

**GAMBARAN KONTROL DIRI INDIVIDU DEWASA AWAL
YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI DESA RUMAH PIL-PIL
KECAMATAN SIBOLANGIT**

SKRIPSI

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

OLEH:

MUTIANA PEBISARI BR PERANGIN-ANGIN
158600263



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023

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 4/4/23

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

SKRIPSI

GAMBARAN KONTROL DIRI INDIVIDU DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI DESA RUMAH PIL-PIL KECAMATAN SIBOLANGIT

dipersiapkan dan disusun oleh
Mutiana Pebisari br Perangin-angin
158600263

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



(Shirley Melita Sembiring, S.Psi, M.Psi)

Ketua



(Khairuddin, S.Psi, M.Psi)

Sekretaris



(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi)

Penguji Tamu



(Merri Hafni, S.Psi, M.Psi)

Skripsi ini diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
tanggal 18 Januari 2023

Kepala Bagian



(Dinda Permatasari Harahap S.Psi, M.Psi)

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area



(Hasanudin, Ph.D)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutiana Pebisari br Perangin-angin

NIM : 15.860.0263

Tahun Terdaftar : 2015

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : 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, Januari 2023



Mutiana Pebisari br Perangin-angin

NPM: 15.860.0263

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mutiana Pebisari br Perangin-angin

NPM : 15.860.0263

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Gambaran Kontrol Diri Individu Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* di Desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, Januari 2023

Yang Menyatakan



Mutiana Pebisari br Perangin-angin

**GAMBARAN KONTROL DIRI INDIVIDU DEWASA AWAL YANG
BERMAIN GAME ONLINE DI DESA RUMAH PIL-PIL KECAMATAN
SIBOLANGIT**

MUTIANA PEBISARI BR PERANGIN-ANGIN

158600263

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang gambaran kontrol diri individu dewasa awal yang bermain *game online* di desa Rumah pil-pil kecamatan Sibolangit. Sampel penelitian berjumlah 43 orang dari keseluruhan populasi yang berjumlah 140 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument skala psikologis dengan format skala likert, dimana skala yang digunakan yaitu skala yang disusun berdasarkan teori kontrol diri. Berdasarkan analisis data terhadap semua aspek maka diketahui hasil bahwa kelompok sampel penelitian memiliki kontrol kognitif yang tergolong sedang cenderung tinggi, kontrol perilaku tergolong sedang cenderung tinggi dan kontrol keputusan tergolong sedang cenderung tinggi sehingga variabel kontrol diri menunjukkan hasil yang tergolong sedang cenderung ke tinggi (mean empirik 80,65 tidak melebihi satu bilangan SD dengan mean hipotetik 67,50). Selanjutnya analisis kontribusi terhadap masing-masing aspek kontrol diri, diketahui bahwa aspek kontrol kognitif memiliki kontribusi terbesar (48,08%) dibanding kedua aspek lainnya yaitu aspek kontrol perilaku (28,83%) dan aspek kontrol keputusan (23,09%).

Kata Kunci : Dewasa awal, Kontrol diri, *Game Online*

**SELF-CONTROL PICTURE OF EARLY ADULT INDIVIDUALS
PLAYING ONLINE GAMES IN THE VILLAGE OF RUMAH PIL-PIL
SUBDISTRICT SIBOLANGIT**

MUTIANA PEBISARI BR PERANGIN-ANGIN

158600263

ABSTRACT

This study aims to find out about the self-control picture of early adult individuals who play online games in the village of Rumah pil-pil sub-district Sibolangit. The study sample numbered 43 people out of a total population of 140 people. Sampling was carried out using the Purposive Sampling technique. Data collection in this study used psychological scale instruments with a likert scale format, where the scale used was a scale arranged based on self-control theory. Based on data analysis of all aspects, it is known that the results of the research sample group have cognitive control that is classified as moderate tends to be high, behavioral control is classified as medium tends to be high and decision control is classified as medium tends to be high so that the self-control variable shows results that are classified as moderate tend to be high (empirical mean 80.65 does not exceed one SD number with a hypothetical mean of 67.50). Furthermore, the analysis of the contribution to each aspect of self-control, it is known that the cognitive control aspect has the largest contribution (48.08%) compared to the other two aspects, namely the behavioral control aspect (28.83%) and the decision control aspect (23.09%).

Keywords : Early adulthood, Self-control, Online Games

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Gambaran Kontrol Diri Individu Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* di Desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit”

Peneliti menyadari keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti tidak lupa menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, M.BA selaku ketua Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area
2. Bapak Prof. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Dr. Hasanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Shirley Melita Sembiring, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, meluangkan waktu memberi arahan dan membimbing dengan penuh kesabaran kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Dosen pengampu mata kuliah pertama ketika saya resmi menjadi mahasiswa dan dosen yang membimbing saya untuk menyelesaikan masa mahasiswa Terimakasih atas bimbingan yang tulus dari ibu semoga ibu selalu diberikan rezeki dan kesehatan dari Tuhan

Yang Maha Esa sehingga bisa terus memberikan ilmu pengetahuan bagi para mahasiswa, Amin

5. Bapak Khairuddin, S.Psi, M.Psi selaku ketua dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
6. Ibu Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi selaku sekretaris dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
7. Ibu Merri Hafni, S.Psi, M.Psi selaku penguji tamu dalam pelaksanaan sidang skripsi saya
8. Para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah berkontribusi memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti
9. Para Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang turut memperlancar proses penyelesaian kuliah dan skripsi peneliti
10. Pemerintahan Desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti melakukan penelitian dalam penyelesaian skripsi
11. Ibunda Dra. Leleh br Ginting, terimakasih untuk segala hal yang telah diberikan. Dukungan, semangat, doa dan restunya yang peneliti yakini tidak ada habisnya. Terimakasih untuk segala perjuangan, upaya dan kerja keras nya mulai saat melahirkan, membesarkan, mendidik dan membimbing peneliti hingga sampai di saat ini. Semoga ibunda tetap diberikan rezeki, kesehatan dan kebahagiaan dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat melihat dan merasakan hari-hari bahagia kedepannya, Amin

12. Kakanda Elia Sabarta Ginting, terimakasih atas usaha dan upaya dalam mengisi satu kekosongan dalam sisi kehidupan peneliti. Upaya menggantikan peran yang tidak peneliti dapatkan serta semangat, doa dan dukungan yang diberikan tetap peneliti rasakan mulai saat di bangku SMA hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa tetap memberikan kesehatan dan rezeki serta segala doa dan harapan dapat kita wujudkan, Amin
13. Pengemudi bus Medan - Kabanjahe, angkutan umum dan ojek online yang turut andil dalam proses perkuliahan peneliti hingga penyusunan skripsi ini selesai
14. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Stambuk 2015 kelas Reguler B dan kelas Malam. Tiga semester kebersamaan di kelas regular dan dilanjutkan ke kelas malam terimakasih untuk suka duka, pengalaman dan kenangannya selama menempuh proses pendidikan bersama.
15. Smart Aurica School yang pernah menjadi bagian peneliti selama perkuliahan dan menorehkan pengalaman dan kenangan bagi peneliti
16. IMKA ARIH ERSADA UMA yang menjadi pengikat kekeluargaan peneliti dengan mahasiswa Karo lainnya
17. Seluruh teman-teman Demisioner Pengurus Runggun PERMATA GBKP Runggun periode 2014-2016, periode 2016-2018. Teman-teman Demisioner Pengurus Klasis PERMATA GBKP Sibolangit periode 2019-2022 dan teman-teman Pengurus Klasis PERMATA GBKP Sibolangit

periode 2022-2025. Terimakasih untuk dukungan, suka duka dan kenangan kepada peneliti selama dalam pelayanan dan proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai

18. Semua pihak yang berkontribusi selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang diberikan kepada peneliti.

Akhir kata, peneliti memohon maaf atas kesalahan dan kekurangan di dalam penulisan ataupun penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Medan, 2 Januari 2023

Hormat saya

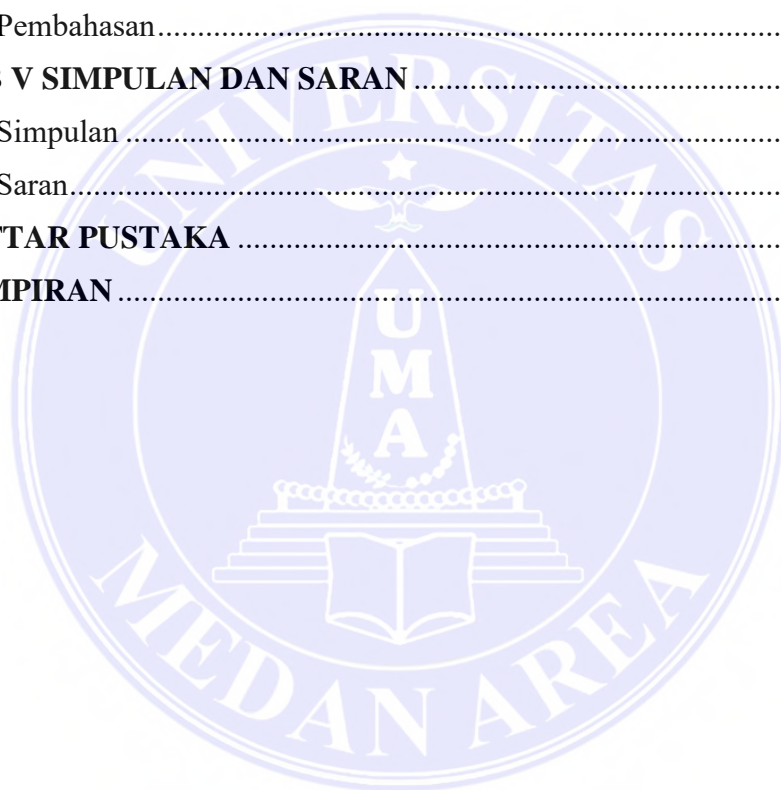


Mutiana Pebisari br P.A
158600263

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Masalah.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kontrol Diri.....	11
1. Pengertian Kontrol Diri.....	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri.....	12
3. Aspek-aspek Kontrol Diri.....	15
4. Ciri-ciri Individu Yang Memiliki Kemampuan Kontrol Diri.....	18
B. Dewasa awal.....	20
1. Pengertian Dewasa Awal.....	20
2. Ciri-ciri Dewasa Awal.....	21
C. Higgs Domino.....	24
1. Pengertian Higgs Domino.....	24
2. Fitur Higgs Domino.....	25
D. Kerangka Konseptual Kontrol Diri Individu Dewasa awal.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Tipe Penelitian.....	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29

D. Subjek Penelitian.....	30
E. Metode Pengumpulan Data.....	31
F. Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	33
B. Persiapan Penelitian.....	34
C. Pelaksanaan Penelitian.....	36
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	37
E. Pembahasan.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Distribusi Penyebaran Kuesioner Kontrol Diri Sebelum Uji Coba	35
Tabel 4.2. Distribusi Penyebaran Kuesioner Kontrol Diri Setelah Uji Coba	37
Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	38
Tabel 4.4. Kontribusi Aspek Terhadap Variabel Kontrol Diri	39
Tabel 4.5. Mean Empirik dan Standar Deviasi	41
Tabel 4.6. Rangkuman Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik..	42
Tabel 4.7. Rangkuman Hasil Penelitian	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kontribusi Aspek	39
Gambar 4.2 Kurva Kriteria Kontrol Perilaku.....	43
Gambar 4.3 Kurva Kriteria Kontrol Kognitif.....	44
Gambar 4.4 Kurva Kriteria Kontrol Keputusan	44
Gambar 4.5 Kurva Kriteria Kontrol Keputusan	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Penelitian	56
Lampiran 2 Data Mentah	60
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas	63
Lampiran 4 Uji Normalitas	66
Lampiran 5 Uji Kontribusi	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi cara manusia ketika mencari hiburan dalam mengisi waktu luang. Salah satu pilihan mudah yang bisa diakses oleh banyak kalangan adalah fitur *game online* yang tersedia di berbagai *platform* seperti komputer maupun *smartphone*. Jaringan internet yang sudah tersebar luas di berbagai penjuru juga meningkatkan jangkauan dimainkannya *game online*, dari kota besar hingga perkampungan di daerah yang jauh dari sorotan. Selain aksesnya yang mudah, ragam permainan dari *game online* yang bervariasi juga memicu semakin populernya *game online* di semua kalangan, terutama kalangan remaja dan kalangan dewasa awal.

Banyak faktor yang membuat seseorang memilih *game online* sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang seperti yang disampaikan Yee (dalam Feprinca, 2012), diantaranya: *achievement*, *immersion*, dan *social*. *Achievement* atau prestasi dalam bermain *game online* bisa menjadi kepuasan tersendiri bagi seorang individu karena dirinya mampu menyelesaikan permainan dengan hasil yang lebih baik dari yang lain, lebih lanjut, ada perasaan puas ketika *game* yang dimainkannya bisa ditaklukan. Selanjutnya, *immersion* atau penghayatan ketika bermain *game online* yang disebabkan oleh rasa penasaran individu yang memainkan

game tersebut. Penghayatan ini muncul dengan sendirinya karena individu mencoba memecahkan misi atau tugas yang ada di *game* tersebut dengan penuh konsentrasi agar bisa melangkah ke tingkatan selanjutnya. Faktor ketiga adalah faktor sosial dimana individu yang bermain sebuah *game online* berpotensi bertemu (secara *virtual*) dengan individu lain yang memiliki kegemaran yang sama, kemudian terjadilah interaksi. Lebih lanjut, Budhi dan Endang (2016) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa tujuan *game online* yang sesungguhnya adalah sebagai alat penghilang penat bagi individu.

Game online yang mudah dan menarik terkadang membuat individu yang memainkannya cenderung lupa waktu atau bahkan kecanduan dimana mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam lamanya dalam sehari untuk bermain *game* (Nuhan, 2016). Dengan kata lain, ada dampak negatif yang bisa disebabkan jika individu bermain *game* secara berlebihan.

Seperti pada pernyataan diatas, *game online* memiliki beberapa manfaat. Dilansir dari klikdokter.com (2021) secara garis besar, manfaat *game online* adalah melatih kecerdasan individu, selain itu bermain *game online* juga bermanfaat untuk menguatkan daya ingat atau memori, melatih logika dalam *problem solving*, mengikuti instruksi dan membuat rencana, berani mengambil resiko dan melatih cara menghadapi tantangan, mengenalkan teknologi, membentuk kreativitas, sebagai sarana belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri, membantu anak

dengan *disleksia*, memberikan pengetahuan baru, dan melatih pengendalian emosi.

Selain memiliki manfaat yang berdampak positif, permainan *game online* juga memiliki dampak negatif. Aktivitas *game online* yang terlalu berlebihan dianggap sebagai faktor seseorang kemudian malas melakukan aktivitas lain, kemampuan sosial yang berkurang karena terlalu lama menghabiskan waktu dengan *game online*, gangguan kesehatan terutama bagian mata dan kemungkinan pengucapan kata kasar (Oktasella, 2019).

Dewasa awal adalah masa dimana individu berada pada rentang usia 20 tahun sampai 30 tahun (Erikson dalam King, 2014). Pada fase ini individu dihadapkan pada tugas perkembangan untuk membangun hubungan intim dengan orang lain. Keintiman yang dimaksud ialah keintiman sebagai menemukan diri sendiri sekaligus hanyut dalam diri orang lain. Akan tetapi tugas perkembangan ini akan sulit terpenuhi saat individu dewasa awal tidak mampu mengontrol diri khususnya dalam bermain *game online*.

Anderson (dalam Putri.A, 2019) menyatakan individu dewasa awal mampu berorientasi pada tugas bukan pada diri atau ego untuk kepentingan pribadi, memiliki tujuan yang jelas dan kebiasaan yang efisien. Individu dewasa awal melihat tujuannya secara jelas dan tujuan-tujuan itu didefinisikan secara cermat untuk mengetahui mana kebiasaan-kebiasaan yang pantas dilakukan dan yang tidak. Hal ini tentunya akan terpenuhi jika individu dewasa awal memiliki kontrol diri yang baik.

Berdasarkan uraian di atas individu pada fase dewasa awal seharusnya sudah memiliki kontrol diri dalam berperilaku khususnya menyikapi kecanggihan teknologi berupa memainkan *game online*, dewasa awal diharapkan mampu berperilaku sesuai norma, tidak mementingkan diri, mampu memilah untuk melakukan kebiasaan-kebiasaan yang efisien. Namun kenyataan yang terjadi kebanyakan individu pada fase dewasa awal tidak demikian, melainkan tidak mampu mengendalikan keinginan saat bermain *game online* sehingga menghabiskan waktu yang tidak sebentar hanya untuk bermain *game*, tidak jarang mereka lalai dalam melaksanakan pekerjaan dan tugas utama dan pekerjaan tersebut tidak berjalan dengan baik. Hal ini lah yang menjadi pertimbangan peneliti sehingga memilih dewasa awal menjadi subjek penelitian dikarenakan adanya perbedaan antara pandangan tokoh yang telah dipaparkan sebelumnya dengan kenyataan yang terjadi.

Berbicara tentang *game online*, ada satu *game online* yang sedang populer di kalangan dewasa awal, yaitu *Higgs Domino*, *game* ini merupakan jenis *game* yang memainkan berbagai jenis permainan seperti Fafafa, Panda, Duo Fu Cai, Naga, dan lain-lain. *Game* ini juga menawarkan hadiah yang menggiurkan sehingga semakin banyak orang yang penasaran dan ikut memainkannya. Menurut data dari *playstore* pada Maret 2022 *game* ini sudah diunduh sebanyak lebih dari 50 juta kali di *platform* android.

Higgs Domino memiliki sistem dimana pemainnya diwajibkan memiliki deposit yang akan dijadikan sebagai taruhan ketika *game* nya dimainkan. Jika pemain menang maka deposit akan bertambah, sebaliknya jika pemain kalah deposit akan berkurang. Deposit dilakukan dengan cara *top up* dari berbagai macam *platform* pembayaran sehingga cara ini dianggap sangat praktis bagi para pemainnya.

Sampai saat ini belum ada data resmi dari Badan Pusat Statistik (BPS) tentang berapa banyak jumlah pemain *game* ini di Indonesia, akan tetapi banyaknya pemberitaan terkait *game* ini merupakan salah satu indikator bahwa *game* ini banyak dimainkan oleh pecinta *game online* di Indonesia.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti melakukan observasi di desa Rumah pil-pil, kecamatan Sibolangit, kabupaten Deli serdang. Peneliti mengamati lingkungan sekitar tempat tinggal dan melihat fenomena individu pada fase dewasa awal asyik dengan pembahasan *game online* ketika bertemu dengan teman sebaya, bahkan ketika sedang bermain mereka cenderung tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Mereka juga cenderung menggunakan lebih banyak waktu untuk bermain *game*. Menurut peneliti hal ini cenderung berdampak negatif, khususnya dalam pencapaian tugas perkembangan yang seharusnya terpenuhi di usia dewasa awal akan mengalami kemunduran. Hal ini juga membuat semakin minimnya interaksi dengan orang lain untuk menjalin keintiman serta kurangnya peran dalam lingkungan masyarakat.

Peneliti melakukan wawancara terhadap pemain *game online* dengan inisial EB.

“Aku biasanya main game online sekitar delapan jam lah kak setiap hari...,kalau lagi libur kayak hari Sabtu Minggu gitu bisa sampai sepuluh jam pun kak. Kalau malam Minggu kami biasanya ngumpul di warkopsampai pagi sambil main game, scatter sama ML kak”.

Selain dengan EB, peneliti juga melakukan wawancara dengan WS.

“Setiap hari wajib main scatter, ada yang kurang menurutku kalau gak main scatter. Aku biasa pulang pagi sekitar jam 3 sampai jam 5 baru pulang dari tempat kami ngumpul. Kalau paling cepat biasa pulang jam 12 atau jam 1 malam. Sering kali makan malam ku di tempat kami ngumpul bahkan kadang kalau lagi seru mainnya setelah pulang baru makan. Pernah aku sakit karena begadang main scatter jadi lupa makan, hehehe..., waktu untuk makan pun terasa lama kali. Pas menang gitu kan rasanya senang kali, bahagia lah pokoknya. Dari pada aku magang di kantor ku yang dulu mending aku main scater sambil cari kerjaan lain nanti”.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak dengan usia dewasa awal berinisial HS hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa anak beliau lebih aktif bermain *game* dari pada melakukan kegiatan perkuliahan secara daring, kerap kali anak beliau bermain *game online* di kala perkuliahan online sedang berlangsung.

“Kalau anak bibik itu sanggup gaaa....me aja terus, makan pun bisa satu jam gak siap karna sambil main game. Sering kali itu sambil daring dia di laptop, main game dia di hp. Siap daring pun masih lanjut main game, lebih sering dia main game dari pada ngerjain tugasnya”.

Berdasarkan fenomena dan uraian diatas dapat dilihat bahwa individu di desa Rumah pil-pil kecamatan Sibolangit yang bermain *game online higgs domino* tidak dapat mengontrol diri dalam mengatur waktu

dan tidak mampu membedakan mana kegiatan yang perlu di laksanakan dan yang tidak. Mereka mengesampingkan tugas utama dan kebutuhan pokok untuk bermain *game online*. Bahkan memilih untuk berhenti dari magang pekerjaannya.

Kecanduan bermain *game online* memberikan pengaruh negatif seperti kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, cenderung tidak menghiraukan orang lain karena terfokus dengan *game* masing-masing, tidak mampu memprioritaskan kegiatan, lupa waktu dalam mengerjakan tugas sehingga lalai dalam tanggung jawab. Halodoc.com (2021) mengungkapkan efek terlalu sering bermain *game online* adalah kecanduan disebut dengan *gaming disorder*. Saat seseorang mengalami *gaming disorder* maka ada perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, belajar dan motivasi. Terganggunya kesehatan mata, gangguan motorik, menurunnya tingkat konsentrasi, kurang mampu bersosialisasi, bermasalah dalam berkomunikasi dan membuat perilaku lebih agresif bahkan meningkatnya kasus kematian dan kekerasan juga merupakan dampak negatif dari bermain *game online*.

Peneliti mengamati dampak negatif yang terjadi di lokasi penelitian ialah meningkatnya perilaku agresif, perilaku yang ditunjukkan meliputi suka membentak dan berkata kasar, kurang mampu bersosialisasi serta kasus kehilangan yang meningkat dialami oleh warga seperti kehilangan hasil tanaman ladang dan peternakan. Berdasarkan observasi peneliti

beberapa individu dewasa awal yang sudah berkerja berhenti dari pekerjaan mereka baik karena pilihan sendiri maupun kelalaian dalam tugas yang disebabkan *game online*. Hasil perbincangan peneliti dengan beberapa pemuda yang diberhentikan dari pekerjaan menyatakan mereka sering terlambat tiba di tempat kerja hal ini dikarenakan bermain *game online* yang tidak terkontrol hingga dini hari sehingga saat jam kerja tiba mereka tidak fit dan masih dalam keadaan mengantuk sehingga sering lalai dalam tugas.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Kontrol Diri Individu Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Higgs Domino Scatter di Desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat identifikasi dalam penelitian ini adalah fenomena bermain *game online* pada individu dewasa awal yang tidak jarang terjadi saat ini. Saat tidak bermain *game* mereka merasa ada yang kurang dalam diri mereka dan terdorong untuk segera bermain *game*. Saat individu dewasa awal mengalami *gaming disorder* maka pencapaian tugas perkembangan juga akan terhambat. Tugas perkembangan yang meliputi; Mendapat pekerjaan, memiliki teman hidup, membentuk keluarga, membesarkan anak-anak, bertanggung jawab sebagai warga

Negara, bergabung ke dalam kelompok sosial dan mampu melakukan kebiasaan-kebiasaan yang efisien, Papalia (2004), akan sulit terpenuhi diakibatkan terganggunya kemampuan bersosialisasi, menurunnya konsentrasi, terhambat dalam berkomunikasi bahkan gangguan dan kerusakan pada bagian otak dan sistem saraf yang memberi dampak terganggunya motorik, perilaku, hingga dapat menyebabkan kematian.

Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang gambaran kontrol diri individu dewasa awal yang bermain *game online higgs domino*.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan yang diteliti perlu dibatasi agar penelitian ini dapat lebih terfokus. Pada penelitian ini dibatasi hanya mengenai gambaran kontrol diri bermain *game online* pada individu dewasa awal di desa Rumah pil-pil, kecamatan Sibolangit.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran kontrol diri individu dewasa awal yang bermain *game online Higgs Domino* di desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit?

E. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang gambaran kontrol diri dewasa awal yang bermain *game online* di desa Rumah pil-pil kecamatan Sibolangit.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dan wacana pemikiran bagi ilmuan psikologi khususnya dibidang psikologi perkembangan mengenai gambaran kontrol diri individu dewasa awal yang bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi individu dewasa awal khususnya di desa Rumah pil-pil Kecamatan Sibolangit untuk dapat mengontrol dirinya dalam bermain *game*. Penelitian ini juga diharapkan memberikan pemahaman kepada seluruh pembaca mengenai tugas perkembangan yang seharusnya terpenuhi pada rentang usia dewasa awal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Kontrol diri ini menyangkut seberapa kuat seseorang memegang nilai dan kepercayaannya untuk dijadikan sebagai acuan ketika ia bertindak atau mengambil keputusan. (Chaplin dalam Sari 2019).

Menurut Averill (dalam Ghufron & Risnawati, 2012) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, serta kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.

Tangney, Baumeister & Boone (Marsela & Supriatna, 2019) mengatakan kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standard tertentu seperti moral, nilai dan aturan di masyarakat agar mengarah pada perilaku positif.

Sedangkan menurut Calhoun dan Acocella (Marsela & Suprianta, 2019) kontrol diri adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Pengertian ini dimaksud menekankan pada kemampuan

dalam mengolah bekal untuk membentuk pola perilaku yang mencakup dari keseluruhan proses yang berupa pengaturan fisik, psikologis dan perilaku.

Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri ialah kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya sendiri secara sadar agar menghasilkan perilaku yang tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Ghufron & Risnawati (2011) kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi kontrol diri seseorang adalah faktor usia dan kematangan. Semakin bertambahnya usia seseorang maka akan semakin baik kontrol dirinya, individu yang matang secara psikologis juga akan mampu mengontrol perilakunya karena telah mampu mempertimbangkan mana hal yang baik dan yang tidak baik bagi dirinya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga. Dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan kontrol diri seseorang. Bila orang tua menerapkan kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini dan orang tua bersikap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila menyimpang dari yang

sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan menjadi kontrol bagi dirinya.

Rahman (2019) ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri yaitu :

a. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi kontrol diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu bereaksi dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda (unik) dan hal inilah yang akan membedakan pola reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang berperan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Situasi yang dihadapi akan dipersepsi berbeda oleh setiap orang, bahkan terkadang situasi yang sama dapat dipersepsi yang berbeda pula sehingga akan mempengaruhi cara memberikan reaksi terhadap situasi tersebut. Setiap situasi mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang.

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan

atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang, sehingga seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang bereaksi dengan menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dan pengalaman terhadap situasi sebelumnya untuk melakukan tindakan, sehingga pengalaman yang positif akan mendorong seseorang untuk bertindak yang sama sedangkan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

e. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga akan sangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas faktor yang mempengaruhi kontrol diri adalah faktor internal (kepribadian dan usia) dan faktor eksternal (situasi, etnis dan pengalaman).

3. Aspek-aspek Kontrol Diri

Berdasarkan konsep Averill (dalam Ghufron & Risnawita, 2011) terdapat beberapa aspek kontrol diri yaitu kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*) dan kontrol mengambil keputusan (*decisional control*).

a. Kontrol Perilaku (*Behavioural Control*)

Merupakan kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku dibagi menjadi dua komponen yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*). 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. Sedangkan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*) merupakan kemampuan untuk mengatasi bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki untuk dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, antara lain: mencegah atau menjauhi stimulus,

menempatkan tenggang waktu diantara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir dan membatasi intensitasnya.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menggabungkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan. Pada kontrol kognitif terdapat dua komponen yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Memperoleh informasi (*information gain*) yang dimaksud disini adalah dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu tersebut dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Sedangkan yang dimaksud melakukan penilaian (*appraisal*) adalah individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Mengontrol Keputusan (*Decisional Control*)

Merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

Menurut Smet (dalam Aprillia, 2019) kemampuan mengontrol diri terdiri dari lima aspek, yaitu :

- a. *Behavioral Control* (kemampuan mengontrol perilaku) kemampuan dalam mengambil tindakan nyata untuk mengurangi *stressor*, kemungkinan tindakan ini dapat mengurangi tingkat ketegangan atau mempersingkat durasi masalah.
- b. *Cognitif Control* (kemampuan mengontrol kognitif) kemampuan seseorang dalam menggunakan proses berfikir atau strategi ketika menghadapi masalah. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memfokuskan pikiran terhadap hal-hal yang menyenangkan, netral atau suatu sensasi yang berbeda dengan situasi yang dihadapi.
- c. *Decisional Control* (kemampuan mengontrol keputusan) suatu kesempatan untuk memilih antar pilihan alternative atau tindakan yang umum.
- d. *Informational Control* (kemampuan mengontrol informasi) meliputi hal seperti apa yang akan terjadi, mengapa dan konsekuensi apa yang akan diterimanya. Kontrol informasi ini sangat membantu seseorang dalam mengurangi stres karena seseorang dapat memperkirakan dan mempersiapkan diri terhadap apa yang akan terjadi. Selain itu, seseorang juga merasakan berkurangnya rasa takut terhadap hal-hal yang diketahuinya dengan pasti.
- e. *Control Retrospective* (kontrol retrospektif) kontrol terhadap pengalaman masa lalu adalah keyakinan terhadap apa atau siapa yang menyebabkan suatu permasalahan tersebut. Seseorang seringkali mencoba untuk mencari

arti dari berbagai kejadian dalam kehidupannya. Meskipun demikian, hal tersebut tidak membantu seseorang dalam mengontrol apa yang akan terjadi tetapi dapat membantu seseorang atau sesuatu untuk disalahkan, bahkan dirinyan sendiri seringkali membantu meringankan kecemasannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek kontrol diri mencakup kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol informasi, kemampuan mengontrol kognitif, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan mengontrol keputusan.

4. Ciri-ciri Individu Yang Memiliki Kemampuan Kontrol Diri

Logue dan Forzano (dalam Aroma, 2012) orang yang mampu mengontrol diri adalah orang yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun dan tetap bertahan dengan tugas yang harus dikerjakan walaupun menghadapi banyak hambatan.
- b. Dapat mengubah perilaku menyesuaikan dengan aturan yang berlaku dimana ia berada.
- c. Tidak menunjukkan perilaku yang emosional atau meledak-ledak.
- d. Bersifat toleran atau dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang tidak dikehendaki.

Sedangkan menurut Thompson (dalam Aprillia, 2019) ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan kontrol diri antara lain:

- a. Mampu mengontrol perilaku

Hal ini ditandai dengan kemampuan menghadapi stimulus yang tidak diinginkan dengan cara mencegah stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum berakhir dan membatasi intensitas stimulus, kemampuan membuat perencanaan dalam hidup, mampu mengatasi frustrasi dan ledakan emosi serta kemampuan untuk menentukan siapa yang mengendalikan perilaku, dalam hal ini bila individu tidak mampu mengontrol dirinya sendiri, maka individu menggunakan faktor eksternal.

b. Mampu menunda kepuasan

Hal ini tujuannya ialah untuk keberhasilan mengatur perilaku dalam mencapai sesuatu yang lebih berharga atau diterima dalam masyarakat.

c. Mampu mengantisipasi peristiwa

Hal ini melalui berbagai pertimbangan secara relative obyektif, didukung dengan adanya informasi yang dimiliki individu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu yang memiliki kemampuan kontrol diri adalah individu yang tekun dan teguh terhadap tugasnya walaupun banyak hambatan, mampu mengatur perilaku atau tingkah laku impulsif, mampu menyesuaikan perilaku dengan aturan yang ada, mampu bersifat toleran atau dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang tidak dikehendaki, mampu menunda kepuasan, mampu mengantisipasi peristiwa dan tidak menunjukkan perilaku yang emosional.

B. Dewasa awal

1. Pengertian Dewasa Awal

Erikson (dalam Monks, Knoers & Haditono, 2001) mengungkapkan bahwa tahap dewasa awal yaitu antara usia 20 tahun sampai 30 tahun. Pada tahap ini manusia mulai menerima dan memikul tanggung jawab yang lebih berat, pada tahap ini pula hubungan intim mulai berlaku dan berkembang. Individu yang tergolong dewasa awal memiliki peran dan tanggung jawab yang tentu saja semakin besar. Individu tidak harus bergantung secara ekonomis, sosiologis maupun fisiologis pada orang tuanya (Dariyo dalam Putri.A, 2019).

Masa dewasa awal merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan yang baru dan harapan-harapan sosial baru. Orang dewasa awal diharapkan memainkan peran baru, seperti menjadi suami/istri, menjadi orang tua dan pencari nafkah, keinginan-keinginan baru, mengembangkan sikap-sikap baru dan nilai-nilai baru sesuai tugas baru (Hurlock, 2013).

Sedangkan menurut Mappiare (dalam Putri.A, 2019) orang dewasa awal merupakan transisi baik secara fisik, intelektual, peran sosial dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif.

Dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Peralihan dari ketergantungan ke masa mandiri baik dari ekonomi, kebebasan menentukan diri dan pandangan masa depan lebih realistis. Secara hukum seseorang dapat dikatakan sebagai orang dewasa awal saat menginjak usia 21 tahun. Santrock (2011) bahwa masa dewasa awal adalah istilah yang kini digunakan untuk menunjuk masa transisi dari remaja menuju dewasa. Rentang

usia ini berkisar antara 20 tahun hingga 30 tahun, masa ini ditandai oleh kegiatan bersifat eksperimen dan eksplorasi.

Masa dewasa awal adalah masa pencarian, penemuan, pematapan dan masa reproduktif, yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, peran dan tanggung jawabnya tentu makin bertambah besar. Dimana sudah mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lain terutama dari orang tua, baik secara ekonomis, sosiologis ataupun psikologis. Mereka akan lebih mengupayakan untuk menjadi orang yang lebih mandiri lagi, segala upaya akan dilakukan agar tidak bergantung lagi kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa dewasa awal adalah individu pada rentang usia 20-30 tahun yang siap bertanggung jawab dan menerima kedudukan dalam masyarakat, masa untuk bekerja, terlibat dalam hubungan sosial masyarakat dan menjalin hubungan dengan lawan jenis.

2. Ciri-ciri Dewasa Awal

Beberapa pendapat tentang ciri-ciri dewasa awal menurut beberapa ahli. Hurlock (2013) menyebutkan setidaknya ada empat ciri-ciri dewasa awal yang bisa diamati, antara lain:

- a. Usia reproduktif merupakan ciri pertama dari dewasa awal di mana di fase ini seorang individu mulai menjalani perannya menjadi orang tua, ibu atau ayah. Pada masa ini, alat-alat reproduksi manusia telah mencapai kematangannya dan sudah siap untuk melakukan reproduksi.
- b. Penyesuaian diri di fase yang penuh masalah, maksudnya individu dewasa awal akan mengalami banyak perubahan sehingga mereka dihadapkan pada banyak masalah baru yang muncul hingga cara penyelesaiannya.
- c. Mengalami ketakutan akan persoalan yang dihadapi. Ketakutan atau kekhawatiran yang timbul ini pada umumnya bergantung pada tercapainya penyesuaian terhadap persoalan yang dihadapi pada suatu saat tertentu atau sejauh mana berhasil atau kegagalan yang dialami dalam penyelesaian persoalan.
- d. Masa ketergantungan dan perubahan nilai. Ketergantungan terhadap orang tua, pemerintah, maupun kelompok-kelompok sosial disekitarnya, sedangkan masa perubahan nilai masa dewasa awal terjadi karena beberapa alasan seperti ingin diterima pada kelompok orang dewasa, kelompok-kelompok sosial dan ekonomi orang dewasa.

Pendapat yang lain datang dari Anderson (dalam Mappiare) yang menyebutkan ciri-ciri dewasa awal meliputi:

- a. Orientasi pada tugas secara objektif; berorientasi pada tugas, bukan pada diri atau ego, minat orang matang berorientasi pada tugas-tugas yang dikerjakannya dan tidak condong pada perasaan-perasaan diri sendiri atau untuk kepentingan pribadi.

- b. Tujuan dan kebiasaan yang efisien; seseorang yang matang melihat tujuan-tujuan yang ingin dicapainya secara jelas dan tujuan-tujuan itu dapat didefinisikannya secara cermat dan tahu mana yang pantas dan yang tidak serta bekerja secara terbimbing menuju arahnya.
- c. Mengontrol perasaan personal; seseorang yang matang dapat menyetir perasaan-perasaan sendiri dalam mengerjakan sesuatu atau berhadapan dengan orang lain. Dia tidak mementingkan dirinya sendiri, tetapi mempertimbangkan pula perasaan-perasaan orang lain.
- d. Lebih objektif dalam segala hal; yaitu berusaha mencapai keputusan dalam keadaan yang bersesuaian dengan kenyataan.
- e. Menerima kritik dan saran; orang matang memiliki kemauan yang realistis, paham bahwa dirinya tidak selalu benar, sehingga terbuka terhadap kritik-kritik dan saran-saran orang lain demi peningkatan dirinya.
- f. Bertanggung jawab; pertanggung jawaban terhadap usaha-usaha pribadi, orang yang matang mau memberi kesempatan pada orang lain membantu usaha-usahanya untuk mencapai tujuan.
- g. Adaptif; penyesuaian yang realistis terhadap situasi-situasi baru.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan ciri-ciri dewasa awal meliputi usia reproduktif, penyesuaian diri di fase yang penuh masalah, katakukan akan persoalan yang dihadapi, berorientasi pada tugas secara objektif, tujuan dan kebiasaan yang efisien, mengontrol perasaan

personal, objektif dalam segala hal, menerima kritik dan saran, bertanggung jawab, adaptif.

C. Higgs Domino

1. Pengertian Higgs Domino

Higgs Domino adalah permainan *online* yang dapat di *download* di playstore yang berisi beberapa jenis permainan seperti Domino, Kartu, Santai dan Slot yang hanya bisa dimainkan apabila terhubung dengan internet dimana pemain bisa mendapatkan pulsa apabila telah mendapatkan Rp 10.000 dalam permainan tersebut dan *chip* (koin) untuk bermain yang dapat diperjual belikan dengan meng *Upgrade* akun menjadi akun perunggu. Dalam akun perunggu, *Gamer* hanya bisa melakukan kirim chip sebanyak 2 *Billion* Chip kepada pemain lain. Untuk menjadikan akun perunggu, *Gamer* harus melakukan *Top Up* sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa yang di dukung oleh beberapa *Provider* (penyedia jaringan) seperti Telkomsel, Indosat, Tri atau bisa menggunakan dompet digital Gopay. Setelah *gamer* melakukan TopUp, *gamer* akan mendapatkan 120.000.000 (Seratus Dua Puluh Juta) chip dan 30.000.000 (Tiga puluh Juta) chip yang bisa pemain gunakan untuk memainkan setiap jenis permainan pada aplikasi *Higgs Domino* tersebut.

2. Fitur Higgs Domino

a. Domino Gable

Daftar pertama pada higgs domino yaitu game domino Gable. Game ini membagikan domino yang jumlahnya mencapai 28 domino kepada 4 pengguna. Dimana bagi pengguna yang telah memperoleh balak berjumlah 6, maka bisa memulai permainan.

b. Domino Qiu-Qiu

Di sini pengguna dapat mencoba bermain game ini dengan 2 pemain sampai dengan 6 pemain. Nantinya setiap pemain bakal diberikan 4 kartu sendiri-sendiri. Dimana kartu tersebut diharuskan untuk dilakukan kombinasi guna mempunyai bentuk 2 pasang nilai. Pemenang dalam game ini merupakan pemain yang berhasil melakukan kombinasi dengan nilai paling tinggi.

c. Game Kartu 41

Dalam game ini nantinya setiap pemain diharuskan untuk melakukan pengumpulan kartu yang memiliki jumlah hingga 41 poin. Total angka tersebut memang terdiri dari beberapa kartu yang ada. Diantaranya seperti As, kemudian King, lalu ada Queen dan yang lainnya.

d. Game Kartu Cangkulan

Nama game selanjutnya yang juga tercantum dalam aplikasi permainan ini yaitu memiliki nama Kartu Cangkulan. Guna melakukan permainan game ini, maka satu dari keempat pemain dalam game ini perlu membuang

kartunya berjumlah satu. Lalu dilanjutkan dengan pemain lain yang juga turut melakukan pembuangan kartu sebagaimana urutan yang ada.

e. Game Ludo

Game satu ini terbilang cocok dimainkan oleh para pengguna yang ingin menikmati jenis permainan masa dulu. Tampilan yang diusung oleh game ini yaitu masih mengedepankan paparan anak-anak untuk permainannya. Namun yang menjadi letak perbedaan dengan permainan masa dulu yaitu saat ini game Ludo hadir dengan online.

f. Game Dam

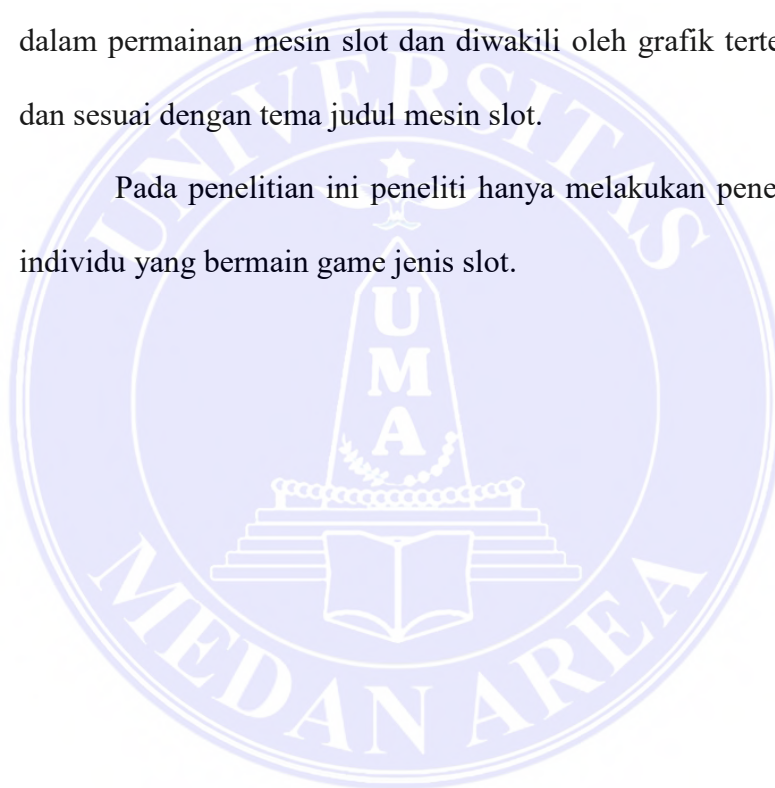
Dam merupakan salah satu permainan papan menggunakan dua pion berwarna hitam dan putih yang masing-masing akan di mainkan oleh pemain dan lawan mainnya. Untuk memenangkan game ini kita harus „memakan“ pion lawan dengan menjalankan pion kita secara menyilang. Permainan akan selesai ketika salah satu pemain kehabisan pion atau salah satu pemain sudah tersudut dan tidak bisa menjalankan pion miliknya.

g. Game Slot

Permainan slot ini sangat populer mulai dari DouFuDUOCAI, Rezeki NOMPLOK, 5DRAGONS dan FaFaFa. Pada fitur ini pembelian chip dilakukan melalui provider dengan menukarkan pulsa. Secara umum pembelian minimum antar pemain adalah 1b. kesempatan jual beli inilah yang membuat game ini begitu populer. Fitur-fitur bonus di hampir seluruh permainan mesin slot saat ini biasanya dipicu oleh simbol Scatter.

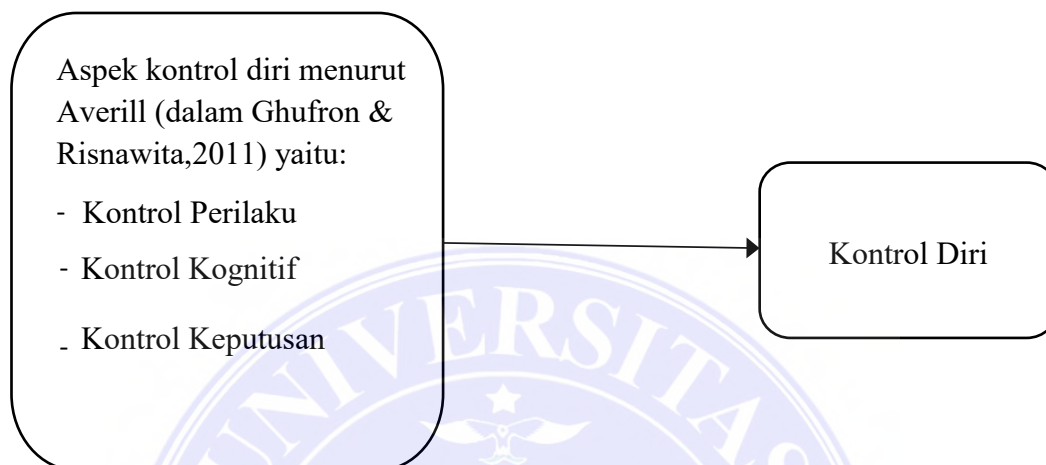
Scatter adalah simbol khusus dalam permainan mesin slot yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan permainan yang dimainkan. Kerap disebut sebagai teman terbaik pemain mesin slot, simbol Scatter pada dasarnya adalah kunci untuk membuka berbagai fitur bonus menyenangkan yang dirancang dalam permainan mesin slot. Simbol Scatter biasanya merupakan salah satu simbol pembayaran tertinggi dalam permainan mesin slot dan diwakili oleh grafik tertentu yang unik dan sesuai dengan tema judul mesin slot.

Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan penelitian terhadap individu yang bermain game jenis slot.



D. Kerangka Konseptual Kontrol Diri Individu Dewasa awal

Kerangka konseptual dapat dilihat sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan metode yang bertujuan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu (Sugiyono, 2013).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Ketika meneliti sesuatu, dibutuhkan variabel penelitian sebagai faktor yang memiliki peran dalam peristiwa dari kejadian yang akan diteliti (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, hanya ada variabel tunggal; yaitu kontrol diri.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya sendiri secara sadar agar menghasilkan perilaku yang tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Skala kontrol diri disusun berdasarkan aspek yang diungkap oleh Averill (dalam Ghufroon & Risnawita, 2011) meliputi Kontrol Perilaku (*Behavioral Control*), Kontrol

Kognitif (*Cognitif Control*) dan Mengontrol Keputusan (*Decisional Control*).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek individu yang diteliti yang memiliki beberapa karakteristik yang sama. Karakteristik yang dimaksud dapat berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, wilayah tempat tinggal dan seterusnya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah individu dewasa awal di desa Rumah pil-pil kecamatan Sibolangit berjumlah 140 orang.

2. Sampel

Sampel adalah keseluruhan atau sebagian dari populasi yang diteliti (Sugiyono, 2013). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel harus memiliki ciri dan sifat yang sama agar hasil penelitian terhadap sampel dapat di generalisasikan kepada seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah individu dewasa awal yang bermain *game online higss domino* di desa Rumah pil-pil kecamatan Sibolangit berjumlah 43 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik penentuan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah mengambil sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan yang telah di tentukan. Sehingga sampel penelitian harus benar-benar mencerminkan populasinya.

Oleh karena itu, karakteristik sampel penelitian sebagai berikut :

- Usia 20-30 tahun
- Bermain *game online higgs domino*
- Penduduk desa Rumah pil-pil, kecamatan Sibolangit.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala psikologi yang berbentuk skala likert, yaitu sejumlah daftar pernyataan yang harus di jawab oleh subjek. Penilaian skala kontrol diri berdasarkan format *Skala Likert*. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban, yakni “Sangat Sesuai (SS)”, “ Sesuai (S)”, “ Tidak Sesuai (TS)”, “Sangat Tidak Sesuai (STS)”. Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Metode yang akan digunakan untuk menganalisis pengumpulan data adalah metode statistik. Statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif yang meliputi penyajian data melalui tabel dan kurva. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana

adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara umum. Adapun proses analisis dilaksanakan dengan menggunakan Ms.Excel dan SPSS.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menguji validitas berarti menguji sejauh mana ketepatan atau kebenaran suatu instrumen sebagai alat ukur variabel penelitian. Jika instrumen valid atau benar maka hasil pengukuran pun kemungkinan akan benar (Azwar, 2013). Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam hal ini angket diuji dengan validitasnya dengan menggunakan teknik analisis *Product Moment*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat diandalkan sehingga skor bisa dipercaya. Reliabilitas dari suatu alat ukur diartikan sebagai kejelasan atau kekonstanan dari alat ukur yang pada prinsipnya menunjukkan hasil-hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama. Semakin besar koefisien reliabilitas berarti semakin kecil kesalahan pengukuran, sehingga semakin reliabel alat ukur yang digunakan, namun sebaliknya, apabila semakin kecil koefisien reliabilitas yang dihasilkan, maka semakin besar kesalahan pengukuran yang berdampak pada semakin tidak reliabelnya alat ukur yang digunakan (Azwar, 2013). Yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji *alpha-cronbach's*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bedasarkan hasil dari penelitian ini maka didapat kesimpulan bahwa individu dewasa awal yang bermain *game online* Higgs Domino di desa Rumah pil-pil memiliki kontrol diri sedang cenderung tinggi. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan mean hipotetik dan empirik dimana mean empirik(80.65) tidak melebihi satu bilangan SD (14.10) dengan mean hipotetik (67.5). Hasil yang tergolong sedang cenderung tinggi ini disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri yaitu; situasi, pengalaman dan usia. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang, serta penambahan usia yang pada dasarnya akan di ikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada subjek penelitian

Individu dewasa awal yang memiliki kontrol diri sedang cenderung tinggi diharapkan untuk mempertahankan dan meningkatkan kontrol diri dalam kegiatan bermain *game online* agar tetap dalam ranah fungsi *game*

online itu sendiri yakni sebagai penghilang penat atau *refreshing*, tujuannya agar tetap terwujud tugas perkembangan sesuai usia dewasa awal, mendapatkan pekerjaan, terlibat dalam hubungan sosial masyarakat dan menjalin hubungan dengan lawan jenis. Individu dewasa awal diharapkan mampu memilah kegiatan dan mengatur waktu saat bermain *game online* agar tidak berujung pada kecanduan.

Untuk meningkatkan kontrol perilaku subjek penelitian diharapkan melakukan kegiatan lain yang bersifat positif yakni mengembangkan hobi seperti olahraga dan aktif dalam kegiatan sosial. Selain itu subjek penelitian juga dapat mengatur pelaksanaan saat bermain *game online* yakni membatasi intensitas bermain dengan bantuan alarm.

Untuk meningkatkan kontrol keputusan subjek penelitian diharapkan aktif mencari informasi lebih banyak mengenai dampak positif dan dampak negatif dari *game online* tersebut sehingga subjek penelitian dapat mengontrol diri sebelum atau saat bermain *game online*.

2. Kepada pemerintahan desa

Kepada pemerintahan desa diharapkan dapat memberikan dukungan kepada individu dewasa awal dalam meningkatkan kontrol diri saat bermain *game online* sehingga tidak terjerumus dalam perkembangan teknologi agar individu dewasa awal mampu mencapai tugas-tugas perkembangan sesuai dengan usianya. Dukungan dapat dilakukan dengan

mengadakan pelatihan dan pengembangan kewirausahaan, adanya pembentukan serta pendampingan kelompok sesuai dengan kemampuan yang dimiliki pemuda desa misalnya kelompok tani pemuda ataupun kelompok olahraga yang memiliki kegiatan yang terstruktur dan terarah sehingga mendatangkan hasil yang baik bagi pemuda itu sendiri serta berdampak positif bagi perkembangan desa. Dukungan lain juga dapat dilakukan berupa mengadakan turnamen *game online* pada waktu-waktu tertentu yang diikuti oleh pemuda desa sebagai sarana hiburan dan kegiatan yang menyenangkan.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai kontrol diri individu yang bermain *game online* diharapkan dapat menggali informasi yang lebih banyak sehingga dapat mengungkapkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kontrol diri yaitu; kepribadian dan etnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aroma, I.S., & Suminar, D. R. 2012. *Hubungan Antara Self Control Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja*. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan. 1. (2), 1-6.
- Averill, J.R. *Personal control over a aversive stimuli and its relathionship to stress*. *Psychology Bulletin*,80,286-303. (Bdk: Putri. A. 2019)
- Azwar, S. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). *The strength model of self-control*. *Current directions in psychological science*, 16(6), 351-355.
- Budhi, F. H., & Endang, S., I. (2016). *Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game centre X semarang*. *Jurnal Empati*. 5, (3).Agustus 2016. 478 – 481.
- Chaplin, J. P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Dariyo, A. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor Selatan: Penerbit Ghalia Indonesia. (Bdk: Aprilia, A.D. 2019)
- Erikson, E. H. *Childhood and Society (2nd ed)*. New York, US:Norton. (Bdk: Putri. A. 2019)
- Feprinca, D. (2012). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Acients*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Hurlock, E. B. 2013. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga, Jakarta.

- Khairiah, Said Nurdin, Rezki Saifan. (2019). *Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kamway XVI. Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol 4.No. 2. 2019. 34-43
- King, Laura A. 2014. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Salemba Humanika. USA: McGraw Hill.s
- Mappiare, Andi. *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional. (Bdk: Aprilia, A.D. 2019)
- Marsela, R, D, Supriatna, M, (2019). *Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. Journal of innovative counselling*.3,(2). 2019.65-69
- Monks, F. J, Knoers, A. M. P & Haditono, S. R. (2001).*Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 6 Tahun ke-5, 2016
- Ozdemir, Y., Kuzucu, Y., & Ak, Ş. (2014). Depression, loneliness and Internet addiction: How important is low self-control? *Computers in Human Behavior*, 34, 284-290.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. 2004. *Human development (9th ed.)*. USA: McGraw Hill.s
- Putri.A. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *Journal of School Counseling*.3(2).2016. 35-40.
- Santrock, J, W, (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)* Jakarta: Erlangga.

- Rahman, Faisal. (2020). *Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile Pada Remaja Akhir di Samarinda. Psikobornea Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol. 8 No 3. Juni 2020. 385 - 400.
- Smet, Bart. *Psikologi Kesehatan*. Jakarta: PT. Gramedia Wisiasarana Indonesia. (Bdk: Aprilia, A.D. 2019)
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif & RND*. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta..
- Tangney, J. P., Roy, F. B., & Angie, L. B. (2004). High self-control predicts good adjustment, Less pathology, Better grades, And interpersonal success. *Journal of Personality*. 72, (2)
- Yusuf, A. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Kencana .
- Internet:
- Anggraini, dr. Dyah Novita. (2021). *Dampak Positif Main Video Games bagi Anak*. <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/2696048/dampak-positif-main-video-games-bagi-anak#:~:text=Menurut%20ahli%2C%20bermain%20video%20games,mengua tkan%20daya%20ingat%20atau%20memori>. Diakses pada 24 Maret 2022 pukul 02.03 WIB
- Ayiko. (2022). *Daftar Game di Higss Domino Yang Perlu Diketahui*. <https://mymovement.id/articles/higgs-domino>. Pada tanggal 20 Juli 2022 pukul 22.35 WIB
- Handayani, dr. Verury Verona. (2021). *Anak- Anak Sering Main Game? Hati-Hati 7 Dampak Ini*. <https://www.halodoc.com/artikel/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini>. Pada tanggal 31 Mei 2022 pukul 22.05 WIB

Handayani, dr, Verury Verona. (2021). *Ini Efek Kecanduan Bermain Game Online Bagi Otak*. <https://www.halodoc.com/artikel/harus-tahu-ini-efek-kecanduan-bermain-game-online-bagi-otak>. Pada tanggal 31 Mei 2022 pukul 22.35 WIB

Matanaga. (2021). *Apa Itu Simbol Scatter di Slot dan Bagaimana Cara Kerjanya*. Diakses dari <https://3.33.175.62/slotonline/apa-itu-simbol-scatter-di-slot-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>. Pada tanggal 06 Agustus 2022 pukul 22.34 WIB

Oktasella, Nikie Rizka Eagle. (2019). *Dampak Negatif Game Online Pada Anak*. *Buletin KPIN*. Vol. 5 No.14. Diakses dari <https://buletin.kpin.org/index.php/arsip-artikel/440-dampak-negatif-game-online-bagi-anak#:~:text=Dampak%20Game%20Online,baliglobal.sch%2C%202016>.

Pada tanggal 24 Maret 2022 pukul 02.10 WIB



1. Lampiran Skala Penelitian

PENGANTAR PENELITIAN

Kepada; Yth. Saudara/i yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Dengan ini, saya Mutiana Pebisari br Perangin-angin, Mahasiswi Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area yang pada saat ini sedang menyusun skripsi untuk menyelesaikan pendidikan S1, memohon kesediaan Saudara/i untuk mengisi pernyataan-pernyataan dalam kuesioner yang telah saya bagikan ini untuk membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya. Dalam pengisian pernyataan-pernyataan tersebut diharapkan Saudara/i memberikan jawaban yang sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan Saudara/i. Jawaban yang diberikan dalam pengisian kuesioner ini tidak ada yang benar dan salah. Selain itu, setiap data yang diberikan oleh Saudara/i akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan sesuai dengan kepentingan penelitian.

Atas perhatian dan partisipasi Saudara/i saya mengucapkan terimakasih.

Hormat saya

Mutiana.P br P.A

SKALA PENELITIAN

Isilah data-data dibawah ini sesuai dengan keadaan Saudara/i :

NAMA (INISIAL) :

USIA : tahun

JENIS KELAMIN : Laki-laki / Perempuan

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan, baca dan pahamiilah setiap pernyataan dengan seksama. Anda diharapkan menyatakan sikap dengan memberikan tanda silang (x) atau centang (✓) terhadap pernyataan-pernyataan tersebut dengan cara memilih salah satu jawaban :

SS = SANGAT SETUJU

S = SETUJU

TS = TIDAK SETUJU

STS = SANGAT TIDAK SETUJU

☺ SELAMAT MENGERJAKAN ☺

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya bermain <i>higgs domino</i> saat pelajaran atau pekerjaan saya sudah selesai				
2.	Saya mematikan jaringan data agar tidak bermain <i>higgs domino</i> saat belajar atau bekerja				
3.	Saya mulai membatasi bermain <i>slot higgs domino</i> karena merupakan permainan yang memiliki sanksi hukum di Indonesia				
4.	Menurut saya bermain slot <i>higgs domino</i> lebih memiliki peluang rugi dari pada				

	peluang untung				
5.	Saya lebih memilih untuk berolahraga dari pada bermain <i>higgs domino</i>				
6.	Saya membatasi diri untuk bermain <i>higgs domino</i> hanya pada saat jam istirahat saja				
7.	Saya mengatur dan membatasi penggunaan jaringan data dalam bermain <i>higgs domino</i>				
8.	Saya mulai membatasi diri bermain <i>higgs domino</i> karena muncul pemberitaan adanya korban jiwa akibat bermain <i>game online</i> tanpa istirahat				
9.	Bermain slot <i>higgs domino</i> merupakan kegiatan membuang-buang waktu menurut saya				
10.	Saat ada waktu senggang saya lebih tertarik untuk membaca berita karena akan meng <i>up-date</i> informasi yang saya miliki tentang perkembangan yang terjadi				
11.	Saya membatasi waktu bermain <i>higgs domino</i> dengan memasang alarm sebagai pengingat bahwa waktu bermain saya sudah cukup				
12.	Saya menolak ajakan teman untuk bermain <i>higgs domino</i> saat ada pekerjaan atau tugas yang harus saya selesaikan				
13.	Ditangkapnya beberapa pelaku judi online di berbagai tempat belakangan ini menyadarkan saya bahwa permainan slot benar-benar melanggar hukum di Indonesia				
14.	Bagi saya permainan slot <i>higgs domino</i> tidak bermanfaat karena tidak melatih ketangkasan dan keterampilan pemainnya sehingga saya tidak tertarik memainkannya				
15.	Saya lebih sering melihat konten-konten pendidikan atau pelatihan yang bisa meningkatkan taraf hidup saya dibanding bermain <i>game online</i>				
16.	Saya sering mengerjakan tugas sambil bermain <i>higgs domino</i>				
17.	Jaringan data handphone saya selalu aktif meskipun saya sedang melakukan kegiatan lain agar saya mudah bermain <i>higgs domino</i> kapan saja				
18.	Saya tetap bermain slot <i>higgs domino</i> meskipun dilarang pemerintah				
19.	Bermain slot <i>higgs domino</i> menjadi				

	penghasilan tambahan bagi saya				
20.	Saya lebih memilih menggunakan waktu luang saya untuk bermain <i>higgs domino</i> dari pada melakukan aktifitas lain yang lebih bermanfaat bagi saya				
21.	Saya bermain <i>higgs domino</i> di waktu kapan pun yang saya mau				
22.	Jaringan data di handphone saya tidak dibatasi penggunaannya saat membuka setiap aplikasi agar saya mudah bermain <i>higgs domino</i> kapan saja				
23.	Saya tetap bermain <i>higgs domino</i> hingga larut malam meskipun saya mengetahui adanya banyak pemberitaan negatif tentang <i>game online</i> ini				
24.	Kegiatan yang paling menyenangkan menurut saya adalah bermain slot <i>higgs domino</i>				
25.	Mencari tau perkembangan berita terkini merupakan hal yang tidak penting menurut saya karena tidak menuntungkan. Pilihan yang lebih baik ialah bermain <i>higgs domino</i>				
26.	Saya tetap bermain <i>higgs domino</i> walaupun batas waktu bermain yang saya tentukan telah selesai				
27.	Saat sedang mengerjakan tugas saya tetap mengikuti ajakan teman untuk bermain <i>higgs domino</i>				
28.	Saya tetap bermain <i>higgs domino</i> meskipun sudah ada beberapa orang di tangkap oleh kepolisian karena permainan slot				
29.	Menurut saya slot <i>higgs domino</i> merupakan jenis permainan yang melatih keterampilan dikarenakan membutuhkan trik khusus untuk memenangkannya				
30.	Saya lebih sering menggunakan kuota saya untuk mempelajari trik-trik memenangkan slot <i>higgs domino</i> di youtube dibanding konten-konten lainnya				

☺ TERIMAKASIH ☺

2. Lampiran Data Mentah

DATA MENTAH SKOR KUESIONER VARIABEL KONTROL DIRI

Re sp.	Us ia	P/ L	Kontrol Diri																														To tal	
			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Q 11	Q 12	Q 13	Q 14	Q 15	Q 16	Q 17	Q 18	Q 19	Q 20	Q 21	Q 22	Q 23	Q 24	Q 25	Q 26	Q 27	Q 28	Q 29	Q 30		
1	22	P	3	2	4	3	3	2	1	3	4	2	1	3	3	4	2	2	1	2	1	2	2	1	4	1	3	4	3	2	1	2	71	
2	25	L	4	1	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	88		
3	22	L	4	2	2	4	4	3	2	1	3	4	1	4	3	4	4	3	2	2	4	4	2	2	3	4	4	3	3	2	2	4	89	
4	20	L	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	86	
5	23	L	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	91	
6	20	L	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	93	
7	30	L	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	105	
8	23	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117	
9	24	L	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	83	
10	26	P	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	67	
11	30	L	1	4	4	4	3	1	3	3	3	3	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103	
12	30	L	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	74
13	25	P	3	2	4	3	2	3	2	1	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	97	
14	27	L	4	2	3	4	3	1	1	4	4	2	1	4	4	4	2	3	2	2	2	4	2	2	3	4	4	2	3	4	4	4	88	
15	22	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	108	
16	24	L	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114	
17	28	L	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	109	

UNIVERSITAS MEDAN AREA

18	24	P	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	71	
19	21	L	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	80	
20	24	P	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	68		
21	25	P	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	3	66	
22	27	L	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	10		
23	25	P	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	1	3	3	96	
24	23	P	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	79	
25	23	P	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	89	
26	29	P	4	3	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	73	
27	29	L	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	73	
28	25	L	2	2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	63	
29	28	L	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	85	
30	30	L	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	10	
31	21	P	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	10	
32	26	L	3	3	3	2	4	1	3	3	2	4	2	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	84	
33	27	L	4	3	1	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	73	
34	22	P	3	1	3	3	3	4	4	4	2	4	1	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	
35	25	L	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	89
36	24	P	1	1	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	10	
37	24	P	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96	
38	26	P	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	81	
39	24	L	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	89	
40	23	L	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	10	
41	28	L	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	10	

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/4/23

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

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

3. Lampiran Uji Validitas dan reabilitas

Reliability

1. Scale: kontrol diri

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem 001	86.4595	234.811	.091	.946
Aitem 002	86.8108	229.435	.348	.943
Aitem 003	86.6757	216.281	.670	.940
Aitem 004	86.5946	216.192	.769	.939
Aitem 005	86.4595	221.811	.678	.940
Aitem 006	86.6757	232.614	.174	.945
Aitem 007	86.8108	227.880	.417	.943
Aitem 008	86.6757	221.447	.633	.941
Aitem 009	86.5676	216.974	.752	.939
Aitem 010	86.7027	219.437	.736	.940
Aitem 011	87.0541	232.053	.218	.945
Aitem 012	86.2973	227.881	.435	.943
Aitem 013	86.4324	223.252	.550	.942
Aitem 014	86.4324	217.141	.769	.939
Aitem 015	86.6486	215.123	.843	.938
Aitem 016	86.5946	225.248	.428	.943
Aitem 017	86.7027	219.381	.707	.940

Aitem 018	86.6757	217.170	.779	.939
Aitem 019	86.7297	225.703	.511	.942
Aitem 020	86.5135	224.590	.523	.942
Aitem 021	86.7027	219.492	.628	.941
Aitem 022	86.9189	219.132	.620	.941
Aitem 023	86.4054	219.414	.696	.940
Aitem 024	86.5135	220.868	.714	.940
Aitem 025	86.3514	221.345	.763	.940
Aitem 026	86.4324	221.141	.772	.940
Aitem 027	86.3243	227.114	.587	.941
Aitem 028	86.4595	220.866	.657	.940
Aitem 029	86.5405	227.311	.419	.943
Aitem 030	86.2973	224.770	.580	.941

2. Scale: KONTROL DIRI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	43	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	27

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem 002	78.0000	191.857	.311	.946
Aitem 003	77.7907	181.598	.599	.943
Aitem 004	77.6744	181.082	.724	.941

Aitem 005	77.5116	185.637	.615	.942
Aitem 007	78.0000	190.143	.377	.945
Aitem 008	77.8140	185.155	.573	.943
Aitem 009	77.6047	182.673	.644	.942
Aitem 010	77.7907	182.788	.719	.941
Aitem 012	77.4186	190.821	.394	.945
Aitem 013	77.5349	185.874	.562	.943
Aitem 014	77.4884	181.827	.709	.941
Aitem 015	77.7442	179.243	.795	.940
Aitem 016	77.7209	187.777	.431	.945
Aitem 017	77.8605	181.885	.706	.941
Aitem 018	77.8372	180.901	.760	.941
Aitem 019	77.8372	186.901	.528	.943
Aitem 020	77.6279	186.334	.555	.943
Aitem 021	77.9070	182.324	.630	.942
Aitem 022	78.0698	180.781	.668	.942
Aitem 023	77.4884	183.875	.640	.942
Aitem 024	77.6512	182.566	.722	.941
Aitem 025	77.4419	184.443	.749	.941
Aitem 026	77.5349	185.779	.685	.942
Aitem 027	77.4419	189.395	.581	.943
Aitem 028	77.6744	183.463	.641	.942
Aitem 029	77.6744	187.749	.448	.944
Aitem 030	77.3953	186.197	.604	.943

Keterangan:

1. Reliabilitas sebelum Uji Coba Penelitian

Skala	Cronbach Alpha	Keterangan
Kontrol Diri	0.943	Reliabel

2. Reliabilitas sesudah Uji Coba Penelitian

Skala	Cronbach Alpha	Keterangan
Kontrol Diri	0.945	Reliabel

4. Lampiran Uji Normalitas

NPar Tests

- a. Based on availability of workspace memory.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol Perilaku	Kontrol Kognitif	Kontrol Keputusan	kontrol diri
N		43	43	43	43
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	26.0930	36.0233	18.5349	80.6512
	Std. Deviation	4.47647	7.03558	3.62760	14.10485
Most Extreme Differences	Absolute	.113	.129	.109	.122
	Positive	.113	.129	.083	.122
	Negative	-.088	-.109	-.109	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.741	.844	.717	.802
Asymp. Sig. (2-tailed)		.643	.474	.683	.542

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Explore

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kontrol Perilaku	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%
Kontrol Kognitif	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%
Kontrol Keputusan	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%
kontrol diri	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Kontrol Perilaku	Mean	26.0930	.68265	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.7154	
		Upper Bound	27.4707	
	5% Trimmed Mean	25.9961		
	Median	25.0000		
	Variance	20.039		
	Std. Deviation	4.47647		
	Minimum	19.00		
	Maximum	36.00		
	Range	17.00		
	Interquartile Range	8.00		
	Skewness	.353	.361	
	Kurtosis	-.847	.709	
	Mean	36.0233	1.07292	
Kontrol Kognitif	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.8580	
		Upper Bound	38.1885	
	5% Trimmed Mean	36.0814		
	Median	36.0000		
	Variance	49.499		
	Std. Deviation	7.03558		
	Minimum	21.00		
	Maximum	48.00		
Range	27.00			

	Interquartile Range		13.00	
	Skewness		-.183	.361
	Kurtosis		-.932	.709
	Mean		18.5349	.55320
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	17.4185	
		Upper Bound	19.6513	
	5% Trimmed Mean		18.5904	
	Median		19.0000	
	Variance		13.159	
Kontrol Keputusan	Std. Deviation		3.62760	
	Minimum		12.00	
	Maximum		24.00	
	Range		12.00	
	Interquartile Range		6.00	
	Skewness		-.104	.361
	Kurtosis		-1.047	.709
	Mean		80.6512	2.15097
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.3103	
		Upper Bound	84.9920	
	5% Trimmed Mean		80.4690	
	Median		81.0000	
kontrol diri	Variance		198.947	
	Std. Deviation		14.10485	
	Minimum		57.00	
	Maximum		108.00	
	Range		51.00	
	Interquartile Range		28.00	

Skewness	.047	.361
Kurtosis	-1.049	.709

Extreme Values

		Case Number	Value
Kontrol Perilaku	1	8	36.00
	2	16	34.00
	Highest 3	30	33.00
	4	41	33.00
	5	7	32.00 ^a
	1	28	19.00
	2	1	19.00
	Lowest 3	10	20.00
	4	42	21.00
	5	21	21.00 ^b
Kontrol Kognitif	1	8	48.00
	2	16	48.00
	Highest 3	11	46.00
	4	15	45.00
	5	17	45.00 ^c
	1	28	21.00
	2	21	25.00
	Lowest 3	20	25.00
	4	33	27.00
	5	26	27.00
Kontrol Keputusan	Highest 1	3	24.00

	2		8	24.00
	3		15	24.00
	4		16	24.00
	5		36	24.00
	1		20	12.00
	2		10	12.00
	Lowest 3		33	13.00
	4		26	13.00
	5		21	14.00 ^d
	1		8	108.00
	2		16	106.00
	Highest 3		17	99.00
	4		30	99.00
	5		41	99.00
kontrol diri	1		28	57.00
	2		20	59.00
	Lowest 3		21	60.00
	4		10	60.00
	5		33	63.00 ^e

a. Only a partial list of cases with the value 32.00 are shown in the table of upper extremes.

b. Only a partial list of cases with the value 21.00 are shown in the table of lower extremes.

c. Only a partial list of cases with the value 45.00 are shown in the table of upper extremes.

d. Only a partial list of cases with the value 14.00 are shown in the table of lower extremes.

e. Only a partial list of cases with the value 63.00 are shown in the table of lower extremes.

5. Lampiran Uji Kontribusi

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kontrol diri	80.6512	14.10485	43
Kontrol Perilaku	26.0930	4.47647	43
Kontrol Kognitif	36.0233	7.03558	43
Kontrol Keputusan	18.5349	3.62760	43

Correlations

		kontrol diri	Kontrol Perilaku	Kontrol Kognitif	Kontrol Keputusan
Pearson Correlation	kontrol diri	1.000	.909	.964	.898
	Kontrol Perilaku	.909	1.000	.805	.737
	Kontrol Kognitif	.964	.805	1.000	.815
	Kontrol Keputusan	.898	.737	.815	1.000
Sig. (1-tailed)	kontrol diri	.	.000	.000	.000
	Kontrol Perilaku	.000	.	.000	.000
	Kontrol Kognitif	.000	.000	.	.000
	Kontrol Keputusan	.000	.000	.000	.
N	kontrol diri	43	43	43	43
	Kontrol Perilaku	43	43	43	43
	Kontrol Kognitif	43	43	43	43
	Kontrol Keputusan	43	43	43	43

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kontrol Keputusan, Kontrol Perilaku, Kontrol Kognitif ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: kontrol diri

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	1.000 ^a	1.000	1.000	.00000	1.000	.	3

Model Summary

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	39 ^a	.

a. Predictors: (Constant), Kontrol Keputusan, Kontrol Perilaku, Kontrol Kognitif

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	1.039E-013	.000	.	.
	Kontrol Perilaku	1.000	.000	.317	.
	Kontrol Kognitif	1.000	.000	.499	.
	Kontrol Keputusan	1.000	.000	.257	.

Coefficients^a

Model	Correlations			Collinearity Statistics	
	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
(Constant)					
1					
Kontrol Perilaku	.909	1.000	.183	.332	3.010
Kontrol Kognitif	.964	1.000	.247	.245	4.088
Kontrol Keputusan	.898	1.000	.145	.317	3.152

a. Dependent Variable: kontrol diri

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Kontrol Perilaku	Kontrol Kognitif
1	1	3.964	1.000	.00	.00	.00
1	2	.022	13.354	.87	.01	.05
1	3	.008	21.943	.06	.49	.04
1	4	.006	26.675	.07	.51	.91

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Variance Proportions
		Kontrol Keputusan
1	1	.00
1	2	.07
1	3	.71
1	4	.22

a. Dependent Variable: kontrol diri



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 : 1134/FPSI/01.10/VIII/2022
 Lampiran : -
 Hal : Riset dan Pengambilan Data

19 Agustus 2022

Yth. Bapak/Ibu Kepala
 Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit
 di
 Tempat

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

Nama : **Mutiana Pebisari Br. Perangin-Angin**
 NPM : **158600263**
 Program Studi : **Ilmu Psikologi**
 Fakultas : **Psikologi**

untuk melaksanakan pengambilan data di **Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit, Jl. Jamin Ginting KM. 43 Desa Rumah Pil-Pil Sibolangit Kab. Deli Serdang** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Gambaran Kontrol Diri Individu Dewasa Awal yang Bermain Game Online Higgs Domino Scatter Di Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit"**.

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 Kecamatan yang Bapak/Ibu pimpin.

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

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
 Pengabdian Kepada Masyarakat



Yaili Alita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
 - Mahasiswa Ybs
 - Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
KECAMATAN SIBOLANGIT
DESA RUMAH PIL-PIL**

Jalan Jamin Ginting

Kode Pos 20357

SURAT KETERANGAN

Nomor :167 /SK/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, **Kepala Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit Jl.Jamin Ginting KM.43 Desa Rumah Pil-Pil Sibolangit Kab.Deli Serdang**. Menerangkan bahwa :

Nama	: Mutiana Pebisari Br Perangin-angin
NPM	: 158600263
Program Studi	: Ilmu Psikologi
Fakultas	: Psikologi

Telah melaksanakan pengambilan data di Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit untuk menyusun Skripsi yang berjudul "**Gambaran Kontrol Diri Individu Dewasa Awal yang Bermain Game Online Higgs Domino Scatter Di Desa Rumah Pil-Pil Kecamatan Sibolangit**" dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus s.d 24 Agustus 2022.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Rumah Pil-Pil, 25 Agustus 2022

Kepala Desa Rumah Pil-Pil

ELVIANUS AGUSTA GINTING
 KEPALA DESA RUMAH PIL-PIL
 KECAMATAN SIBOLANGIT
 KABUPATEN DELI SERDANG