

ABSTRAK

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SELF-
REGULATED LEARNING PADA MAHASISWA BIMBINGAN
DAN KONSELING UNIVERSITAS LAMPUNG**

OLEH
ARIFKA MAWARNI

Masalah dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan kecanduan *game online terhadap self regulated learning* pada mahasiswa bimbingan dan konseling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Subjek penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Lampung dengan jumlah sampel sebanyak 59 orang dengan menggunakan teknik *random sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala *self regulated learning*. Data penelitian ini diolah menggunakan *pearson product moment*. Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan *self regulated learning* karena diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0.023. Berdasarkan tabel output dapat diketahui bahwa diperoleh nilai koefisien korelasi (r) yang didapatkan adalah -0.296.

Kata kunci: *Game online, Self Regulated Learning* dan Bimbingan Konseling

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND SELF-REGULATED LEARNING IN GUIDANCE AND COUNSELING STUDENTS AT LAMPUNG UNIVERSITY

By

ARIFKA MAWARNI

The problem in this study is online game addiction in guidance and counseling students at the University of Lampung. This study aims to determine how the relationship of online game addiction to self-regulated learning in guidance and counseling students. The method used in this research is quantitative correlation. The research subjects in this study were guidance and counseling students at the University of Lampung with a total sample of 59 people using random sampling technique. The measuring instruments used in this study are online game addiction scale and self-regulated learning scale. The data of this study were processed using Pearson product moment. The results of data analysis showed a relationship between online game addiction and self-regulated learning because the significance value (sig.) 0.023 was obtained. Based on the output table, it can be seen that the correlation coefficient (r) obtained is -0.296.

Keywords: *Online Games, Self-Regulated Learning and Counseling Guidance*