, serta menunda kepuasan sesaat. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa mampu mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka dan mengatur perilaku secara relatif terkontrol. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang menunjukkan kontrol diri yang rendah, sehingga perlu dilakukan pembinaan lebih lanjut agar kemampuan ini dapat ditingkatkan secara merata di kalangan siswa.
2. Tingkat kecanduan game online pada siswa juga umumnya berada pada kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan game online secara rutin, bahkan dalam

frekuensi yang cukup tinggi. Namun, tingkat penggunaan ini belum sepenuhnya mengarah pada kecanduan berat. Mayoritas siswa masih berada dalam fase penggunaan yang berisiko, yaitu ketika game mulai memengaruhi waktu belajar, interaksi sosial, dan aktivitas sehari-hari, namun belum sampai tahap merusak fungsi kehidupan secara menyeluruh. Beberapa siswa menunjukkan gejala yang lebih serius, dan kelompok ini harus memperoleh perhatian khusus dari pihak sekolah ataupun orang tua.

3. Ada hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online. Penelitian ini menemukan bahwa kedua variabel tersebut saling berhubungan, meskipun kekuatan hubungan yang terjadi tergolong lemah. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki peran dalam memengaruhi kecenderungan siswa terhadap perilaku adiktif seperti bermain game online secara berlebihan. Akan tetapi, arah hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah positif, yang berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri, justru cenderung diikuti oleh tingkat kecanduan yang juga tinggi. Temuan ini tidak sepenuhnya selaras dengan teori yang menyatakan bahwa kontrol diri seharusnya menekan perilaku adiktif. Oleh karena itu, kemungkinan besar terdapat faktor-faktor lain seperti tekanan emosional, lingkungan sosial, atau fungsi game sebagai pelarian dari stres yang ikut berkontribusi terhadap pola hubungan ini. positif, sehingga dapat menunjukkan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

REFERENSI

- Aribah, D. P., Susilana, R., & Margana, H. H. (2014). Hubungan Antara Promosi Perpustakaan Melalui Majalah Dinding Dengan Minat Kunjungi Siswa (Studi Deskriptif pada Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandung). *EduLibinfo*, 1(1).
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Atika Aqmarina, R., & Sardila, V. (2019). Jenis dan Pendekatan Penelitian. *JRMDK (Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi)*, 1, 33–39.
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Harahap, J. Y. (2017). Jurnal Edukasi. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*, 3(2), 131–145.
- Haryono. (2019). Variabel Dan Instrumen Penelitian. In *Bahan Ajar kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNNES* (pp. 1–8).
- Hutasuhut, C. N. (2021). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Dismartphone Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Magdalena, I., Kartika, W., As-Sikah, S., Uswatun, U., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Siswa Sdn Pinang 2 Kota Tangerang. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(1), 130–142. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Mahardata, W. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Anggota Brimob DI Yogyakarta. *Naskah Publikasi Program Studi*
- Paskadita Haryono, T., Yuliadi, I., & Tri Setyanto, A. (2022). Kesepian dan Kontrol Diri pada Adiksi Online Games Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 7(1), 01. <https://doi.org/10.20961/jip.v7i1.54445>
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jrnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5358u>
- Rahmat, C. P., Nirwana, H., & Netrawati, N. (2020). Contribution of parental social support and self-control to student truancy behavior. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 3(2), 47.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Syahputra, Y., Solihatun, S., Hafni, M., Miswanto, M., Asbi, A., Fajri, N., ... & Erwinda, L. (2024). Digital Dynamics: Investigating the Correlation between Social Media Addiction and Students' Relational Aggression. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 6(2).
- Wihantama, A., & Purnomo, J. T. (2024). Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 14(2), 422. <https://doi.org/10.24127/gdn.v14i2.9695>