

ABSTRAK

Muhammad Rifqi Yuniman 130541100081. Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. 2020 +70 halaman,

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi bermain *game online* dengan perilaku *phubbing* pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *insidental*. Responden dalam penelitian ini adalah remaja yang menjadi mahasiswa aktif di prodi psikologi dengan jumlah 40 responden. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala *adiksi game online* dan skala *phubbing*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *pearson product moment* dengan bantuan program *spss 23 for windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai F sebesar 0,749 dengan signifikansi 0,741, itu berarti nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($0,741 > 0,05$). Artinya hipotesis diterima yaitu terdapat hubungan *adiksi game online* dengan perilaku *phubbing* pada remaja. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (*R Square*) yaitu sebesar 0,992, arah hubungan *adiksi game online* dengan variabel *phubbing* menunjukkan koefisien korelasi yang bersifat positif.

Kata kunci : Adiksi Game Online, Perilaku phubbing, Pada Remaja

Referensi : 21 (1980-2019)

ABSTRACT

Muhammad Rifqi Yuniman 130541100081. Relationship of Online Game Addiction With Phubbing Behavior in Adolescents. Psychology Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences. Trunojoyo University Madura. 2020 +70 pages,

This study aims to determine the relationship of online game addiction with phubbing behavior in adolescents. This study uses a quantitative approach with incidental techniques. Respondents in this study were teenagers who were active students in psychology study programs with a total of 40 respondents. The instruments in this study were online game addiction scale and phubbing scale. The analysis used in this study is the Pearson product moment correlation test with the help of the SPSS 23 program for Windows. The results of this study indicate an F value of 0.749 with a significance of 0.741, it means a significance value of more than 0.05 ($0.741 > 0.05$). This means that the hypothesis is accepted that there is a relationship between online game addiction and phubbing behavior in adolescents. Based on the coefficient of determination (R Square) that is equal to 0.992, the direction of the relationship of online game addiction with phubbing variables shows a positive correlation coefficient.

Keywords : Online Game Addiction, Phubbing Behavior, In Adolescents
References : 21 (1980-2019)