

MOTTO

*“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah
untuk tenang dan sabar”*

(Khalifah ‘Umar)

“Maka Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan),

tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada tuhanmulah

engkau berharap.” (Q.S. Al-Insyirah, 6-8)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini. Karya sederhana ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku, ayahanda dan ibunda tercinta, terimakasih atas limpahan kasih sayang serta nasihat dan dukungan semasa hidupmu yang tak terhingga kepadaku, ayahanda dan ibunda akan selalu ada dalam hatiku. Karya ini juga kupersembahkan kepada kakakku yang bernama Ayu Fitri terimakasih telah memberikan kesempatan kepadaku untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi, terimakasih telah membimbingku dan atas kerja kerasmu untuk membiayai semua keperluanku selama ini semenjak ayah meninggal. Terimakasih atas semua bantuan yang telah diberikan kepadaku. Semoga kelulusanku ini menjadi suatu kebanggaan bagimu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Assalamu'alaikum Wr..Wb

Puji dan Syukur peneliti ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Taufik-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian kuantitatif **“Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja”**. Pada umumnya isi skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana Psikologi.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Yayasan H.Agus Salim Universitas Medan Area
2. Bapak Prof. Dr. H. Ali Yakub Matondang M.A selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd, selaku dekan fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Rahmi Lubis, S.Psi. M.Psi, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, saran dan bimbingan guna penyempurnaan skripsi ini
5. Bapak Zuhdi Budiman, S.Psi. M.Psi, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, saran dan bimbingan guna penyempurnaan skripsi ini

6. Ibu Hj. Anna Wati Dewi Purba, S.Psi. Msi, selaku Ketua Sidang Meja Hijau. Terimakasih atas kesediaan waktu dan saran-saran yang telah ibu berikan kepada peneliti
7. Ibu Laili Alfita, S.Psi. MM. M.Psi, selaku Sekretaris Sidang Meja Hijau. Terimakasih atas kesediaan waktu dan saran-saran yang telah ibu berikan kepada peneliti
8. Seluruh dosen fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan Psikologi yang sangat berguna bagi peneliti
9. Seluruh Staff Tata Usaha Fakultas Universitas Medan Area : Bang Mimi, Pak Janer, Kak Fida dan lainnya yang juga telah melayani dan membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi yang dibutuhkan
10. Yang tercinta kedua orangtuaku, yakni : Alm.H.Abdullah dan Alm.Hj.Nurlela. Terimakasih telah membesarkan dan merawatku serta memberikan nasehat-nasehat berupa didikan moral, kasih sayang dan perhatian semasa hidupmu yang sangat berarti bagiku.
11. Buat kakak-kakakku tersayang : Khairun Nisa, Ayu Fitri, Nazila, dan Zahara, terimakasih atas kasih sayang, perhatian, pengertian, dan dukungan baik moril maupun materiil yang telah kalian berikan kepadaku selama ini. Hanya kalian lah keluarga yang kumiliki saat ini.
12. Buat sahabat-sahabatku Nurmala, Darma Wanti, Darma Marbun, Hema Melisa, Riska, Kak Imelda, Yaumil serta teman-teman Reguler B stambuk 2011. Terimakasih atas semua bantuan dan semangat yang telah kalian berikan kepadaku.
13. Seluruh responden yang telah membantu mengisi angket penelitian yang peneliti berikan. Terimakasih atas partisipasinya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya.

Medan, 8 Januari 2016

sehingga hipotesis pada penelitian ini diterima. Kontrol diri memberikan sumbangan efektif sebesar 22,4% terhadap kecanduan *game online*. Terdapat perolehan nilai mean pada kontrol diri sebesar 128,12 dan perolehan nilai mean pada kecanduan *game online* sebesar 90,52.

Kata kunci : Kontrol diri, kecanduan *game online*, siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
a. Manfaat Teoritis.....	12
b. Manfaat Praktis.....	12
BAB II TINJAUAN TEORI.....	13
A. Remaja.....	13
a. Definisi Remaja.....	13
b. Ciri-ciri Masa Remaja.....	15
c. Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja.....	16
d. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Remaja.....	18
B. <i>Game Online</i>	22
a. Definisi <i>Game Online</i>	22
b. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	24
c. Dampak <i>Game Online</i>	25
C. Kecanduan <i>Game Online</i>	27
a. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	27
b. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	29

c. Faktor -Faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	31
d. Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
D. Kontrol Diri.....	33
a. Definisi Kontrol Diri	33
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri	35
c. Aspek-Aspek Kontrol Diri	39
d. Jenis-Jenis Kontrol diri	42
E. Hubungan antara Kontrol diri dengan Kecanduan <i>Game</i> pada remaja.	44
F. Kerangka Konseptual.....	47
G. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan Penelitian.	48
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	48
C. Definisi Operasional.....	48
D. Populasi dan Sampel Teknik Pengambilan Sampel.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Validitas dan Reliabilitas.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59

A. Orientasi Kanchah.....	59
B. Pelaksanaan Penelitian.....	61
a. Persiapan Administrasi.....	61
b. Persiapan Alat Ukur Penelitian.....	61
c. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur Penelitian.....	66
d. Pelaksanaan Penelitian.....	71
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	72
D. Pembahasan.....	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba	64
2. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum Uji	65
3. Distribusi Penyebaran Butir-butri Pernyataan Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba.....	68
4. Indeks Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala Kontrol Diri.	69
5. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba.	70
6. Indeks Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	71
7. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	73
8. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linearitas.	74

9. Rangkuman Perhitungan r <i>Product Moment</i>	76
10. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	79
11. Kategorisasi Kontrol Diri.....	80
12. Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A : Alat Ukur Penelitian Sebelum Uji Coba
2. Lampiran B : Data Uji Coba
3. Lampiran B1 : Data Uji Coba Variabel Kontrol Diri
4. Lampiran B2 : Data Uji Coba Variabel Kecanduan *Game Online*
5. Lampiran C : Uji Validitas Aitem dan Reliabilitas Data Uji Coba
6. Lampiran D : Alat Ukur Penelitian
7. Lampiran E : Data Penelitian
8. Lampiran E1 : Data Penelitian Variabel Kontrol Diri
9. Lampiran E2 : Data Penelitian Variabel Kecanduan *Game Online*
10. Lampiran F : Uji Validitas dan Reliabilitas Data Penelitian
11. Lampiran G : Analisis Data Penelitian
12. Lampiran H : Kategori Kontrol Diri dan Kategori Kecanduan *Game Online*
13. Lampiran H1 : Kategori Variabel Kontrol Diri
14. Lampiran H2 : Kategori Variabel Kecanduan *Game Online*