

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DILINGKUNGAN
JL. ENGGANG PERUMNAS MANDALA MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area**

Oleh

Novelisda Zai

178600313



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN 2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/9/22

Access From (repository.uma.ac.id)5/9/22

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DILINGKUNGAN
JL. ENGGANG PERUMNAS MANDALA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area*



**OLEH:
Novelisda Zai
17.860.0313**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

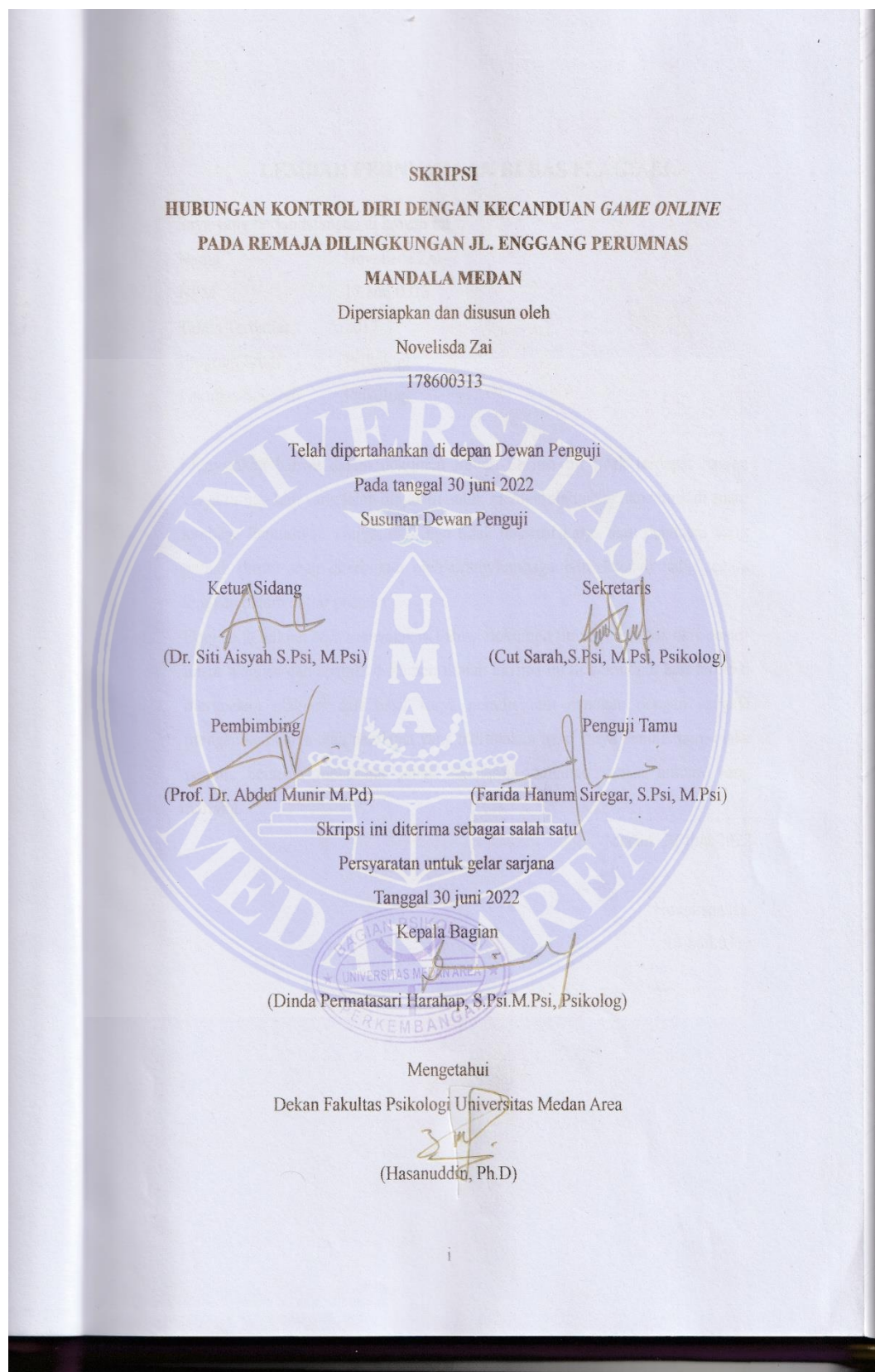
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/9/22

Access From (repository.uma.ac.id)5/9/22



LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Novelisa Zai

NPM : 17.860.0313

Tahun Terdaftar : 2017

Program Studi : Psikologi

Fakultas/Sekolah : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 30 Juni 2022



Novelisa Zai

17.860.0313

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novelisda Zai
NPM : 17.860.0313
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Tugas Akhir / Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan.**

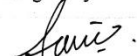
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data(*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 30 Juni 2022

Yang menyatakan


Novelisda Zai

MOTO

Berusahalah selagi masih ada waktu untuk mengejar impian mu.

~Novelisda Zai~

Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.

~Yeremia 29:11~



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Novelisda Zai
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & Tanggal Lahir : hilina'a 23 November 1998
Nomor Ponsel : 0822-8984-5403
E-mail : lisdanovel.23@gmail.com

B. Jenjang Pendidikan Formal

1. Universitas Medan Area - Fakultas Psikologi (Medan, Sumatera Utara)
2017 -2022
2. SMA Swasta Technology Teladan Medan
2014-2017
3. SMP Swasta Advent Nias 2011-2014
4. SD Negeri Tetegeo Na'ai 2005-2011

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat karunianya-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Dilingkungan Jl. Enggang Prumnas Mandala Medan”. Penyusunan penyusunan skripsi ini bukan hanya untuk memenuhi tugas akhir untuk menyelesaikan studi strata 1 (S-1) dan memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Medan Area, namun lebih untuk memperluas wawasan dan membekali peneliti dengan berbagai ilmu dan pengetahuan untuk menyongsong masa depan.

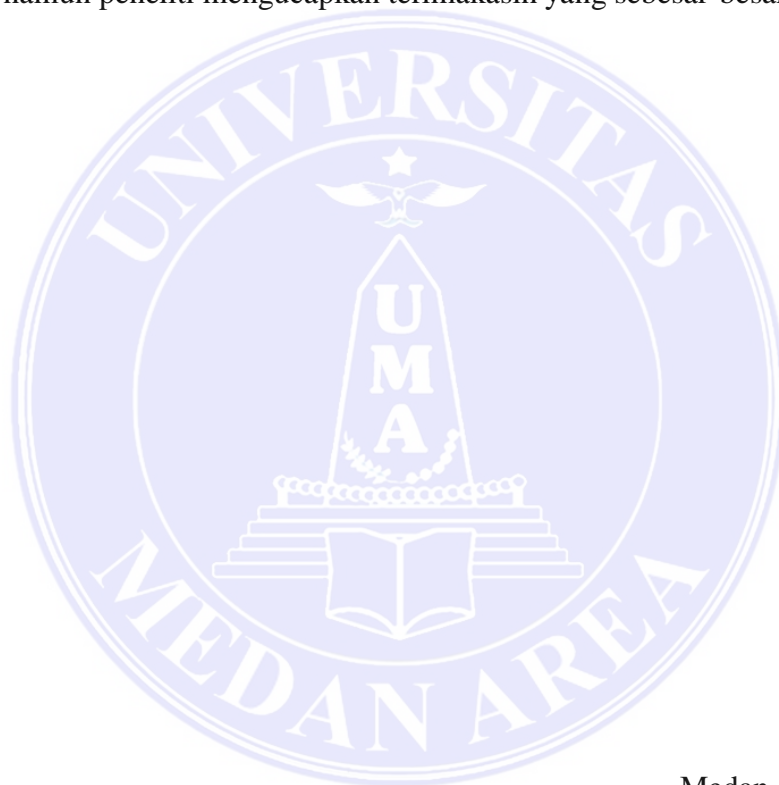
Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak yang sangat berharga demi penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
5. Bapak Khairuddin, S.Psi, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
6. Ibu Dinda Permatasari Harahap, M.Psi, Psikolog selaku Kepala Bagian Psikologi Perkembangan Universitas Medan Area.
7. Bapak Prof. Dr. Abdul Munir M.Pd selaku Dosen Pembimbing, terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, arahan ilmu,

motivasi serta waktu dan tenaga yang telah diberikan kepada peneliti dari awal bimbingan hingga akhir dalam penyusunan skripsi.

8. Ibu Farida Hanum Siregar, M.Psi. Psikolog selaku Dosen Penguji. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas saran dan kritikan yang membangun guna membuat penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Ibu Cut Sarah, S.Psi, M.Psi selaku Sekretaris Penguji. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas saran dan kritikan yang membangun guna membuat penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
10. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi peneliti, serta staff tatausaha Program Studi Psikologi Universitas Medan Area yang turut memperlancar proses penyelesaian kuliah dan skripsi peneliti.
11. Kepala Lingkungan serta seluruh pengurus Lingkungan di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini, begitu juga kepada remaja-remaja lingkungan Enggang Perumnas Mandala yang telah bersedia menjadi responden dan dapat menyempatkan waktunya dalam membantu peneliti guna melakukan penelitian ini.
12. Kedua orang tua saya Bapak Charles Zai dan Ibu Yuniman Waruwu yang tidak pernah berhenti mendoakan dan terus mendukung peneliti untuk selalu semangat dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti Mengucapkan Trimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada peneliti
13. Saudara penulis, Sripal Yani Zai selaku kakak tertua peneliti, Wesley Zai selaku abang tertua peneliti, Kelvin Zai dan Putri Zai selaku adik peneliti dan Wahyu selaku abang ipar peneliti yang selalu mendoakan, mendukung dan menyemangati peneliti untuk terus semangat dalam menyusun skripsi penelitian. Peneliti Mengucapkan Trimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada peneliti.

14. Teman-teman penulis, Fhera Sitohang, Angel Simbolon, Latifa Lumban Gaol selaku teman persedopangan dan Atania Br. Ginting. Terimakasih atas semangat, motivasi serta bantuan yang di berikan selama perkuliahan dan perskripsian ini, ku harap persudaraan ini terus abadi selamanya.
15. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Medan Area stambuk 2017 kelas dan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti tidak dapat menyebutkan satu-persatu namun peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.



Medan, 30 Juni 2022

Novelisda Zai

178600313

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .	iii
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
MOTO	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	7
C. BATASAN MASALAH.....	7
D. RUMUSAN MASALAH	8
E. TUJUAN PENELITIAN	8
F. MANFAAT PENELITIAN	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	9
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	9
2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	10
3. Ciri-ciri kecanduan <i>game online</i>	12
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	12
5. Dampak <i>Game Online</i>	13
B. Kontrol Diri.....	15

1. Pengertian Kontrol Diri.....	15
2. Fakor-faktor Kontrol Diri.....	16
3. Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	17
4. Jenis-jenis Kontrol Diri.....	19
C. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	19
D. KerangkaKonseptual.....	21
E. HIPOTESIS.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Tipe Penelitian.....	23
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	23
C. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	23
D. Subjek Penelitian.....	24
E. Metode Pengumpulan Data.....	25
F. Metode Analisis Data.....	28
G. Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Orientasi Kancah Penelitian.....	32
B. Persiapan Penelitian.....	33
1. Persiapan Administrasi.....	33
2. Persiapan Alat Ukur.....	33
C. Pelaksanaan Penelitian.....	37
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	42
1. Uji Asumsi.....	42
2. Hasil Analisis Korelasi <i>r Product Moment</i>	44
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	45
4. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51

A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53



GAMBAR

Gambar 1. Kurva Distribusi Normal Skala Kontrol Diri 47

Gambar 2. Kurva Distribusi Normal Skala Kecanduan *Game Online*..... 48



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penyebaran Skala Kecanduan <i>Game Online</i> sebelum uji	34
Tabel 4.2 Penyebaran Skala Kontrol diri sebelum uji	36
Tabel 4.3 Penyebaran Skala Kecanduan <i>Game Online</i> setelah uji	38
Tabel 4.4 Penyebaran Skala Kontrol Diri setelah uji coba.....	40
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas	43
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Uji Linearitas	44
Tabel 4.7 Rangkuman Perhitungan Analisis <i>r Product Moment</i>	45
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Nilai Hipotetik dan Empirik	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Screening Data & Alat Ukur Penelitian	55
Lampiran B. Data Penelitian	65
Lampiran C. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Skala.....	77
Lampiran D. Normalitas.....	82
Lampiran E. Uji Linearitas.....	84
Lampiran F. Uji Hipotesis	88
Lampiran G. Surat Keterangan Penelitian	90



ABSTRAK

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DILINGKUNGAN JL. ENGGANG PERUMNAS
MANDALA MEDAN

Oleh :

NOVELISDA ZAI

178600313

Email : Lisdanovel.23@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Manda Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dan kontrol diri pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan yang berjumlah 75 remaja. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala kontrol diri. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis *Product Moment* dengan bantuan menggunakan program SPSS *for MS. Windows* versi 22. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r) 0,557 dengan signifikan (p) = 0,000 yang berarti $p < 0,05$ yang artinya ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri pada remaja di lingkungan Jl.Enggang Perumnas Mandala Medan. Variabel kecanduan *game online* mempunyai rerata empiric (RE) 141,93 dan rerata hipotetik sebesar (RH) 117 yang berarti kecanduan *game online* tergolong tinggi, variabel kontrol diri mempunyai rerata empiric (RE) 87,41 dan rerata hipotetik sebesar (RH) 77 yang artinya tingkat kontrol diri tergolong sedang.

Kata kunci : Kontrol Diri, Kecanduan Game Online, Remaja.

ABSTRACT**THE CORRELATION BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE
GAME ADDICTION IN TEENAGERS ENVIRONMENT JL. ENGGANG
PERUMNAS MANDALA MEDAN****Oleh :****NOVELISDA ZAI****178600313**Email : lisdanovel.23@gmail.com

The purpose of this research is to find out the correlation between self-control and online game addiction in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. This research uses quantitative research methods. The research hypothesis is there is a positive relationship between online game addiction in teenager environment Jl. Enggang Peumnas Mandala Medan. This studi uses a total sampling technique in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan consisting 75 teenagers. The scale method used in this was online game addiction and self-control scale. The data analysis used in this research was product moment with the help of computer program for MS. Windows version 22. The results of data analysis show that the value of the correlation coefficient (r)0,557 and significant (p) = 0,000 wich means $p < 0,05$ there is a correlation between online game addiction and self-control in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Variable online game addiction has an empirical average (RE) 141,93 and a hypothetical is (RH) 117 means that online game addiction is high, variable self-control has an empirical average (Re) 87,41 and a Hypothetical is (RH) 77 means that self-control is moderate.

Keywords : self-control, online game addiction, teenagers.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat ini sehingga menuntut kita untuk memilih berbagai informasi yang kita terima. Sehingga berdampak negatif bagi manusia dari kemajuan teknologi saat ini adalah kecanduan internet. Dalam internet ini Berbagai informasi dapat diakses melalui jejaring internet yang secara bebas. Namun tidak hanya informasi saja yang didapat dari internet namun berbagai sarana hiburan juga disediakan oleh internet yang salah satunya adalah *game online*. (Masya and Candra 2016)

Salah satu jenis kecanduan internet pada remaja adalah adanya kecanduan pada *game online*. Karena game online ini telah mempengaruhi perilaku remaja. Banyak diantara para remaja yang mengalami kecanduan game online yang berjumlah cukup banyak. Di Indonesia penggemar game online sudah mencapai enam juta orang dan Remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain *game online* yaitu 40%. (Pranitika, Hendriyani 2014)

Kecanduan Bermain *Game online* menurut Kim, (dalam Trisnani dan Wardani 2018) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Permainan game online ini dilakukan bukan hanya teman dekat saja namun orang diseluruh dunia yang dapat tersambung dalam jaringan komunikasi akan terhubung juga dalam permainan game online ini namun bukan hanya satu atau dua orang saja yang bisa melakukan permainan game online dalam waktu bersamaan tetapi ada banyak orang.

Trisnani dan Wardani (2018) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Game online banyak digunakan secara

berlebihan oleh sipemain karena game adalah tempat sebagai pelarian diri dari kehidupan nyatanya sehingga menimbulkan kecanduan game online.

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol diri atau mengendalikan diri dari game tersebut.

Kuss & Griffiths (dalam Utami & Hodikoh, 2020) menyatakan bahwa beberapa remaja ternyata memperlihatkan pola bermain game yang *problematis* yaitu ketika remaja bermain secara berlebihan maka kecanduan game online tersebut akan memiliki gejala-gejala yang menyerupai *adiksi zat*. Gejala *adiksi zat* ini adalah adanya ketergantungan secara fisik dan psikologis terhadap suatu zat adiktif. Ketika remaja memainkan game online yang berlebihan maka akan menimbulkan suatu hal yang ketergantungan dalam permainan game online tersebut.

Gentile, dkk (dalam Mais et al., 2020) menemukan bahwa pecandu game online akan memberikan dampak negative kepada pengguna-pengguna game online. Beberapa dampak negative yang ditimbulkan dari game online ini adalah membuat pengguna akan terus-menerus memainkan gamenya karena dalam permainan game ini akan mencapai level demi level yang lebih tinggi jadi pengguna sulit untuk berhenti, tanpa disadari membuat pengguna akan menjadi kecanduan game online.

Gurusinga (2020) Game online ini menjadi sangat menjadi kegiatan yang sangat penting bagi para gamers yang sangat kecanduan dalam game online. Akibat dari remaja yang kecanduan game online mereka cenderung kurang tertarik pada kegiatan-kegiatan mereka yang penting seperti pekerjaan, tanggung jawab, perlahan-lahan menarik diri dari kegiatan rutin mereka, dan bahkan kurang meluangkan waktu dengan

keluarga, dan akhirnya hidup mereka tidak terkendali karena akibat internet.

Dengan meningkatnya *game online* menyebabkan para remaja lebih dominan ingin melakukan permainan tersebut secara berulang-ulang, sehingga para remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online maka segala rasa lelah, penat dan bahkan stress yang datang dari masalah sendiri, dari orang tua, atau tugas yang menumpuk, maupun dari orang lain maka rasa masalah atau stress yang diderita akan hilang ketika ketika para gamer memainkannya. Namun jika pengguna game online memainkannya secara terus-menerus tanpa adanya batas waktu dan tidak bisa mengontrol diri dari remaja tersebut akan menjadikan remaja menjadi kecanduan game game online (*game addiktif*). Fase kecanduan game merupakan keadaan dimana remaja sulit meninggalkan atau melepas dari permainannya tersebut.

Dampak dalam bermain game menurut Hidayat (dalam Utami & Hodikoh, 2020) menyatakan adalah jika terlalu larut dalam bermain game akan menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif. Dan bahkan para pemain gamers lupa akan mandi dan makan karena para gamers hanya tau main, main dan mein game terus.

Dampak buruk dari kecanduan game online menurut Utami & Hodikoh (2020) dapat dilihat lebih jelas jika kebiasaan bermain mereka dikaitkan dengan masalah dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari seperti masalah akademis, merusak hubungan dengan keluarga, pola tidur, pekerjaan, bahkan pola makan terganggu. Bahwa rentang usia remaja yang cenderung kecanduan game online yaitu dari usia 12 sampai 18 tahun karena pada masa ini remaja lebih rentang melakukan hal-hal yang baru dan cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan yang penting untuk bermain game.

Hurlock, (1997) mengatakan bahwa secara umum remaja adalah masa menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berlangsung sekitar usia 13-16 tahun. Dan masa remaja akhir berlangsung dari usia 16-17 tahun atau 18 tahun yaitu usia yang sudah ditentukan secara hukum.

(Utami and Hodikoh, 2020) Menyatakan bahwa usia 12-18 tahun cenderung melakukan game online setiap hari karena masa remaja berada pada periode ketidak stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang baru. Seperti yang peneliti ketahui bahwa ada sebagian orang tua mengeluh karena banyak remaja yang mengalami kegagalan dalam bidang akademisnya seperti nilai pr sekolah semakin menurun, bahkan ada beberapa remaja atau siswa yang tidak naik kelas akibat dari keseringan bermain *game online*, kemudian para remaja merusak hubungan dengan keluarga seperti yang peneliti ketahui bahwa para remaja tersebut sering marah-marah ketika disuruh orang tuanya untuk mengerjakan pekerjaan rumah bahkan berkata kasar di depan orang tua mereka sendiri dan para remaja tersebut kadang beradu fisik dengan saudara mereka sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa orang tua remaja yang dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan bahwa Awalnya sebelum remaja tersebut terjerumus dengan bermain game online pola tidur mereka teratur namun ketika para remaja melibatkan dirinya atau ikut serta dalam bermain game online pola tidur mereka menjadi tidak teratur karena seperti yang peneliti ketahui bahwa para remaja tersebut rela tidak pulang kerumah demi permainan *game online* karena kalau mereka tinggalkan permainan tersebut mereka akan kalah dan tidak bisa mendapatkan level yang baru lagi. Bahkan banyak remaja yang pola makannya tidak teratur seperti yang peneliti ketahui bahwa banyak orang tua yang mengeluh karena anak-anak mereka tidak teratur makan sehingga ada beberapa remaja

mengalami penyakit asam lambung akibat dari tidak teratur makan dan terlalu banyak bermain *game online*.

Menurut Manikko (Novrialdy 2019) bahwa Akibat dari game yang berlebihan kesehatan remaja mulai menurun. Dikarenakan remaja yang terus-menerus menggunakan game online akan memiliki daya tahan tubuhnya lemah karena akibat dari kurangnya aktivitas fisik, adanya kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan akibat dari kecanduan game online.

Fenomena yang terjadi pada remaja khususnya para remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan saat ini adalah mereka rela menghabiskan waktunya bermain game online, dan bahkan tidak tidur akibat dari *game online* tersebut supaya mereka bisa sampai pada level pada tingkat tinggi. Dan bahkan remaja dilingkungan enggang perumnas mandala ini rela tidak pulang kerumah mereka masing-masing. karena para remaja lingkungan enggang ini memiliki tempat titik kumpul masing-masing ada yang bermain game online diwarnet, dilapangan bola, dan bahkan memiliki perjanjian titik kumpul dirumah teman masing-masing. bahkan para remaja tidak melakukan interaksi dengan teman dan cenderung menghiraukan teman akibat dari fokusnya di permainan gamenya. Banyak remaja menghabiskan waktunya dan bahkan uangnya untuk bermain *game online*. waktu untuk melakukan tugas atau kewajiban mereka berkurang seperti makan, mandi, mengerjakan tugas sekolah dan bahkan bersosialisasi mereka berkurang atau tidak mempunyai waktu sama sekali akibat dari kecanduan game online tersebut. salah satu penyebab individu mengalami kecanduan game online adalah disebabkan karena adanya kegagalan dalam mengontrol diri yang dipengaruhi dari penundaan kewajiban yang seharusnya dilakukan seperti makan, tidur, tugas sekolah, dan bersosialisai sesama teman sebaya.

Menurut Immanuel (dalam Trisnani & Wardani, (2018) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yang dapat dilihat dari dalam (internal) yaitu keinginan yang kuat dari diri, rasa bosan, dan kurangnya kontrol diri. Sedangkan dari luar (eksternal) yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial, dan harapan. Jadi beberapa faktor yang dikemukakan diatas maka kecanduan *game online* terjadi karena kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja tidak memikirkan dampak negative yang timbul ketika bermain game online secara berlebihan.

Menurut Ghufon & Risnawati, (2020) kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya.

Goldfried & Merbaum (dalam Ghufon & Risnawati, 2020) mendefenisikan kontrol diri adalah sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Chaplin (2001) berpendapat bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk membimbing impuls-impuls atau tingkah laku impulsive.

Penelitian yang dilakukan oleh (Astuti 2020) mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa menunjukkan bahwa ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online. kecanduan *game online* adalah fenomena yang sering terjadi karena seiring dengan meningkatnya pengguna internet yang serba canggih dalam kemajuan teknologi. Terjadinya kecanduan game online dipengaruhi beberapa faktor diantaranya adalah faktor kontrol diri. Seperti yang terjadi lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala medan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti diantar para remaja yang ada dilingkungan Jl. enggang Perumnas Mandala medan pada tanggal 2 September 2021.

“ saya kurang bisa mengontrol segala pekerjaan saya kak dan bahkan tugas sekolah pun kadang gak kakerjakan, soalnya saat saya bermain game bisa sampe tiga jam kak bahkan pun lebih dan itu rutin saya lakuin tiap hari karena kalau saya tinggalkan saya akan ketinggalan level gamenya. Saya juga jarang pulang kerumah kak karena lebih asyik bermain game diwarnet ini kak. Terkadang juga lupa untuk makan. Ada sih kak keinginan untuk berubah kak tapi susah kak, karena saya gak tau gimana cara mengontrol diri saya pada game ini.....”

(wawancara tanggal 2 September 2021)

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi adalah fenomena kecanduan game online pada remaja yang merupakan fenomena yang seringkali terjadi dalam kehidupan remaja saat ini. Kecanduan *game online* pada remaja disebabkan karena faktor yang dari dalam diri (internal) dan faktor yang dari luar diri (eksternal). Salah satu faktor yang mempengaruhi game online yang dari dalam diri (internal) yaitu kurangnya kontrol diri dari dalam diri remaja, sehingga remaja tidak memikirkan dampak negative yang timbul ketika bermain game online secara berlebihan.

Berdasarkan realitanya kecanduan game online lebih berpengaruh pada remaja. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah dalam suatu pembahasan maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti agar peneliti menjadi lebih terfokus menjawab permasalahan dengan efektif dan efisien. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yang menjelaskan

tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Manda Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Adakah hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala medan.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmu pengetahuan bagi psikologi yaitu hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi subjek penelitian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi kepada remaja, sehingga mampu mencegah terjadinya kecanduan *game online*
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya yaitu tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Trisnani & Wardani, (2018) kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Sedangkan menurut kamus *oxford* pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik

Kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti (Yee, 2006). Analisa kecanduan *Mmorpg (Massively Multiplayer Online Role playing games)* terhadap performa sosial pemain.

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol diri atau mengendalikan diri dari game tersebut.

Arthur (Santoso dan Purnomo 2017) mendefenisikan kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negative. Young (2000) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.

Pranitika, dkk, (2014) Seorang pecandu game online akan menghabiskan waktunya berjam-jam berada di depan komputer untuk bermain game.

Young, (2011) berpendapat bahwa pengguna internet menjadi masalah ketika hal itu sudah mengganggu bagian lain dari

kehidupan seseorang seperti tidur, kerja, dan hubungan sosial. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja.

(Immanuel, 2009) Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti. *World Health Organisation (WHO)* saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam 11th *Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11)*. Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi individu yang ingin terus menerus menggunakan sehingga memiliki ketergantungan terhadap suatu yang disenangi dan dapat mengakibatkan individu kurang kontrol terhadap perilakunya atau akan berpengaruh dampak negative bagi individu.

2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Immanuel, (2009) menyatakan ada beberapa faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* yang dapat dilihat dari dalam individu (internal) dan luar individu (eksternal).

1. Faktor Internal

a. Keinginan

keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

b. Bosan

Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.

c. ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.

d. kontrol diri

kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negative yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan

Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.

b. Hubungan sosial

Kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternative bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

c. Harapan

Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi game online adalah faktor internal antara lain keinginan, rasa bosan, ketidak mampuan mengatur prioritas, dan kurangnya kontrol diri. Sedangkan faktor dari eksternal adalah lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan harapan orang tua yang melambung.

3. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

Ciri-ciri kecanduan *game online* menurut (Wiguna and Herdiyanto 2018) yaitu :

- a. Hampir setiap hari datang untuk bermain *game online*
- b. Dalam sehari menghabiskan waktu lebih dari 8 jam untuk bermain *game online*
- c. Kurang merawat diri dan tidak teraturnya makan serta minum karena keasikkan bermain *game online*
- d. Sehari atau lebih tidak pulang karena mengingap di warnet

4. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa ada lima aspek kecanduan *game online* yaitu :

- a. *Compulsion* merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
- b. *Withdrawal* merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauh diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauh diri dari hal-hal yang berkenan dengan online.
- c. *Tolerance* merupakan toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan

suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online, dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Berdasarkan uraian diatas maka aspek-aspek kecanduan dapat disimpulkan yaitu *compulsion* (dorongan atau tekanan yang kuat yang dilakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health-related* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

5. Dampak Game Online

Bermain game online memiliki dampak positif dan negative (Smart,2010) yaitu :

1. Dampak positif dari bermain *game online*
 - a. Dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat anata informasi yang diterima oleh mata kemudia di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepda tangan untuk menekan tombol tertentu
 - b. *Game online* dapat mendorong anak menjadi cerdas, karena pemain *game online* menuntut daya analisa yang kuat dan

perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan abik. Kelebihan yang bisa diperoleh dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi.

c. Membantu bersosialisasi yang dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip *gamer* yang terisolasi.

2. Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan secara terus-menerus hingga dapat mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatifnya, yaitu :

a. Menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-sehari.

b. Mendorong untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga atau pun teman sebaya.

c. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online*, sehingga dapat memicu tindak kekerasan, karena mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa pengetahuan, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu tindakan kriminal.

d. Berisiko kecanduan, jika bermain *game* dilakukan terus-menerus maka akan mengalami kecanduan.

B. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Ghufron & Risnawati (2020) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kecakapan individu dalam kepekaannya membaca situasi di lingkungan serta kemampuan mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dengan situasi dan kondisi dalam menampilkan diri ketika melakukan sosialisasi.

Menurut Chaplin (2006) bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam arti untuk kemampuan seseorang menekan atau merintangai tingkah laku yang implusif. Menurut Zulkarnain (2002) Kontrol diri adalah salah satu fungsi pusat yang berada dalam diri individu dimana *self control* dapat dikembangkan dan digunakan untuk mencapai kesuksesan dalam proses kehidupan, pengaruh *self control* terhadap timbulnya tingkah laku dianggap memiliki peran yang cukup besar, karena salah satu hasil dari proses pengontrolan diri seseorang merupakan perilaku yang tampak.

Golfried dan Merbaum (dalam Ghufron & Risnawati, 2020) juga mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Calhoun dan Acocella (1990) mengemukakan dua alasan yang mngharuskan individu mengontrol diri secara *continue*. Pertama, individu hidup bersama kelompok sehingga dalam memuaskan keinginannya individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara konstan menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya. Ketika berusaha memenuhi tuntutan, dibuat pengontrolan diri agar dalam proses

pencapaian standar tersebut individu tidak melakukan hal-hal yang menyimpang.

Tangney, dkk, (2004) menjelaskan bahwa komponen utama dari kontrol diri adalah suatu kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon didalam diri seseorang, serta menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari suatu tindakan yang dilakukan. Sehingga pengendalian diri secara garis besar melibatkan suatu kemampuan untuk berubah dan beradaptasi yang baik antara diri dan dunia.

Dari defenisi-defenisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya kontrol diri adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu yang lebih positif. Yang dapat mendorong individu untuk memiliki kemampuan kontrol diri dalam membuat keputusan dan mengambil langkah yang efektif.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Ghufroon & Risnawati (2020) menyatakan bahwa Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari faktor internal dan eksternal yaitu :

a. Faktor internal

Faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu dari individu.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orang tua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini, dan orangtua tetap konsisten terhadap

semua konsekuensi yang dilakukan anak bila ia menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Berdasarkan uraian diatas maka faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri adalah faktor internal yaitu dari kepribadian dan usia. Sedangkan faktor eksternal yaitu dari lingkungan keluarga.

3. Aspek-aspek Kontrol Diri

Menurut Averill (dalam Ghufron & Risnawati, 2020) menyatakan ada tiga aspek dalam kontrol diri yaitu :

1. Kemampuan mengontrol perilaku (*behavior control*), yaitu tersedianya suatu respons yang dapat secara langsung memengaruhi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu :
 - a. Kemampuan mengatur pelaksanaan (*Regulated administration*) merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan. Apakah dirinya sendiri atau aturan perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya dan bila tidak mampu individu akan menggunakan sumber eksternal.
 - b. Kemampuan mengontrol stimulus (*stimulus modifiability*) merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir dan membatasi intensitasnya.
2. Kontrol kognitif (*cognitive control*), yaitu kemampuan individu untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan

dengan cara menginterpretasi, menilai atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologi atau mengurangi tekanan. Mengontrol kognitif dibedakan menjadi dua komponen yaitu :

- a. Memperoleh informasi (*information again*). Informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu mengatasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.
 - b. Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*), yaitu individu berusaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memehatkan segi-segi positif subjektif.
3. Kontrol keputusan (*decesional control*), yaitu kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini atau disetujui. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan. maka aspek yang diukur adalah kemampuan mengontrol perilaku dan kemampuan mengambil keputusan.

Berdasarkan aspek kontrol diatas maka disimpulkan yang mencakup kemampuan dalam mengontrol diri yaitu : kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan kemampuan mengambil keputusan.

4. Jenis-jenis Kontrol diri

Menurut Block dan Block (dalam Ghufron dan Risnawati, 2020) mengemukakan ada tiga jenis kontrol, yaitu :

- a. *Over control*, yaitu kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus.
- b. *Under control*, yaitu suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impulsivitas dengan bebas tanpa perhitungan yang matang.
- c. *Appropriate control*, yaitu kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat.

Berdasarkan kontrol diri diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis kontrol diri adalah *over control*, *under control* dan *appropriate control*.

C. Hubungan Antara kontrol Diri Dengan Kecandua Game online Pada Remaja

Trisnani & Wardani, (2018) kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Sedangkan menurut kamus *oxford* pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik.

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2011).

Arthur (Santoso dan Purnomo 2017) mendefenisikan kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-berulang dan dapat menimbulkan dampak negative.

Young, (2011) berpendapat bahwa pengguna internet menjadi masalah ketika hal itu sudah mengganggu bagian lain dari kehidupan seseorang seperti tidur, kerja, dan hubungan sosial. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja.

(Imanuel, 2009) Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Adams (dalam Novrialdy, 2019) bahwa game online akan bersifat positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan. Permasalahan bermain game online karena adanya kurang kontrol diri terhadap tingkah laku individu. Seseorang yang kecanduan game online yang berlebihan akan sulit untuk berhenti apabila tidak memenuhi hasrat mereka. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi akan menggunakan internet untuk bermain game online secara sehat sesuai dengan keperluan serta mempunyai batas waktu dan menyadari efek dalam bermain game online sehingga tidak menyebabkan kecanduan, sedangkan kalau kontrol dirinya rendah akan mengakibatkan akan senang melakukan tanpa memikirkan resiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan efek yang jangka panjang dari perbuatan yang bersifat menyimpang. Jika remaja memiliki kontrol diri yang baik akan mampu mengontrol kesenangan sesat dan perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri.

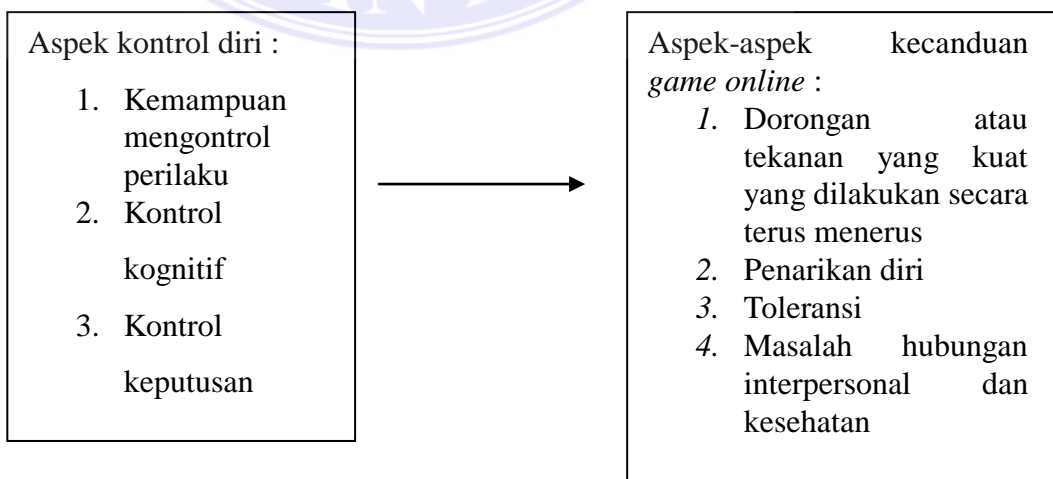
Beberapa fenomena di lapangan menunjukkan bahwa banyaknya para remaja yang sering menggunakan fasilitas internet dan jaringan internet untuk mendapatkan informasi secara cepat, bermain *game online* atau pun sekedar *chatting*. Para remaja tersebut rela menghabiskan waktunya untuk bermain difasilitas internet dalam berbagai bentuk, mulai dari *browsing, googling, social*

networking, chatting dan juga *game online*. Para remaja rela menghabiskan banyak uangnya demi kepuasannya bermain game, sehingga remaja kurang mengendalikan atau kurang mengontrol dirinya dengan baik padahal mereka sebenarnya sadar apa yang mereka lakukan adalah sebuah kesalahan namun, mereka tetap melakukan permainan game online demi mewujudkan level yang lebih tinggi lagi.

Remaja dengan kontrol diri yang tinggi akan bisa mempertimbangkan sikap yang positif atau pun itu negative dan mampu mengontrol dirinya supaya tidak terjerumus dalam kecanduan, maka ia mampu mengontrol dirinya saat bermain *game online* dan tidak terlibat dalam kecanduan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Astuti, (2020) mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada mahasiswa menunjukkan bahwa ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja. bahwa individu yang kontrol dirinya tinggi mampu mengontrol perilaku, maka sebaliknya semakin rendah kontrol yang dimiliki seseorang maka semakin besar kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*.

D. Kerangka Konseptual



E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teori yang dapat diuraikan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesisi sebagai berikut : Ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Artinya semakin baik kontrol diri maka semakin rendah kecanduan terhadap *game online*, dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan terhadap *game online*.



BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan tentang yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi : (a) Tipe penelitian, (b) identifikasi Variabel Penelitian, (c) defenisi Operasional variabel penelitian, (d) populasi dan teknik pengambilan sampel, (e) metode pengumpulan data, (f) Metode analisis data

A. Tipe Penelitian

Tipe yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan penelitian korelasional yang tujuannya adalah untuk melihat hubungan antara variabel bebas yaitu kontrol diri dengan variabel terikat yaitu kecanduan *game online*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas yaitu :

1. Variabel bebas (X) : kontrol diri
2. Variabel terikat (Y) : kecanduan *game online*

C. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun defenisi operasional masing-masing variabel penelitian sebagai berikut :

1. Kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu yang lebih positif. Yang dapat mendorong individu untuk memiliki kemampuan kontrol diri dalam membuat keputusan dan mengambil langkah yang efektif. Data kontrol diri dibuat berdasarkan aspek-aspek kontrol diri Menurut Averill adalah Kemampuan mengontrol perilaku (*behavior control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decision control*).

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi individu yang ingin terus menerus menggunakan sehingga memiliki ketergantungan terhadap suatu yang disenangi dan dapat mengakibatkan individu kurang kontrol terhadap perilakunya atau akan berpengaruh dampak negative bagi individu. Data kecanduan *game online* ini dibuat berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen dan Chan adalah *compulsion* (dorongan atau tekanan yang kuat yang dilakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

D. Populasi dan Teknik pengambilan Sampel

1. Populasi

Hadi (2004) Populasi adalah seluruh obyek yang akan diteliti, populasi dibatasi sebagai jumlah subjek atau individu yang paling sedikit memiliki suatu sifat yang sama.

Peneliti melakukan *screening* pada remaja yang berusia 12-18 tahun yang cenderung melakukan *game online*. Sebelum peneliti melakukan *screening* data peneliti terlebih dahulu mencari informasi kepada kepling (kepala lingkungan) di Jl.Enggang Perumnas Mandala Medan peneliti menanyakan tentang perkiraan remaja yang kecanduan terhadap *game online*. ternyata melalui data yang diinformasikan dari kepling setempat terdapat kurang lebih 168 remaja yang cenderung dalam melakukan *game online*.

Setelah peneliti mendapat informasi dari kepling setempat maka peneliti melakukan *screening* menggunakan instrumen kecanduan *game online*. *screening* ini dilakukan untuk mengetahui kecanduan *game online* pada remaja yang berusia 12-18 tahun. Kemudian instrumen tersebut dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan

disebarkan melalui google form kemudian di isi dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Dari hasil screening data yang dilakukan peneliti, diperoleh repon sebanyak 168 remaja yang berusia 12 tahun sampai 18 tahun di lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan kemudian yang mengisi pernyataan tercatat 75 remaja yang mengalami kecanduan *game online* dan kontrol dirinya rendah, maka dalam penentuan populasi, peneliti menerapkan tentang apa yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015), bila populasi besar, dan tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulan akan dapat diberlakukan untuk populasi. Maka populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 75 remaja yang diperoleh dari hasil *screening* data yang cenderung melakukan *game online*.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *total sampling*, dimana menurut Sugiyono (2007), teknik *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah remaja dilingkungan Jl.Enggang Perumnas mandala medan sebanyak 75 remaja dinyatakan kecanduan *game online*.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala likert. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2000). Skala merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek.

Hadi (2000) menyatakan bahwa skala dapat digunakan dalam penelitian berdasarkan asumsi-aumsi sebagai berikut:

1. Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
2. Apa yang dinyatakan oleh subjek dalam penelitian adalah benar dan dapat dipercaya
3. Interpretasi subjek tentang pernyataan-pernyataan yang diajukan kepadanya sama dengan yang dimaksud peneliti.

Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu skala untuk mengukur skala kontrol diri dan skala untuk mengukur skala kecanduan *game online*.

1. Skala kontrol diri

Skala kontrol diri dibuat berdasarkan aspek-aspek kontrol diri Menurut Averill adalah Kemampuan mengontrol perilaku (*behavior control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decision control*).

Item-item dalam skala ini dalam bentuk pernyataan menggunakan skala likert positif (*favorable*) dan negative (*unfavorable*) dengan empat alternative jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan favorable (mendukung) diberi rentang skor 4-1 dan unfavorable (tidak mendukung) dinilai nilai 1-4. Uraian diatas dapat dilihat secara rinci pada tabel dibawah ini.

2. Skala kecanduan *game online*

Skala kecanduan *game online* ini dibuat berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen dan Chan adalah *compulsion* (dorongan atau tekanan yang kuat yang dilakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri),

tolerance (toleransi), *interpersonal and health-related* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Skala tersebut menggunakan skala Likert yang berupa pernyataan yang terdiri dari aitem favorable dan unfavorable dengan empat alternative jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), Tidak setuju (TS), dan Sangat Tidak setuju (STS). Adapun pemberian nilai untuk pernyataan favorable (mendukung) di beri rentang angka 4-1 dan unfavorable (tidak mendukung) dinilai nilai 1-4.

Ada pun kisi-kisi blueprint dari masing-masing variable diatas yaitu :

Table blue print sebaran item skala kontrol diri dan skala kecanduan *game online*.

No	Variabel	Indikator
1.	Kontrol diri	Kemampuan mengontrol perilaku (<i>behavior control</i>)
		Mengontrol kognitif (<i>cognitive control</i>)
		Mengontrol keputusan (<i>decision control</i>)
2.	Kecanduan <i>game online</i>	<i>compulsion</i> (dorongan atau tekanan yang kuat yang dilakukan secara terus menerus)
		<i>withdrawal</i> (penarikan diri), <i>tolerance</i> (toleransi)
		<i>tolerance</i> (toleransi)
		<i>interpersonal and health-related</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

F. Metode Analisis Data

Sebelum melakukan penelitian maka dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas alat ukur.

1. Uji validitas

Menurut Azwar (2006), validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan dan kecermatan. Suatu alat ukur dikatakan valid jika mampu menjalankan fungsi ukuran dengan tepat dan cermat, yaitu cermat dalam mendeteksi perbedaan kecil yang ada pada atribut yang diukur. Berdasarkan analisis rumus di atas dengan SPSS suatu aitem dikatakan valid apabila r hitung \geq dari r table sebaliknya item dikatakan tidak valid jika r hitung \leq dari r table.

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur, dalam hal ini skala diuji validitasnya dengan menggunakan teknik analisa *Product Moment Pearson* (Hadi, 2004) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{N \sqrt{\{X^2 - (\Sigma X)^2/N\} \{Y^2 - (\Sigma Y)^2/N\}}}$$

Keterangan

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x (skor setiap subjek setiap aitem) dengan variable y (total skor dari seluruh aitem)

ΣXY : jumlah dari hasil perkalian antara V_x dan V_y

ΣX : jumlah skor keseluruhan subjek setiap aitem

ΣY : jumlah skor keseluruhan aitem setiap subjek

ΣX^2 : jumlah kuadrat skor x

ΣY : jumlah kuadrat skor y

N : jumlah subjek

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dari suatu alat ukur diartikan sebagai keajengan atau konsistensi dari alat ukur yang pada prinsipnya menunjukkan hasil-hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama (Azwar, 2004). Sementara Hadi (2004) mengatakan bahwa reliabilitas adalah keajengan alat ukur atau kekonsistenan hasil penelitian.

Menurut Arikunto (1998) reliabilitas adalah kemantapan, keterampilan, kepercayaan dengan kemantapan sebuah alat ukur. Sedangkan Azwar (1992) menyebutkan bahwa hasil pengukuran yang hasilnya dapat dipercaya. Dimana hasil ini dapat diperoleh apabila dilakukan beberapa kali pengukuran pada kelompok subjek yang relative sama maka akan diperoleh hasil yang relative sama pula.

Analisis reliabilitas skala dan kematangan vokasional dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach's sebagai berikut:

1. Menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan:

$$S_1 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{N}$$

2. Menetapkan nilai varians total:

$$S_1 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{N}$$

3. Menentukan reliabilitas instrument:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_1}{S_1} \right]$$

Keterangan:

r_{11}	: Koefisien reliabilitas instrument
$\sum S_1$: Jumlah varians skor setiap item
K	: Jumlah item pertanyaan
S_1	: Varian skor tiap item
$\sum X_1^2$: Jumlah kuadrat item X_1
$(\sum X_1)^2$: Jumlah item X_1 dikuadratkan
N	: Jumlah sampel

G. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul akan analisis secara statistic dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, alasan peneliti menggunakan analisis ini dalam menganalisis data karena dalam penelitian terdapat suatu variabel bebas yang ingin dilihat hubungan dengan satu variabel terikat.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sqrt{\{\sum X^2 - (\sum X)^2/N\} \{\sum Y^2 - (\sum Y)^2/N\}}}$$

Keterangan

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x (skor setiap subjek setiap aitem) dengan variable y (total skor dari seluruh aitem)

$\sum XY$: jumlah dari hasil perkalian antara V_x dan V_y

$\sum X$: jumlah skor keseluruhan subjek setiap aitem

$\sum Y$: jumlah skor keseluruhan aitem setiap subjek

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor x

$\sum Y$: jumlah kuadrat skor y

N : jumlah subjek

Sebelum dilakukan analisa data dengan *product moment*, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi:

1. Uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
2. Uji linieritas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan dengan yang linier dengan variabel tergantung.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis dengan metode analisis *r product moment*, diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan, dimana $r_{xy} 0,557$ dengan signifikan $p = 0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis yang diajukan semakin tinggi kontrol diri maka semakin tinggi juga kecanduan *game online* dinyatakan diterima. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *game online* adalah sebesar $r^2 0,31$. Ini menunjukkan bahwa kontrol diri sebesar 31% pada kecanduan *game online*.
2. Dalam penelitian ini kontrol diri remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan tergolong sedang, didasarkan pada nilai rata-rata empiric yang diperoleh (87,41) lebih besar dari nilai rata-rata hipotetik (77). Dan demikian pula dengan kecanduan *game online* pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan tergolong tinggi, didasarkan pada nilai rata-rata empiric yang diperoleh (141,93) lebih besar dari nilai rata-rata hipotetik sebesar (117).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti dapat menyampaikan beberapa saran diantaranya :

1. Bagi para remaja agar lebih memperkuat kontrol dirinya supaya tidak mudah terpengaruh untuk selalu bermain *game online*, dan agar tidak terhindar dari kegiatan yang mendukung dirinya disekitar lingkungan dan juga tanggung jawab atau pekerjaan rumah. Ikut serta dalam kegiatan dari segi agama maupun kegiatan yang bersangkutan dalam lingkungan itu sendiri supaya remaja tersebut ada kegiatan dan tidak



berpikiran untuk bermain *game online*. Di harapkan supaya orang tua selalu memantau kegiatan-kegiatan yang dilakukan para remaja.

2. Bagi para kepling (kepala lingkungan) supaya memberikan suatu organisasi muda mudi lingkungan seperti melakukan gotong royong dilingkungan atau organisasi lain yang dapat mendukung remaja supaya memiliki suatu kegiatan yang berkaitan dilingkungan tersebut agar remaja tidak cenderung untuk selalu bermain game bahkan remaja lebih melakukan hal-hal yang positif.
3. Untuk penelitin selanjutnya peneliti sarankan untuk meneliti dengan benar-benar populasi serta memperbanyak sampel dan mempertimbangkan variabel lain yang belum terdapat pada penelitian ini, lebih menyempurnakan alat ukur yang dipakai, dengan menggunakan indicator yang berbeda dan juga menggunakan beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yang dapat dilihat dari dalam (internal) yaitu keinginan yang kuat dari diri, rasa bosan, dan kurangnya kontrol diri. Sedangkan dari luar (eksternal) yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial, dan harapan guna untuk mengetahui apakah akan semakin menguatkan penelitian atau melemahkan riset yang sudah penelitin lakukan saat

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar misari dan Kamshi. 2020. "HUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA" 2 (6): 1–8.
- Gurusinga, Mona Fitri. 2020. "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16-18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG" 2 (2).
- Irawan, Sapto, and DIna Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7 (1): 9–19.
- Mais, Fraldy Robert, Sefti S J Rompas, Lenny Gannika, Mahasiswa Program, Studi Ilmu, Keperawatan Fakultas, Kedokteran Universitas, et al. 2020. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja" 8: 18–27.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3 (2): 97–112.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions." <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Pranitika, Hendriyani, Iqbal. 2014. "Hubungan Emotion Focused Coping Dengan Game Online Addcition Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang Barat Dan Selatan." *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah* 6 (1): 24–27. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v6i1.11911>.
- Santoso dan Purnomo. 2017. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Humaniora* 4 (1): 27–44.
- Trisnani, R.P., and S.Y. Wardani. 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*.
- Utami, Tantri Widyarti, and Atik Hodikoh. 2020. "KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PENYESUAIAN ONLINE ADDICTION GAMES ARE RELATED TO SOCIAL ADJUSTMENTS IN ADOLESCENTS" 12 (1): 17–22.
- Wiguna, Ganda Yogi, and Yohanes Kartika Herdiyanto. 2018. "Coping Pada

Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online.” *Jurnal Psikologi Udayana* 5
(2): 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>.





SCREENING DATA

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Dibawah ini ada 10 pernyataan, teman – teman diharapkan untuk memilih salah satu jawaban yang tersedia dari pernyataan – pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan teman – teman saat ini. Teman – teman tidak perlu merasa khawatir atau ragu – ragu dalam menjawab pernyataan ini, karena dalam pernyataan ini tidak ada jawaban yang dianggap salah. Jawaban yang benar adalah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan perasaan teman – teman. Dalam menjawab pernyataan ini diharapkan tidak ada satupun item yang terlewatkan (semua harus diisi). Jawablah dengan jujur karena jawaban dan identitas diri teman – teman terjaga dan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja.

Isilah data-data di bawah ini :

1. Nama :
2. No. HP :
3. Usia :
4. Pendidikan :
5. Alamat :

Berilah tanda centang (✓) yang menurut anda sesuai dengan diri anda.

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya sering online lebih lama dari yang saya rencanakan saat bermain game online		
2	Saya sering menunda tugas kuliah/sekolah dari guru/dosen saya		
3	Saat saya bermain game online selera makan saya berkurang		
4	saya tidak akan tidur sebelum menyelesaikan level game online saya		
5	saya pernah tidak tidur karena bermain game online		
6	Saya ingin terus bermain game online supaya saya bisa mendapatkan level yang Baru		
7	Saya merasa resah ketika tidak bermain game online		

8	Saya lebih banyak menghabiskan waktu luang saya dengan bermain game online		
9	Saya sering bertengkar ketika saya sering diganggu saat bermain game online		
10	Ketika bermain <i>game online</i> saya selalu melewatkan waktu yang penting		



SCREENING DATA

SKALA KONTROL DIRI

Dibawah ini ada 10 pernyataan, teman – teman diharapkan untuk memilih salah satu jawaban yang tersedia dari pernyataan – pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan teman – teman saat ini. Teman – teman tidak perlu merasa khawatir atau ragu – ragu dalam menjawab pernyataan ini, karena dalam pernyataan ini tidak ada jawaban yang dianggap salah. Jawaban yang benar adalah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan perasaan teman – teman. Dalam menjawab pernyataan ini diharapkan tidak ada satupun item yang terlewatkan (semua harus diisi). Jawablah dengan jujur karena jawaban dan identitas diri teman – teman terjaga dan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja.

Isilah data-data di bawah ini :

1. Nama :
2. No. HP :
3. Usia :
4. Pendidikan :
5. Alamat :

Berilah tanda centang (✓) yang menurut anda sesuai dengan diri anda.

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya mencoba untuk tidak sering bermain game		
2	Saya akan gelisah ketika saya tidak bisa bermain game		
3	Ketika ada teman yang mengganggu saya saat bermain game online Saya akan memarahinya		
4	Saya tidak peduli dengan level permainan game online yang dimiliki orang lain		
5	Saya akan bermain game online ketika ingin memainkannya		
6	Saya suka bermain game online secara terus menerus		
7	Saya tidak akan puas ketika bermain game online cuman sebentar saja		
8	Saya merasa kesal ketika tidak dapat bermain <i>game</i>		

	<i>online</i>		
9	Saya akan tetap bermain ketik sedang dalam perkumpulan organisasi		
10	Saya akan selalu melakukan berbagai cara agar bisa bermain <i>game online</i> .		



SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE*

Identitas Responden

Inisial :

Jenis kelamin :

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati kemudian pilih salah satu jawaban sesuai diri anda. Terdapat empat jawaban yang disediakan :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang bermain game online setiap harinya.				
2.	Sawaktu saya belajar saya melakukan <i>game online</i>				
3.	saya tidak tertarik ketika teman saya bermain <i>game online</i>				
4.	Saat Saya bermain <i>game online</i> selalu di tempat yang tidak rame.				
5.	saya akan mersa baik-baik saja walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online</i> .				
6.	Saya akan merasa sangat kesal ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
7.	saya merasa baik-baik saja ketika level permainan <i>game online</i> teman saya terus meningkat.				
8.	saya akan bermain <i>game online</i> kapan pun waktunya.				
9.	Saya akan merasa baik-baik saja ketika saya				

	tidak bisa bermain game online				
10.	saya merasa gelisah ketika bermain <i>game online</i> hanya seorang diri saja.				
11.	sewaktu belajar saya meninggalkan <i>game online</i> .				
12.	saya senang melakukan pekerjaan saya dari pada bermain <i>game online</i> .				
13.	Saya suka bermain <i>game online</i> melebihi dari waktu yang saya rencana.				
14.	saya mampu mengatur tempat bermain <i>game online</i> saya.				
15.	Saya lebih mengutamakan olahraga dari pada bermain <i>game online</i> .				
16.	saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dari pada bersama teman beraktivitas diluar.				
17.	keinginan untuk bermain <i>game online</i> selalu muncul ketika teman saya bermain <i>game online</i> .				
18.	saya senang bermain <i>game online</i> ditempat yang rame.				
19.	Disaat bermain <i>game online</i> saya tidak suka ketika orang lain mengganggu saya.				
20.	saya dapat membatasi jumlah waktu untuk bermain <i>game online</i> .				
21.	lebih baik saya tidur dari pada menyelesaikan level permainan <i>game online</i> .				
22.	saya menyediakan waktu untuk mengikuti organisasi lingkungan, dari pada bermain <i>game online</i> .				
23.	saya dapat menentukan berapa lama waktu yang dapat digunakan untuk bermain <i>game online</i> .				
24.	Saya suka bermain <i>game online</i> pada saat seorang diri.				
25.	setiap saya bermain <i>game online</i> pekerjaan saya akan saya tinggalkan.				
26.	saya baik-baik saja ketika ada teman yang mengganggu saya disaat bermain <i>game online</i> .				
27.	saya akan mengutamakan pekerjaan saya dari pada bermain <i>game online</i> .				
28.	Saya tidak peduli dengan level permainan <i>game online</i> yang saya mainkan.				

29.	Saya tidak bisa bermain <i>game online</i> disesuatu yang tidak saya mengerti.				
30.	Saat sedang sakit, saya tetap bermain <i>game online</i> .				
31.	saya merasa stress ketika permainan <i>game online</i> saya tidak meningkat.				
32.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada bermain dengan teman.				
33.	saya tidak akan tidur sebelum saya mendapatkan level yang baru.				
34.	saya senang beraktivitas bersama dengan teman diluar dari pada bermain <i>game online</i> .				
35.	Saya merasa stress ketika permainan <i>game online</i> saya tidak meningkat.				
36.	saya tidak merasa puas bermain <i>game online</i> ketika diganggu oleh pekerjaan yang lain.				
37.	saya berhenti bermain <i>game online</i> dan beristirahat ketika sedang sakit.				
38.	lebih baik saya tidur dari pada bermain <i>game online</i> dimalam hari.				
39.	saya tetap menyediakan waktu saya untuk ikut berlibur bersama dengan keluarga, dan tidak pada <i>game online</i> .				
40.	saya akan merasa gelisah ketika berjam-jam bermain <i>game online</i> .				
41.	saya berusaha mengerti tentang permainan <i>game online</i> .				
42.	ketika bermain dengan teman, saya dapat melupakan keinginan saya untuk bermain <i>game online</i>				
43.	Saya tidak ingin ikut berlibur bersama dengan keluarga, karena lebih menyenangkan untuk bermain <i>game online</i> .				
44.	Saya tidak akan tidur sebelum menyelesaikan level permainan saya.				
45.	saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain <i>game online</i> .				
46.	ketika saya asyik bermain <i>game online</i> saya akan menomor duakan kegitanan loharaga				
47.	saya lebih memilih untuk bermain game online dari pada harus mengikuti organisasi muda-mudi lingkungan.				

48.	saya makan dengan teratur, meskipun sambil bermain <i>game online</i> .				
49.	saya mengutamakan waktu penting saya dari pada bermain <i>game online</i>				
50.	dimana pun saya bermain <i>game online</i> .				
51.	Ketika bermain <i>game online</i> saya selalu melewati waktu yang penting				
52.	Ketika bermain game online saya lupa untuk makan.				



SKALA KONTROL DIRI

Identitas Responden

Inisial :

Jenis kelamin :

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN :

Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati kemudian pilih salah satu jawaban sesuai diri anda. Terdapat empat jawaban yang disediakan.

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mampu bersabar untuk tidak selalu bermain <i>game online</i> .				
2.	Ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> , saya akan berusaha untuk tetap tenang				
3.	Saya tidak dapat menerima ketika <i>game online</i> saya dikritik oleh orang lain.				
4.	Walaupun saya tidak dapat berkonsentrasi ketika bermain <i>game online</i> karena diganggu oleh teman, saya tidak akan memarahinya.				
5.	Ketika ada teman yang mengganggu saya saat bermain <i>game online</i> , saya akan memarahinya.				
6.	Saya dapat menerima jika ada orang lain yang lebih pandai dalam bermain <i>game online</i> .				
7.	Saya akan berusaha untuk tidak bermain <i>game online</i> ketika sedang kumpul diorganisasi lingkungan masyarakat.				
8.	Saya tidak ingin bermain <i>game online</i> dengan teman yang memiliki level permainan lebih tinggi dari saya.				
9.	Saya akan gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> .				

10.	Saat teman merasa kesal ketika melihat saya terlalu fokus bermain <i>game online</i> , saya akan meminta maaf kepadanya.				
11.	Saya mencari tempat yang nyaman ketika ingin berkonsentrasi untuk bermain <i>game online</i> .				
12.	saya dapat menentukan berapa lama waktu yang dapat digunakan untuk bermain <i>game online</i> .				
13.	Saya akan berusaha menerima dengan lapang dada ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> .				
14.	Ketika ada waktu senggang saya akan mengerjakan tugas saya, dari pada memikirkan level permainan.				
15.	Ketika orang lain pandai bermain <i>game online</i> , saya berusaha untuk mengalahkannya.				
16.	Ketika bermain <i>game online</i> saya tidak peduli akan waktu yang terbuang begitu saja.				
17.	Ketika bermain <i>game online</i> saya akan berteriak karena mendapat level yang baru.				
18.	Saya merasa baik-baik saja ketika level permainan <i>game online</i> saya tidak meningkat.				
19.	Saya merasa senang jika dapat bermain <i>game online</i> bersama dengan teman yang memiliki level permainan lebih tinggi				
20.	Saya selalu melakukan berbagai cara agar dapat selalu bermain <i>game online</i> .				
21.	Saya akan menghiraukan perkataan orang ketika saya kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
22.	Ketika bermain <i>game online</i> saya akan berusaha untuk mengontrol perilaku saya.				
23.	Saya merasa kesal ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
24.	Ketika banyak tugas yang harus saya kerjakan, saya memilih untuk tidak bermain <i>game online</i> .				
25.	Saya bisa membedakan waktu dimana saya harus kerja atau bermain <i>game online</i> .				
26.	Saya marah ketika ada orang mengecek saya kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
27.	Walaupun terasa sakit ketika orang lain				

	mengkritik permainan saya, saya berusaha menerimanya dengan baik.				
28.	Saya akan tetap bermain <i>game online</i> walaupun banyak tugas yang harus saya kerjakan.				
29.	Ketika level permainan orang lain lebih tinggi, saya akan berusaha untuk meningkatkan level permainan <i>game online</i> saya.				
30.	Ketika ada waktu senggang saya akan bermain <i>game online</i> agar level permainan semakin meningkat.				
31.	Saya tetap bermain <i>game online</i> ketika sedang berkumpul diorganisasi dilingkungan masyarakat.				
32.	Saya merasa kesal ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> .				



LAMPIRAN B
DATA PENELITIAN

Skala Kecanduan Game Online

SAMPEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	2	1	3	4	1	1	3	4	1	1	3	4	4	4	1	1
2	1	1	3	3	4	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4
3	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	2	4	3	4	1	2	1	3	1	3	4	3	4	2	1	3
4	1	2	2	2	1	2	4	2	1	3	2	3	1	3	4	2	3	3	1	3	4	3	3	4	2	4
5	3	4	3	1	2	2	4	2	2	3	4	3	1	3	3	1	2	4	2	4	2	3	4	2	1	3
6	2	3	3	2	1	3	3	3	2	2	4	3	4	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2
7	2	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	2	1	3	2	3	4	2	4	2	1	2
8	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2
9	3	4	2	4	4	4	2	4	1	2	4	1	3	4	4	3	3	3	3	2	1	2	2	3	4	3
10	3	4	3	3	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	2
11	3	4	4	3	4	1	2	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	1	3	3	4	3	3	2	4	3
12	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2
13	3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	4	3	4	2	4	1	3	3	4	3	4	2	1	3
14	1	2	3	3	3	1	3	3	4	3	1	3	3	4	3	1	2	4	2	2	4	3	2	1	2	2
15	1	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	4	2	4	3	1	2	4	2	2	4	3	2	4	3	3
16	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3
17	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3
18	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3
19	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3
20	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	3
22	2	3	3	3	4	4	3	1	2	1	3	2	3	3	3	4	3	1	3	3	1	4	3	4	3	2
23	4	3	3	3	3	3	1	2	1	3	3	3	1	4	1	2	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3

24	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3
25	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
26	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3
27	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	4	3	4	2	1	2	4	4	3	2	3	4	2	4	2
28	3	1	3	2	2	3	1	2	2	4	2	3	3	4	3	2	1	1	2	4	2	3	4	2	3	4
29	1	2	4	2	3	2	4	2	2	1	3	2	2	4	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3	3	1
30	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2
31	1	2	4	2	3	2	3	2	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	1	4	2	2	1	4	3	2
32	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2
33	1	2	4	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	4	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3	3	1
34	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2
35	2	3	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	3	1	2	3	1
36	2	2	2	1	3	3	2	2	4	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2
37	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	2	1	4	3	3	3	1	3	1
38	2	3	4	2	3	4	4	3	3	1	4	3	2	3	2	1	1	2	1	4	3	2	4	1	3	2
39	2	4	2	3	3	3	3	4	4	1	4	3	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	3	3	2
40	2	3	3	1	2	3	2	1	2	4	4	3	2	3	3	2	1	2	1	3	3	4	3	1	2	2
41	2	2	2	1	4	3	4	3	2	1	3	3	3	3	3	2	4	1	2	3	4	4	3	2	3	2
42	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	4	2	2	1	4	3	3	4	4
43	3	3	3	1	2	4	1	3	4	4	3	4	1	4	4	4	1	3	3	4	3	1	4	2	1	3
44	3	3	3	2	2	4	1	3	4	4	3	4	1	4	4	4	1	3	1	4	3	1	4	2	1	1
45	1	1	1	1	3	1	4	1	4	4	3	2	1	3	4	3	1	1	2	4	2	1	4	2	1	2
46	1	2	4	3	1	3	3	1	2	4	3	4	1	2	2	1	1	4	1	2	2	3	3	1	1	3
47	1	1	1	1	2	4	4	1	4	3	4	1	1	4	4	4	1	3	2	4	3	1	4	4	1	3
48	3	3	3	1	2	4	1	3	4	4	3	4	1	4	4	4	1	3	2	4	3	4	3	1	4	2

49	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3		
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	
51	4	4	4	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	3
52	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	3	4	3
53	2	4	2	3	1	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3
54	4	3	3	2	3	2	4	4	2	1	3	1	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2
55	4	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	1	4	1	4	3	3	3	2	4	4	3
56	1	3	4	3	1	1	4	1	2	4	2	4	1	4	2	1	1	4	1	4	2	2	4	3	1	2
57	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2
58	1	2	4	3	3	2	4	2	2	1	3	2	2	4	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3	3	1
59	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2
60	3	2	4	2	2	2	4	2	2	4	2	3	3	4	3	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	4
61	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2
62	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	4	3	4	2	1	2	4	4	3	2	3	4	2	4	2
63	3	1	4	2	2	3	1	2	2	4	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	4	3	3	3
64	2	2	2	3	3	3	4	1	2	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1
65	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
66	1	2	4	2	3	4	3	3	1	2	3	4	2	4	3	1	2	4	4	2	3	3	3	2	3	2
67	3	1	3	2	2	1	3	2	2	4	2	3	3	4	3	2	1	1	2	4	2	3	4	2	3	4
68	1	4	2	3	3	3	1	4	2	2	3	2	3	2	1	4	4	4	1	1	1	4	4	2	4	4
69	3	3	3	3	4	3	2	2	1	2	4	1	2	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2
70	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	1	1	4	1	2	2	2	2	2	2	3
71	2	3	3	2	4	2	3	1	3	4	1	3	3	4	3	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	1
72	1	4	4	1	2	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	2	3	1	4	3	4	4	1	4	3
73	1	4	3	2	1	4	3	2	2	2	4	4	2	3	2	1	2	1	2	4	3	2	4	2	4	4

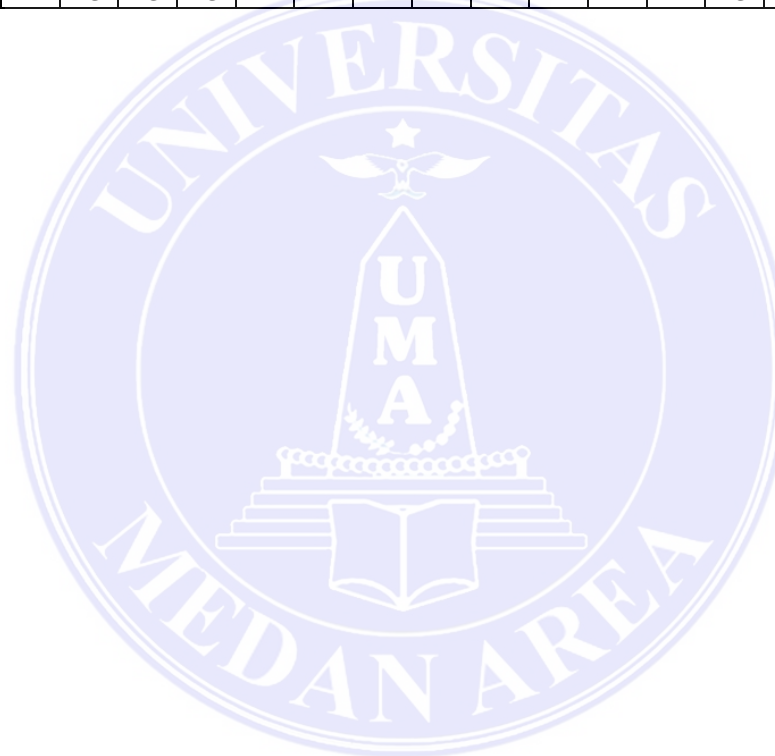
74	3	3	3	1	3	3	2	3	1	1	4	3	4	3	3	4	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3
75	2	3	4	2	3	3	3	1	4	4	2	3	1	4	4	3	1	1	1	3	3	4	3	4	4	2

SAMPEL	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	4	2	1	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	1	3	1	1	2	1	4	4	3	1	2	4
2	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	1	4	3	1	1	4	4	1	1	4
3	4	3	4	2	1	2	1	3	1	2	4	4	3	4	2	4	2	1	3	1	2	4	3	1	2	4
4	3	2	3	1	2	3	2	4	2	2	2	3	4	3	1	3	3	4	3	1	3	3	4	2	3	2
5	3	1	1	2	2	3	2	4	2	3	3	4	3	2	4	2	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2
6	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2
7	3	3	4	2	3	2	1	3	3	2	4	4	3	4	2	4	2	4	3	3	2	4	2	2	1	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	4	4	4	3	4	2
9	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	1	4	3
10	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4
11	4	1	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3
12	3	2	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4
13	4	3	1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2
14	4	2	3	4	2	3	1	3	3	2	2	3	4	2	2	4	2	3	4	2	3	1	3	3	2	4
15	4	3	3	4	3	2	3	4	1	2	4	2	4	3	3	3	1	2	4	2	1	3	4	2	1	3
16	3	3	3	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4
17	3	3	3	2	1	4	3	1	1	4	3	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
18	3	2	2	2	1	4	3	1	1	4	3	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
19	3	3	3	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
20	3	3	3	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4

21	2	4	1	3	1	2	2	4	1	1	1	2	4	1	2	4	2	1	3	2	3	4	3	1	2	2
22	1	3	1	2	4	3	2	1	4	1	1	2	1	3	4	2	2	4	4	2	3	1	3	3	4	3
23	3	2	1	2	2	3	1	1	3	3	1	4	3	2	1	3	3	4	4	1	2	4	2	2	3	4
24	4	4	4	4	3	3	4	1	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
25	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
26	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
27	2	4	2	3	2	1	2	1	2	1	2	4	3	4	2	3	4	2	2	1	2	2	4	2	3	1
28	3	1	3	1	2	2	1	2	1	2	4	2	4	3	1	1	2	1	3	4	2	2	3	4	2	1
29	1	3	3	2	3	1	1	4	2	2	2	4	3	4	2	4	2	1	1	2	2	2	3	1	2	3
30	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3
31	2	3	3	2	1	1	1	3	2	3	3	3	4	3	1	3	3	2	4	2	3	3	4	3	2	3
32	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	1	3	3	2	3	1	1	4	2	2	2	4	3	4	2	4	2	1	1	2	2	2	3	1	2	3
34	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
35	2	3	3	1	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	1	4	2	2	3	2	4	3	2	2	2
36	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	4	4	2	3	1	3	4	2	4	2	4	3	3	2
37	4	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4
38	1	4	3	1	3	3	4	1	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	2	3	2
39	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
40	2	4	3	3	1	2	1	2	1	2	3	3	4	3	1	3	3	2	4	2	3	3	4	1	1	2
41	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2
42	3	2	1	1	3	1	2	1	1	4	4	4	3	2	4	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	3
43	4	1	2	4	1	2	1	3	1	4	3	4	3	1	1	4	1	1	3	1	4	3	4	1	2	4
44	2	1	2	4	1	2	1	3	1	4	3	4	3	1	1	4	1	4	3	1	1	3	4	1	2	4
45	1	3	2	1	4	2	3	4	4	1	3	2	4	1	2	4	4	2	2	1	2	1	2	1	2	3

46	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	4	2	1	3	2	
47	4	1	2	4	1	2	1	3	1	4	3	4	3	1	1	4	1	1	1	1	4	3	4	1	2	4	
48	3	3	1	1	3	2	1	3	1	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	4	3	4	1	2	4		
49	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	
50	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
51	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	
52	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	1	3	4	3	3	
53	3	2	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	1	1	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	
54	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	
55	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4
56	2	4	2	1	3	1	3	2	3	1	2	2	4	2	1	4	3	3	4	1	3	2	2	3	3	1	
57	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	
58	1	3	3	2	3	1	1	4	2	2	2	4	3	4	2	4	2	1	1	2	2	2	3	1	2	3	
59	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	
60	3	1	3	2	3	1	1	4	3	3	2	4	3	4	1	1	2	1	1	2	2	4	2	4	3	2	
61	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	
62	2	4	2	3	2	1	2	1	2	1	2	4	3	4	2	3	4	2	2	1	2	2	4	2	3	1	
63	3	2	1	3	2	2	1	2	1	3	4	3	4	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	
64	3	2	2	1	2	3	3	3	2	1	1	1	4	3	1	2	4	2	1	3	2	3	4	2	3	1	
65	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	4	1	2	4	2	3	3	1	2	3	4	
66	1	1	2	3	3	1	1	4	2	1	2	4	3	4	2	4	2	1	1	1	2	2	3	1	3	1	
67	3	1	3	1	2	2	1	2	1	3	3	2	4	3	1	1	2	1	3	4	2	4	3	4	2	1	
68	1	4	4	4	2	1	4	4	1	2	3	1	3	3	1	3	4	4	1	4	3	4	4	1	3	4	
69	3	3	4	2	1	4	3	3	4	4	2	4	2	1	2	2	2	1	3	3	3	4	2	3	2	3	
70	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	

71	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2
72	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	1	2	3	1	1	3	3	1	1	2	
73	3	2	4	4	2	2	2	4	1	1	2	3	3	3	1	4	2	2	4	2	3	2	4	1	3	4
74	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4
75	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4



23	4	4	1	3	2	4	2	3	1	3	2	4	4	4	1	2	2	3	3	3	2	3	4	3	1	4	1	4	4	4	4	4	4
24	3	3	3	2	2	3	4	1	4	2	3	3	3	2	4	1	1	3	2	1	3	3	3	2	4	1	3	3	3	2	1	1	1
25	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2
27	4	4	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	4	3	4	2	3	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	4	2	1	4	2	2
28	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	1	2	4	3	1	2	3	2	4	3	3	2	2	4	2	1	2	2
29	4	3	1	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	1	1	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	1	2	1	2	2
30	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3
31	4	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
32	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
33	4	3	1	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	1	1	4	3	3	3	4	2	2	3	1	3	3	1	2	1	2	2
34	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
35	4	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	4	3	1	2	2	4	2	1	2	2
36	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3
37	2	4	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	4	4	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	2	2
38	3	2	3	3	3	1	4	3	2	1	1	4	1	4	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3
40	3	3	1	3	3	3	4	3	1	4	1	3	1	4	3	3	1	1	4	2	3	4	3	2	4	3	4	3	2	1	3	3	3
41	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	2	2	4	4	2	2	3	3	4	2	4	2	1	2	2
42	4	3	3	1	1	3	2	1	3	1	2	3	2	4	3	4	2	2	3	1	2	3	4	4	4	3	1	1	2	3	4	1	2
43	3	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	1	3	2	1	4	2	1	3	3	4	1	1	2	3	4	4	4
44	3	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3	3	1	1	2	3	4	1	2
45	4	3	4	4	3	3	1	3	1	3	3	2	4	3	3	1	3	1	3	1	3	2	4	4	3	3	1	1	2	3	4	1	2
46	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1
47	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	2	4	4	4	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4

48	3	4	2	4	2	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	2	1	1	2	1	4	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1
49	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
50	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
51	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3
52	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
53	3	3	3	3	1	4	3	3	4	4	1	4	3	3	1	3	4	4	2	4	2	1	3	3	2	3	4	2	3	4	3	4
54	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2
55	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	2	4	1	4	3	1	1	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	4
56	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1
57	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4
58	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	3	3	1	1	1	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	1	2	1	2
59	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2
60	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	3	4	2	3	4	3	3	4	4	1	4	2
61	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2
62	4	4	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	4	2	3	1	1	2	4	4	2	3	4	3	3	1	2	1	1	2
63	3	4	3	3	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	2	3	3
64	2	3	3	3	2	2	3	4	2	1	1	1	1	2	1	2	1	3	4	1	2	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2
65	4	4	2	3	1	3	3	1	2	4	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	4	3	1	3	3	3	3	2	2	2	1	2
66	4	3	1	4	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	2	1	4	2	3	4	3	3	4	3	1	4	2
67	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	1	2	1	2	1	4	3	2	4	3	3	2	2	4	2	1	3
68	3	2	2	3	4	1	3	1	2	2	1	3	1	4	1	3	1	2	4	3	3	3	1	3	1	4	4	3	3	3	1	4
69	3	2	1	3	2	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	4	3	1	3	3	2	4	2	2	2	2	3	1	3	4	4	2
70	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	4	4	1	4	2
71	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
72	3	3	2	3	1	4	4	2	2	4	2	4	4	4	1	2	2	3	2	2	3	4	1	3	3	3	1	1	2	2	1	

73	4	3	2	3	2	4	2	1	2	3	2	4	2	4	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	3	4	2	2	1	1	2	
74	4	3	2	1	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4
75	3	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



LAMPIRAN C
UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS SKALA

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
Reliability
Skala Kontrol Diri

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	75	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	75	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	84.2133	96.684	.317	.770
p2	84.2533	95.570	.387	.767
p3	84.8667	99.252	.315	.779
p4	84.3467	96.824	.317	.770
p5	84.8267	94.794	.452	.765
p6	84.5200	96.388	.322	.770
p7	84.4933	95.686	.336	.770
p8	84.7600	91.617	.512	.761
p9	84.8933	93.880	.420	.766
p10	84.3200	96.031	.363	.768
p11	84.9600	95.579	.336	.770
p12	84.3733	99.615	.314	.777
p13	84.7333	96.306	.301	.772
p14	84.1867	96.370	.351	.769
p15	84.7067	94.264	.394	.767
p16	84.9200	93.615	.415	.766

p17	85.2400	94.617	.452	.764
p18	84.6133	95.078	.359	.769
p19	84.5600	96.898	.305	.771
p20	85.0667	92.604	.485	.762
p21	84.7467	101.327	.302	.782
p22	84.4267	101.167	.303	.782
p23	84.9333	95.333	.361	.769
p24	84.4667	98.144	.322	.774
p25	84.3600	95.288	.386	.767
p26	84.6267	97.264	.288	.771
p27	84.6400	98.882	.316	.779
p28	84.8533	88.289	.630	.752
p29	85.0000	95.324	.358	.769
p30	85.1333	96.009	.309	.772
p31	84.7600	88.455	.611	.754
p32	85.0133	90.581	.608	.755

Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*
 Reliability
 Skala Kecanduan Game Online

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	75	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	75	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	52

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	139.5067	245.361	.469	.832
soal2	139.1200	243.972	.568	.831
soal3	138.9067	256.140	.515	.839
soal4	139.5867	252.975	.263	.837
soal5	139.2000	247.784	.450	.833
soal6	139.1333	256.252	.514	.839
soal7	139.0800	261.858	.506	.844
soal8	139.4267	248.599	.395	.834
soal9	139.3467	255.500	.516	.839
soal10	139.5600	269.358	.282	.849
soal11	139.0933	254.734	.518	.839
soal12	138.8667	251.225	.301	.836
soal13	139.2667	240.036	.627	.828
soal14	138.6800	258.950	.504	.840
soal15	138.9600	247.309	.442	.833

soal16	139.3867	244.078	.462	.833
soal17	139.6267	241.940	.585	.830
soal18	139.3733	268.697	.251	.849
soal19	139.8133	254.775	.520	.838
soal20	138.9200	251.075	.314	.836
soal21	138.9867	244.986	.557	.831
soal22	139.0667	249.982	.397	.834
soal23	138.9733	262.837	.510	.844
soal24	139.5200	259.172	.503	.842
soal25	139.1333	246.820	.429	.833
soal26	139.4533	256.089	.514	.839
soal27	139.0533	244.105	.544	.831
soal28	139.3600	255.477	.517	.839
soal29	139.3200	254.383	.521	.838
soal30	139.2000	244.432	.452	.833
soal31	139.3200	247.356	.417	.834
soal32	139.3467	240.527	.621	.829
soal33	139.3200	236.977	.645	.827
soal34	138.9867	252.040	.254	.838
soal35	139.4133	243.597	.494	.832
soal36	139.1200	246.756	.413	.834
soal37	139.0800	245.291	.486	.832
soal38	138.6667	249.414	.378	.835
soal39	138.6133	257.754	.509	.839
soal40	139.4000	259.919	.501	.843
soal41	139.8667	249.982	.358	.835
soal42	139.0267	252.972	.227	.838
soal43	139.1333	242.306	.513	.831
soal44	139.2267	237.637	.627	.828
soal45	139.1333	247.604	.414	.834
soal46	139.4667	243.171	.497	.832
soal47	138.9600	243.201	.567	.830
soal48	139.1467	262.262	.507	.844
soal49	138.8133	255.046	.519	.838
soal50	139.4933	241.226	.532	.831
soal51	139.1867	244.911	.540	.831
soal52	138.9600	242.552	.545	.830



**LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS**

UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol Diri	Kecanduan game online
N		75	75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	87.41	141.93
	Std. Deviation	10.054	16.103
Most Extreme Differences	Absolute	.129	.124
	Positive	.129	.124
	Negative	-.083	-.074
Kolmogorov-Smirnov Z		1.119	1.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.163	.201

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



**LAMPIRAN E
UJI LINEARITAS**

Uji Linieritas

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecandun game online *	75	100.0%	0	0.0%	75	100.0%
Kontrol diri						

Report

kecandun game online

Kontrol diri	Mean	N	Std. Deviation
62	108.00	1	.
66	124.00	1	.
72	121.00	1	.
73	144.00	1	.
75	136.00	1	.
77	129.75	4	4.646
78	129.75	4	4.856
79	137.33	6	8.710
80	138.00	2	7.071
81	136.67	3	15.535
82	153.00	1	.
83	151.33	3	7.234
84	130.33	3	12.014
85	143.25	4	8.732
86	138.38	8	13.752
87	123.00	1	.
88	155.50	2	12.021
89	133.00	1	.
90	153.00	1	.
91	144.33	3	18.009

92	164.00	1	.
93	129.50	2	6.364
94	131.00	2	31.113
95	152.50	2	23.335
96	136.00	1	.
97	159.00	1	.
98	150.00	2	26.870
99	151.00	1	.
100	147.25	4	11.442
101	166.00	3	6.083
104	165.00	2	9.899
106	174.00	1	.
109	127.00	1	.
115	179.00	1	.
Total	141.93	75	16.103

ANOVA Table

	Sum of Squares	df
kecandun game online * Kontrol diri	12562.292	33
Between Groups (Combined)		
Linearity	5954.820	1
Deviation from Linearity	6607.472	32
Within Groups	6626.375	41
Total	19188.667	74

ANOVA Table

	Mean Square	F
kecandun game online * Kontrol diri	380.676	2.355
Between Groups (Combined)		
Linearity	5954.820	36.845
Deviation from Linearity	206.483	1.278
Within Groups	161.619	
Total		

ANOVA Table

			Sig.
kecandun game online * Kontrol diri	Between Groups	(Combined)	.005
		Linearity	.000
		Deviation from Linearity	.228
Within Groups			
Total			

Measures of Association

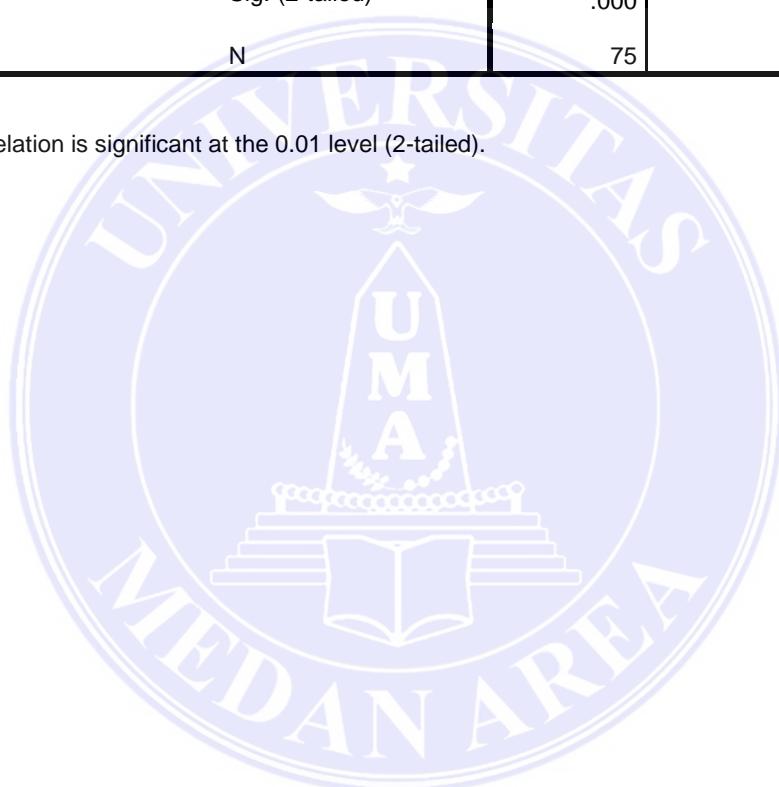
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecandun game online * Kontrol diri	.557	.310	.809	.655



Correlation


		Correlations	
		kontrol diri	kecanduan game online
kontrol diri	Pearson Correlation	1	.557**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	75	75
kecanduan game online	Pearson Correlation	.557**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	75	75

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





**LAMPIRAN G
SURAT KETERANGAN PENELITIAN**



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ.medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1273/FPSI/01.10/XI/2021 4 November 2021
 Lampiran : -
 Hal : Riset dan Pengambilan Data

Yth. Bapak/Ibu Kepala
 Lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan
 di
 Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:


Nama	: Novelida Zai
NPM	: 178600313
Program Studi	: Ilmu Psikologi
Fakultas	: Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **Lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan, Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.


Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin.


Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

Laili Alfira, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip




PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
KELURAHAN KENANGAN
Jl. Enggang No. Kode Pos 20226

SURAT KETERANGAN

Nomor : *LINGKUNGAN 1065/2021*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :
 Jabatan : Kepala Lingkungan Enggang
 Kecamatan Percut Sei Tuan, Kelurahan Kenangan

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Novelisa Zai
 NPM : 178600313
 Program Studi : Psikologi
 Fakultas : Psikologi

Maksud / tujuan

1. Menerangkan bahwa nama tersebut diatas telah melakukan penelitian mulai tanggal 06 November 2021 s/d 12 November 2021 di **Lingkungan Jl. Enggang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang** guna menyusun Skripsi yang berjudul **"Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan"**.
2. Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Enggang, 12 November 2021
 KEPALA LINGKUNGAN ENGGANG
