

ABSTRAK

Muh. Anugrah Ainul Karim, 111211132028, Pengaruh Kontrol Diri terhadap Prestasi Akademik pada Pelajar Siswa Kelas 11 SMA yang Memiliki Frekuensi Tinggi Bermain Game, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2018

xv + 57 halaman, 12 lampiran

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap prestasi akademik pada pelajar siswa kelas 11 SMA yang memiliki frekuensi tinggi bermain game. Suryabrata (2007) menyebutkan bahwa prestasi akademik dipengaruhi oleh 2 aspek yaitu aspek eksternal dan internal. Aspek eksternal terdiri dari aspek social dan non-sosial, sedangkan aspek internal terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. Dalam hal ini peneliti ingin melihat keterlibatan kontrol diri yang merupakan aspek psikologis terhadap prestasi akademik pelajar.

Penelitian ini dilakukan terhadap pelajar kelas 11 SMA dengan jumlah subjek 95 siswa. Data diperoleh dengan menggunakan metode survey menggunakan alat ukur kontrol diri yang terdiri dari 30 item dari penelitian Amriel (2015) dan menggunakan hasil nilai raport siswa dari sekolah untuk menentukan skor dari variabel prestasi akademik.

Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program PSSS 20.0 for windows. Hasil analisis regresi linier sederhana penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan prestasi akademik pada pelajar kelas 11 SMA yang memiliki frekuensi tinggi bermain game. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,822 dan R sebesar 0,963 yang berarti hasil penelitian ini terdapat pengaruh. R^2 (persentase besar pengaruh) sebesar 0,928. Persamaan garis regresi yang diperoleh yaitu $Y = 0,026 + 0,331X$. Hal ini menjelaskan bahwa perubahan pada kontrol diri dapat mengubah prestasi akademik pelajar kelas 11 SMA yang memiliki frekuensi tinggi bermain game.

Kata Kunci : *Kontrol Diri, Prestasi Akademik, Frekuensi tinggi bermain game*

ABSTRACT

Muh. Anugrah Ainul Karim, 111211132028, The Impact of Self – Control to Academic Achievement at 11th Grade High School Students with High Frequency of Playing Games, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology, Universitas Airlangga, 2018

xvi + 57 pages, 12 attachments

The purpose of this research was to determine the impact of self-control to academic achievement on 11th grade high school students with high frequency playing games. Suryabrata (2007) states that academic achievement is influenced by 2 aspects, external and internal aspects. The external aspect consists of social and non-social aspects, while the internal aspects consist of physiological and psychological aspects. In this case the researcher wants to see the involvement of self control which is a psychological aspect of student academic achievement.

This research was conducted on 11th grade high school students with a total subject of 95 students. Data were obtained using survey methods with self-control measuring instruments consisting of 30 items from Amriel's research (2015) and using the results of student report cards from schools to determine scores from variable academic achievement.

Data analysis was using simple linear regression analysis through the SPSS 20.0 for Windows. The results of a simple linear regression analysis in this study can be concluded that there is an influence between self-control and academic achievement in 11th grade high school students who have high frequency playing games. The results of the analysis show a significance value of 0.822 and R of 0.963 which means that the results of this study have influence. R² (large percentage of influence) is 0.928. The regression line equation obtained is $Y = 0.026 + 0.331X$. This explains that changes in self-control can change the academic performance of 11th grade high school students who have high frequency playing games.

Keywords : *Self –Control, Academic Achievement, High Frequency of Playing Game*