

ABSTRAKSI

Penelitian ini berjudul *Game Online Terhadap Penyimpangan perilaku (Studi Korelasi Pengaruh Game Online Counter Strike Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa Kelas Tiga SMP Swasta An- Nizam di Kota Medan)*. Perumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah *game online Counter Strike* berpengaruh terhadap penyimpangan perilaku anak SMP An-Nizam di Kota Medan?”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui intensitas anak SMP Swasta An-Nizam bermain *game online counter strike* di Medan, untuk mengetahui perilaku menyimpang anak SMP Swasta An-Nizam Medan dan untuk mengetahui pengaruh *game online counter strike* terhadap penyimpangan perilaku anak SMP Swasta An-Nizam Medan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori yang dianggap relevan yaitu teori *Uses and Gratifications* dan teori Ketergantungan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi, yaitu meneliti sejauh mana variasi pada satu faktor berkaitan dengan variasi faktor yang lain. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 107 orang yang merupakan Siswa SMP Swasta An-Nizam kelas 3.

Dalam hal ini untuk menentukan jumlah sampel yang dipergunakan rumus Arikunto yang menyatakan bahwa, jika jumlahnya lebih dari 100 maka dapat diambil sampel antara 10%-15% atau 20%-25%. Maka sampel rumus yang dapat diambil adalah 15% karena populasi jumlah siswa kelas 3 SMP Swasta An-Nizam berjumlah 107 orang. Dari beberapa sumber yang didapat bahwa antusias kelas 3 SMP Swasta An-Nizam terhadap bermain *Game Online Counter Strike* lebih memahami daripada kelas-kelas 1 dan 2.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil bahwa *game online counter strike* dan perilaku penyimpangan dapat berpengaruh bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti terdapat hubungan yang hubungan sangat tinggi, kuat sekali, dapat diandalkan antara pengaruh *game online counter strike* terhadap penyimpangan perilaku siswa kelas tiga SMP Swasta An-Nizam Medan.