

HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE*

Roima Usma Wardani

15160251K

INTISARI

Perkembangan teknologi yang paling banyak diminati saat ini oleh remaja adalah *game online*. Penggunaan *game online* secara berlebihan memungkinkan untuk munculnya perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas komunikasi terhadap lawan bicara sehingga seringkali hal ini dapat berakhir menjadi konflik. Seseorang harus bisa mengelola dan mengontrol tindakannya dengan baik sehingga perilaku *phubbing* yang berakibat menjadi konflik dapat di atasi..

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara regulasi diri dengan perilaku *phubbing* pada remaja pengguna *game online*. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah regulasi diri memiliki hubungan negatif dengan perilaku *phubbing* pada remaja pengguna *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *probability sampling*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 169 siswa-siswi SMA Negeri 7 Surakarta yang berada pada rentang usia 15-18 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala regulasi diri dan Skala *phubbing*

Metode analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi *pearson product moment* dengan bantuan *SPSS 18.0 for windows*. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,354$ dengan $P = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal tersebut membuktikan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara regulasi diri dengan perilaku *phubbing* sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci: *Regulasi Diri, Phubbing, Remaja, Game online*

***THE CORRELATION BETWEEN SELF REGULATION AND
PHUBBING BEHAVIOR AMONG TEENAGERS ONLINE
GAMES USERS***

Roima Usma Wardani

15160251K

ABSTRACT

Technological developments that are most in demand today by teenagers are online games. Excessive use of online games allows for the emergence of phubbing behavior. Phubbing behavior can reduce the quality of communication with the other person so that this can often end in conflict. A person must be able to manage and control his actions properly so that phubbing behavior that results in conflict can be overcome.

This study aims to determine the relationship between self-regulation and phubbing behavior in adolescents who use online games. The hypothesis put forward in this study is that self-regulation has a negative relationship with phubbing behavior in adolescents who use online games. This study used a quantitative method and sampling was carried out using a probability sampling technique. The subjects in this study were 169 students of SMA Negeri 7 Surakarta who were in the age range of 15-18 years. Measuring tools used in this study are self-regulation scale and phubbing scale

The data analysis method used is product moment correlation technique, with the help of SPSS 18.0 for Windows. The results of the analysis show a correlation coefficient of $r_{xy} = -0.354$ with $P = 0.000$ ($p < 0.05$). This proves that there is a significant negative relationship between self-regulation and phubbing behavior so that the hypothesis proposed in this research is accepted.

Keywords: Self-Regulation, Phubbing, Adolescents, Online games