

ABSTRAK

Aktivitas bermain *game online* yang secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan secara fisik, psikologis, dan mental terhadap suatu hal yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan kontrol diri dan kecemasan dengan kecenderungan adiksi *game online* pada siswa di MIN 1 Surabaya.

Desain penelitian ini analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasinya seluruh siswa kelas 4 dan 5 sebesar 349 responden, besar sampel 123 responden, menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*, variabel independen kontrol diri dan kecemasan, variabel dependen kecenderungan adiksi *game online*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang meliputi kuesioner kontrol diri, kuesioner kecemasan dan kuesioner kecenderungan adiksi *game online*. Analisis data menggunakan uji *Rank-Spearman* $\alpha = 0.05$.

Hasil penelitian menunjukkan 123 responden sebagian besar mampu mengontrol diri (56.1%), sebagian besar tidak mengalami kecemasan (62.6%), dan hampir seluruhnya mengalami tingkat kecenderungan adiksi *game online* yang tinggi (65.0%). Hasil uji analisis menunjukkan bahwa ada hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan adiksi *game online* pada siswa dengan kemaknaan $\rho < \alpha = 0.05$ diperoleh hasil ($\rho = 0.002$) dan adanya hubungan antara kecemasan dengan kecenderungan adiksi *game online* pada siswa dengan kemaknaan $\rho < \alpha = 0.05$ diperoleh hasil ($\rho = 0.042$).

Dengan adanya hasil penelitian ini sebaiknya siswa dapat lebih bijak untuk menggunakan *game online* agar tidak menjadi kecenderungan adiksi *game online*.

Kata kunci : kontrol diri, kecemasan, kecenderungan adiksi *game online*, siswa