# ABSTRAK

Mohamad Yusril Al Muhaimi, 126308203204. Pengaruh *selfcontrol* Terhadap Perilaku *cyberbullying* Pada Remaja Pengguna *Game online Mobile legends* : Bang-Bang di Tulungagung, 2024.

Masa remaja awal menjadi masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Masa remaja biasanya digambarkan sebagai periode ketika individu mulai memeriksa dan mengevaluasi ciri-ciri psikologis mereka sendiri dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Remaja sering kali menghadapi masalah kemalasan untuk melakukan sesuatu, hal ini disebabkan karena mereka sering merasa bosan di waktu senggang. Remaja akan menjadi bosan jika tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau melakukan banyak aktivitas yang bermanfaat. Remaja juga memerlukan suatu bentuk relaksasi untuk mengatasi kebosanan mereka. Remaja dapat memanfaatkan bermain *game online* sebagai salah satu cara untuk mengisi waktu ketika sedang bosan. Kebanyakan remaja saat ini sering bermain *game* sebagai hobi mereka, dan bermain *game* ini diperkirakan akan terus meningkat dalam waktu dekat.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kausal komparatif. Metode komparatif adalah penelitian yang bertujuan untuk membandingkan nilai satu atau lebih variabel dengan melihat hasil dari kelompok yang berbeda. Terknik sampling yang digunakan adalah *non-probality sampling* dan *purposive sampling* sebagai penentu sampel. Teknik uji validitas menggunakan formula *Aiken's V* dan uji reliabilitas menggunakan *Alfa Cronbach.*

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada remaja Tulungagung yang bermain *game online Mobile legends*: Bang-Bang, pengendalian diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku cyberbullying. Kontrol diri mempunyai pengaruh sebesar 38,4% terhadap perilaku cyberbullying remaja di Tulungagung yang bermain *game online Mobile legends*: Bang Bang, sesuai dengan nilai R-Square penelitian tersebut sebesar 38,4%. Namun, faktor-faktor lain berdampak pada 61,6% sisanya.



Kata Kunci : *Cyberbullying, Selfcontrol.*

## ABSTRACT

Mohamad Yusril Al Muhaimi, 126308203204. *The influence of self-control on cyberbullying behavior among teenage users of the online game Mobile legends: Bang-Bang in Tulungagung, 2024.*

*Early adolescence is a transition period from childhood to adolescence. Adolescence is usually described as a period when individuals begin to examine and evaluate their own psychological characteristics in an effort to adapt to their environment. Teenagers often face the problem of laziness in doing something, this is because they often feel bored in their free time. Teenagers will become bored if they don't interact with their surroundings or do lots of useful activities. Teenagers also need some form of relaxation to overcome their boredom. Teenagers can use playing online games as a way to fill their time when they are bored. Most teenagers today often play games as their hobby, and playing these games is expected to continue to increase in the near future.*

*The research method used in this research is quantitative research. The type of approach used in this research is comparative causal research. The comparative method is research that aims to compare the values of one or more variables by looking at the results from different groups. The sampling technique used was non-probability sampling and purposive sampling as sample determinants. The validity test technique uses the Aiken's V formula and the reliability test uses Cronbach's Alpha.*

*The results of this research show that in Tulungagung teenagers who play the online game Mobile legends: Bang-Bang, self-control has a significant effect on cyberbullying behavior. Self-control has an influence of 38.4% on the cyberbullying behavior of teenagers in Tulungagung who play the online game Mobile legends: Bang Bang, in accordance with the research R-Square value of 38.4%. However, other factors impacted the remaining 61.6%.*



*Keywords: Cyberbullying, Self-control.*

**الملخص**

محمد يسريل المهيمي، تأثير ضبط النفس على سلوك التنمر عبر الإنترنت بين المستخدمين المراهقين للعبة عبر الإنترنت أساطير الجوال :بانج بانج في تولونج أجونج

الفترة الانتقالية بين الطفولة والمراهقة تسمى المراهقة .عادة ما توصف فترة المراهقة بأنها الفترة التي يبدأ فيها الأفراد في فحص وتقييم خصائصهم النفسية في محاولة للتكيف مع بيئتهم .غالباً ما يواجه المراهقون مشكلة الكسل في القيام بشيء ما، وذلك لأنهم غالباً ما يشعرون بالملل في أوقات فراغهم .سيشعر المراهقون بالملل إذا لم يتفاعلوا مع البيئة المحيطة بهم أو لم يقوموا بالكثير من الأنشطة المفيدة .يحتاج المراهقون أيضًا إلى شكل من أشكال الاسترخاء للتغلب على الملل .يمكن للمراهقين استخدام ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ،كوسيلة لملء وقتهم عندما يشعرون بالملل .غالبًا ما يمارس معظم المراهقين اليوم الألعاب باعتبارها هوايتهم .ومن المتوقع أن يستمر ممارسة هذه الألعاب في التزايد في المستقبل القريب

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث الكمي .نوع المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث السببي المقارن .الطريقة المقارنة هي بحث يهدف إلى مقارنة قيم متغير واحد أو أكثر من خلال النظر إلى النتائج من مجموعات مختلفة .إن أسلوب أخذ العينات المستخدم هو أخذ العينات غير الاحتمالية وأخذ العينات .كرونباخ الهادفة كمحددات للعينة .تستخدم تقنية اختبار الصلاحية صيغة أيكن ويستخدم اختبار الموثوقية أل

تظهر نتائج هذا البحث أنه لدى المراهقين من تولونج أجونج الذين يلعبون لعبة أساطير الجوال :بانج بانج عبر %الإنترنت، فإن ضبط النفس له تأثير كبير على سلوك التنمر عبر الإنترنت .لضبط النفس تأثير بنسبة 38.4 على سلوك التنمر عبر الإنترنت لدى المراهقين في تولونج أجونج الذين يلعبون لعبة أساطير الجوال :بانج بانج عبر الإنترنت، وفقًا لقيمة آر سكوير لهذا البحث البالغة 38.4 .%ومع ذلك، هناك عوامل أخرى أثرت .على النسبة المتبقية البالغة

الكلمات المفتاحية :ضبط النفس، التنمر الإلكتروني