

ABSTRAK

Natasya Mustikaning Karana. 2025. Pengaruh Adiksi Bermain *Game Online* dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif pada Generasi Z di MAN 4 Madiun. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (I) Silvia Yula Wardani, S.Pd., M.Pd., (II) Beny Dwi Pratama, S.Psi., M.Psi.

Perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Faktor penyebab terjadinya perilaku agresif dibedakan menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah adiksi bermain *game online*. Perilaku agresif tidak hanya disebabkan oleh faktor eksternal saja, namun juga faktor internal. Faktor internal tersebut adalah kontrol diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh adiksi bermain *game online* dan kontrol diri terhadap perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Sampel penelitian ini berjumlah 55 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sample*. Instrumen pengumpulan data berupa tiga skala adiksi *game online*, skala kontrol diri, dan skala perilaku agresif. Analisis data dilakukan dengan regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi bermain *game online* dan kontrol diri terhadap perilaku agresif pada generasi Z. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adiksi bermain *game online* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku agresif pada generasi Z, serta kontrol diri memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perilaku agresif pada generasi Z.

Kata Kunci: Adiksi Bermain *Game Online*, Kontrol Diri, Perilaku Agresif

ABSTRACT

Natasya Mustikaning Karana. 2025. *The Influence of Online Game Addiction and Self-Control on Aggressive Behavior in Generation Z at MAN 4 Madiun*. Thesis. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Silvia Yula Wardani, S.Pd., M.Pd., (II) Beny Dwi Pratama, S.Psi., M.Psi.

Key Terms: Online Game Addiction, Self-Control, Aggressive Behavior.

Aggressive behavior is an act carried out intentionally with the aim of injuring or harming another person, either physically or verbally. The causes of aggressive behavior are divided into two: external and internal factors. One external factor that can influence aggressive behavior is online game addiction. Aggressive behavior is not only caused by external factors but also internal factors. This internal factor is self-control. This study aims to determine the influence of online game addiction and self-control on aggressive behavior in Generation Z at MAN 4 Madiun. This study used a quantitative approach with an ex post facto method. This study sample consisted of 55 students selected using a purposive sampling technique. Data collection instruments included three scales of online game addiction, a self-control scale, and an aggressive behavior scale. Data analysis was performed using simple linear regression. The results of this study indicate a significant relationship between online game addiction and self-control on aggressive behavior in Generation Z. This study shows that online game addiction has a significant negative effect on aggressive behavior in Generation Z, and self-control has a significant negative effect on aggressive behavior in Generation Z.