

## ABSTRAK

### **Firdausya Atia Natasya Putri : Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan *Academic Self-Efficacy* Pada Anak Usia 10-12 Tahun Di *Game Center* Dipati Ukur Bandung**

Penelitian ini berawal dari adiksi *game online* dengan Efikasi diri akademik pada usia anak akhir, mengingat adiksi *game online* ini sudah marak juga dikalangan anak-anak. Berdasarkan hasil pantauan di salah satu *game center* di jalan Dipati Ukur Bandung. Tampaknya pelanggan usia anak SD sekitar usia 10-12 Tahun yang sering berkunjung ke tempat tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan *academic self-efficacy* pada anak usia 10-12 tahun di *game center* Dipati Ukur Bandung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional, yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan variabel adiksi *game online* dengan variabel *academic self-efficacy*. Jumlah subjek dalam penelitian ini berjumlah 100 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur adiksi *game online* yang dikembangkan oleh young (1996), dan alat ukur *academic self-efficacy* yang di dasarkan dari aspek-aspek *academic self-efficacy* menurut Bandura (1986). Data yang dihasilkan selanjutnya diolah dengan menggunakan teknik korelasi *Rank Spearman*.

Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data, penulis memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang diberikan menggunakan skala Likert, terdiri dari dua instrumen yaitu: adiksi *game online* dan *academic self-efficacy*.

Hasil analisis statistik memperlihatkan koefisien korelasi sebesar -0,264, artinya adiksi *game online* berhubungan negatif dengan *academic self-efficacy*. Kekuatan hubungan antara adiksi *game online* dengan *academic self-efficacy* rendah menurut *Guilford*. Tingginya adiksi *game online* berhubungan dengan rendahnya *academic self-efficacy* dan rendahnya adiksi *game online* berhubungan dengan tingginya *academic self-efficacy* pada anak usia 10-12 tahun di *game center* dipati ukur Bandung.

**Kata Kunci:** adiksi *game online*, *academic self-efficacy*