

HUBUNGAN *SELF CONTROL* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA

SKRIPSI

OLEH:

PARMIN MAY LAND SIHITE

198600220



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 22/9/23

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)22/9/23

HUBUNGAN *SELF CONTROL* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA

SKRIPSI

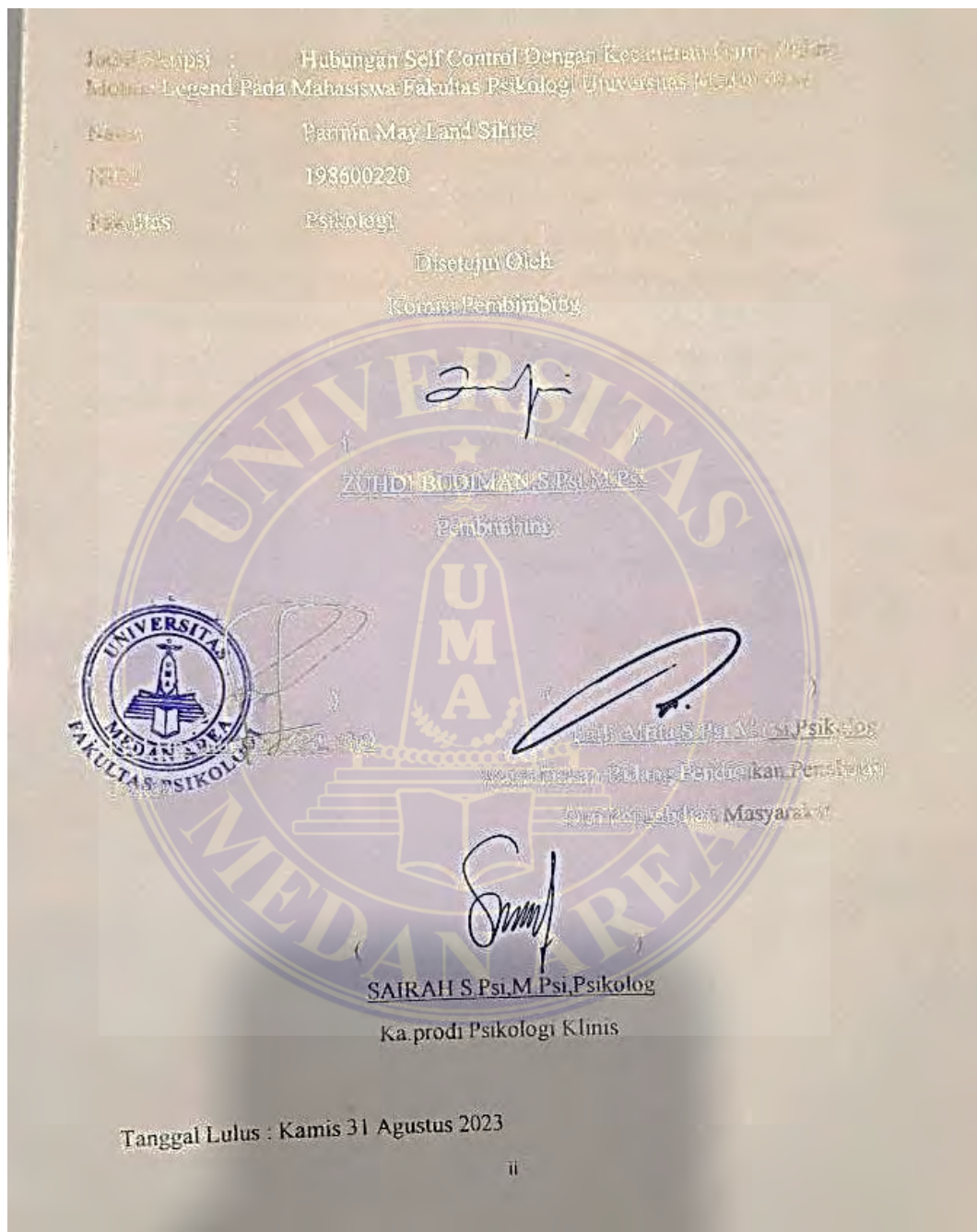
Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas
Psikologi
Universitas Medan Area

Oleh:

PARMIN MAY LAND SIHITE

198600220

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**



HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, Kamis 31 Agustus 2023



Parmin May Land Sihite

198600220

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Parmin May Land Sihite
NPM : 198600220
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

demikian 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 Self Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan
Pada tanggal : 31 Agustus
2023

Yang menyatakan

()

Parmin May Land Sihite

198600220

ABSTRAK

Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Oleh:

Parmin May Land Sihite

198600220

Email: parminmayland@gmail.com

Berdasarkan wawancara awal pada hari Sabtu, 13 Juni di Kantin Kampus Universitas Medan Area, peneliti menemukan banyak kelompok mahasiswa dan mahasiswi dewasa yang memainkan game bergenre action strategy ini. Di dalam kampus Fakultas Psikologi Universitas Medan Area juga terdapat banyak komunitas pengguna game Mobile Legends. Hampir semua kelompok dewasa khususnya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area aktif dalam memainkan game ini. Rata-rata merupakan mahasiswa dan mahasiswi Universitas Medan Area, dimana mereka terkadang meluangkan waktunya untuk bermain bersama atau dalam istilah game yaitu "mabar" (main bareng). Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jumlah yang harus dipenuhi sebagai sampel Stambuk 2021 sebanyak 49 mahasiswa, sedangkan untuk sampel Stambuk 2022 sebanyak 50 mahasiswa. Jika nilai Corrected Item-Total Correlation yang diperoleh > 0.300 maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, distribusi bergerak dari 0,300 hingga 0,578 item kontrol diri. Jika nilai Corrected Item-Total Correlation yang diperoleh $> 0,307$ maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, sebaran bergerak dari 0.307 sampai 0.589 aitem Kecanduan Game Online Mobile Legends. Hasil uji Pearson Correlation menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan game online, hal ini dapat ditunjukkan dengan data $r_{xy} = -0,648$ dengan nilai signifikansi $P(sg) < 0,010$. Koefisien determinasi (r^2) hubungan antara variabel bebas X dan variabel terikat Y sebesar $r^2 = 0,420$. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kontrol diri memberikan sumbangan terhadap kecanduan game online Mobile Legends sebesar 42%, $P = 0,000$.

Korelasi X-Y, Koefisien Linieritas $F = 1,250$, Proporsi Peluang Data = 0,228, Keterangan Linier, Kriteria P selisih $> 0,05$ maka dinyatakan linier

Kata kunci : Latar belakang masalah, metode penelitian, hasil penelitian

ABSTRACT

Relationship between Self Control and Mobile Legend Online Game Addiction in Psychology Faculty Students, Medan Area University

Created By:

Parmin May Land Sihite

198600220

Email: parminmayland@gmail.com

Based on initial interviews on Saturday, June 13, at the Cafeteria of the Medan Area University Campus, the researcher found many adult groups of students and female students who play this action strategy game. On campus, the Faculty of Psychology, Medan Area University also has many communities of Mobile Legends game users. Almost all adult groups, especially students of the Faculty of Psychology, Medan Area University, are active in playing this game. The average is a student and student of Medan Area University, where they sometimes take their time to play together or in gaming terms, namely "mabar" (play together). This research design uses a correlational quantitative approach.

Quantitative research methods can be interpreted as research methods based on the philosophy of positivism, used to research on certain populations or samples, data collection using research instruments, data analysis is quantitative / statistical, with the aim of testing predetermined hypotheses. The number that must be met as a sample of Stambuk 2021 is 49 students, while for the 2022 Stambuk sample there are 50 students.

If the Corrected Item-Total Correlation score obtained > 0.300 then the item is declared valid. Based on the results of the validity and reliability test, the distribution moves from 0.300 to 0.578 self-control items.

If the Corrected Item-Total Correlation score obtained > 0.307 then the item is declared valid. Based on the results of the validity and reliability test, the distribution moves from 0.307 to 0.589 items of Mobile Legends Online Game Addiction. The results of the Pearson Correlation test show that self-control has a significant relationship with online game addiction, it can be shown by the data $r_{xy} = -0.648$ with a significance value of $P (sg) < 0.010$.

The coefficient of determination (r^2) of the relationship between the independent variable X and the dependent variable Y is $r^2 = 0.420$. This shows that the relationship between self-control contributes to Mobile Legends online game addiction by 42%, $P = 0.000$.

X-Y Correlation, Linearity Coefficient $F = 1.250$, Data Chance Proportion = 0.228, Linear Description

Criteria: P difference > 0.05 then declared linear

Keyword : Background of the problem, research method, research results

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Parmin May Land Sihite
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat & Tanggal Lahir : SIBULUAN 5 MEI 2001
Alamat : Jl.Kader Manik No 46 Kota
Sibolga
Kode Pos 22537
Nomor Ponsel : +622360379755
Email : parminmayland@gmail.com

B. Jenjang Pendidikan Formal

1. SD Santa Melania Sibolga
2. SMP Swasta Fatima 2 Sibolga
3. SMA Negeri 2 Kota Sibolga

Medan,Kamis 14 September 2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmatNya sehingga penulisan Proposal Skripsi dengan judul “**HUBUNGAN *SELF CONTROL* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA**” ini dapat tersusun dengan baik dan dapat diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S1 di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Penulisan Skripsi ini disusun atas kerja sama dengan berbagai pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc., Rektor Universitas Medan Area.
2. Kepada Bapak Hasanuddin, Prof.Ph.D, Dekan Fakultas Psikologi.
3. Ibu Sairah,S.Psi,M.Psi,Psikolog Kabag/Kabid Psikologi Klinis Universitas Medan Area.
4. Bapak Zuhdi Budiman., S.P.si M.Psi selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberi petunjuk, arahan, dan saran bagi penulisan dalam skripsi ini.
5. Bapak Andy Chandra,S.Psi, M.Psi,Psikolog Selaku Ketua Kepanitian Ujian Sidang Skripsi Saya Yang Telah Banyak memberi petunjuk,arahan,dan saran bagi penulisan dalam skripsi ini.
6. Teristimewa kepada kedua orangtua tercinta yakni Ayahanda Parater Sihite dan Ibunda Rosmina Siregar, yang telah memberikan dukungan mental, fisik dan finansial dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini.
7. Teman-teman saya di kelas Reg B2 psikologi, stambuk 2019 yang tidak bisa saya tuliskan satu-persatu.

8. Seluruh staff Biro dan Administrasi yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada Keluarga ayah dan ibu yang senantiasa selalu menemani dan memberikan semangat dalam kegiatan perkuliahan.
10. Kutipan dari kitab suci agama Katolik yaitu Injil Filipi 4 ayat 13, “segala perkara dapat ku tanggung dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku”. “Perjuangan tidak akan mengkhianati hasil” (*the struggle will not betray the results*).
11. Kepada yang aku sayangi dan Kucintai Sudah menemani saya sejauh ini dalam proses awal perkuliahan sampai akhir semester 8 ini,saya berterimakasih atas dukungan dan supportnya dalam pembelajaran saya,semoga apa yang kita cita-citakan semoga Tercapai Yah Kesayanganku.

Medan, Kamis 14 September 2023

PARMIN MAY LAND SIHITE

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
Halaman Lembar Pengesahan	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORSINILITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
MOTTO	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Hipotesis Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
a. Manfaat Teoritis	6
b. Manfaat Praktiks	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kecanduan Game Online	8
2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online	8
2.1.2 Aspek-aspek Kecanduan Game Online	9
2.1.3 Jenis-jenis Game Online	11
2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi	14
Kecanduan Game Online	
2.1.5 Ciri-ciri Kecanduan Game Online	14
2.2 Kontrol Diri	17
2.2.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri	18
2.2.2 Aspek-aspek Kontrol Diri	18
2.2.3 Jenis-jenis Kontrol Diri	21
2.3 Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend	21
Dengan Kontrol diri	
2.4 Kerangka Konseptual	23
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Tipe Peniltian	24
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	24
3.3 Definisi Operasional	25
3.4 Subjek Penelitian	26
3.5 Teknik Pengambilan Sampel	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.7 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	30
3.8 Teknik Analisis Data	31

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Orientasi Kancah Penelitian	33
4.2 Persiapan Penelitian	34
4.2.1 Persiapan Administrasi	34
4.2.2 Persiapan Alat Ukur	35
4.3 Analisis Data Dan Hasil Penelitian	39
4.3.1 Uji Validitas Dan Reliabilitas	39
4.3.2 Pelaksanaan Penelitian	40
4.3.3 Uji Asumsi	43
4.3.3 Uji Normalitas	44
4.3.4 Uji Linieritas	44
4.3.5 Hasil Perhitungan Hipotesis	45
4.3.5 Hasil Perhitungan Korelasi Product Momen	45
Koefisien Determinan	
4.3.6 Hasil Perhitungan	
Mean Empirik Dan Hipotetik	46
4.4 Pembahasan	48
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Daftar Pustaka	56
5.2 Lampiran	58

MOTTO

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.” – Ridwan Kamil

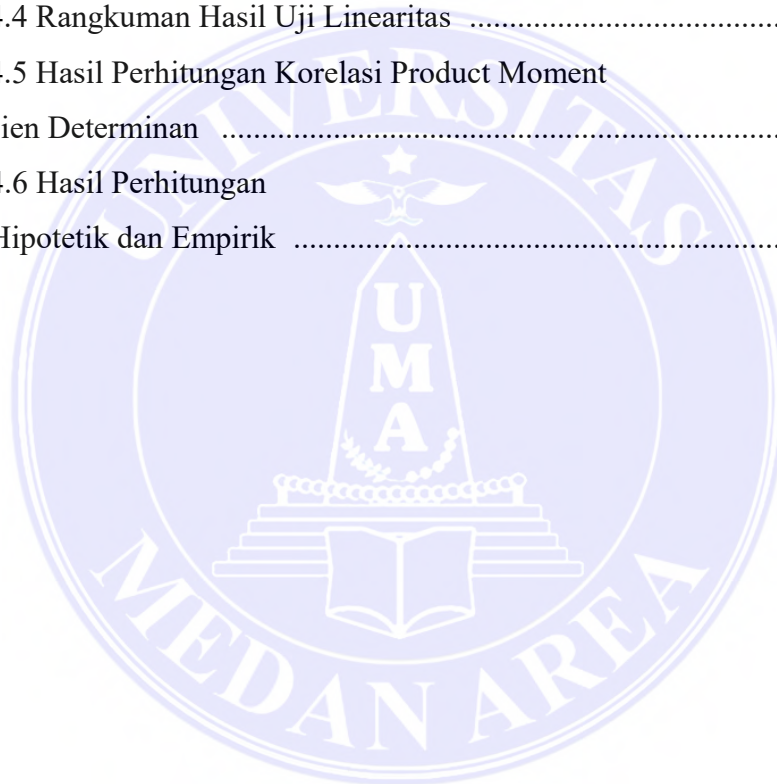
“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas

Jika kau menginginkan sesuatu dalam hidupmu yang tak pernah kau punya. Kau harus melakukan sesuatu yang belum pernah kau lakukan." - JD Houson

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1. Distribusi Butir-butir item Skala Kontrol Diri Sebelum Disebar	36
Tabel 4.2 Distribusi Butir-butir itemSkala Kecanduan Game Online Mobile Legends Sebelum Disebar	37
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Uji Linearitas	45
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment Koefisien Determinan	45
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik	47



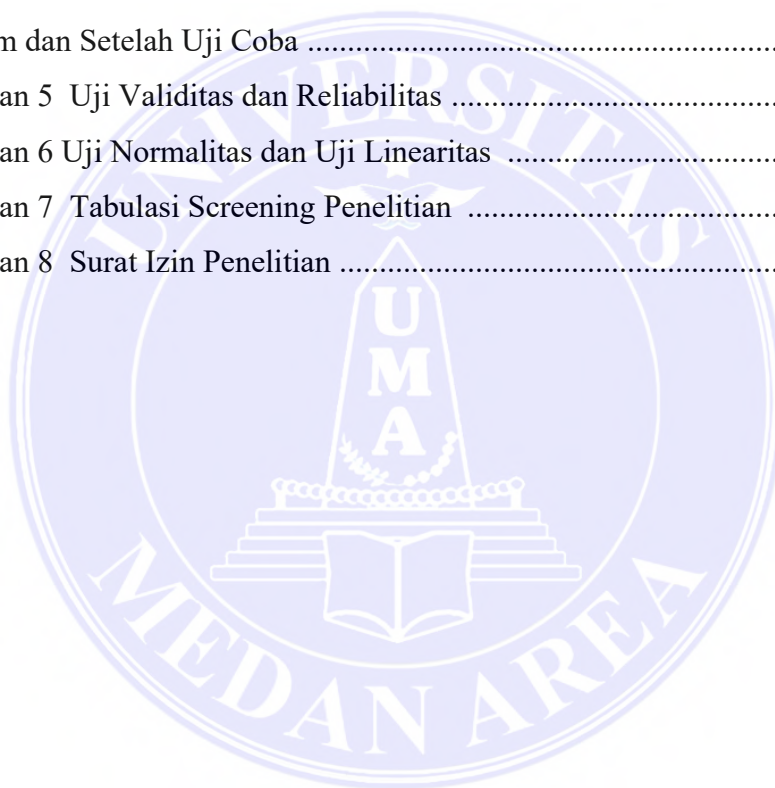
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Screening Penelitian Variabel Y	60
Lampiran 2 Skala Kontrol Diri	62
Lampiran 3 Skala Kecanduan Game Online	67
Lampiran 4 Data Mentah Sebelum dan Setelah Uji Coba	77
Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas	83
Lampiran 6 Uji Normalitas dan Uji Linearitas	87
Lampiran 7 Tabulasi Screening Penelitian	91
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	92



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan wawancara awal pada hari sabtu tanggal 13 Juni di Kantin Kampus Universitas Medan Area Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, peneliti menemukan banyak kelompok dewasa mahasiswa dan mahasiswi yang memainkan game yang bergenre action strategy ini. Di Kampus Fakultas Psikologi Universitas Medan Area juga memiliki banyak komunitas-komunitas dari pengguna game Mobile Legends. Hampir semua kelompok Dewasa Khusus Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area aktif dalam memainkan game ini. Rata-rata berstatuskan Mahasiswa dan Mahasiswi Universitas Medan Area, yang mana mereka terkadang meluangkan waktu mereka untuk bermain bersama atau dalam istilah game yaitu “mabar” (main bareng). Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Mahasiswa Dan Mahsiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area adalah 4 orang mahasiswa tersebut mengatakan bahwa mereka memainkan game ini setiap hari tanpa memperhatikan waktu. Mereka memprioritaskan game online ini dibanding dengan aktivitas yang lain, sehingga mereka tidak ingin diganggu ketika bermain game online. Akibatnya mereka mengorbankan hubungan sosial demi bermain game, tidak tertarik dengan aktivitas lain, dan menjadikan game sebagai tempat pelarian tanpa memperdulikan konsekuensinya. Mereka lalai dengan kebutuhan dan kewajiban-kewajiban mereka sebagai seorang pelajar, mahasiswa ataupun sebagai seorang dewasa awal Perkembangan zaman yang

semakin maju membawa berbagai dampak dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam bidang social budaya salah satu perubahan yang terjadi adalah permainan tradisional yang sudah digantikan dengan permainan modern (Kurniawan, 2017). Saat ini anak-anak yang bermain bersama teman-teman di lapangan atau di taman sudah beralih menggunakan peralatan modern seperti komputer dan handphone. Permainan yang dimainkan di komputer atau HP ini ada yang bersifat offline atau tidak menggunakan internet maupun online yaitu permainan yang memerlukan jaringan internet untuk memainkannya (Aristy, 2017; Kurniawan, 2017). Selain itu game online juga dapat dimainkan sendiri atau bersama teman bahkan dengan orang tak dikenal dalam jumlah pemain yang banyak (Khoiriah, 2018).

Dewasa ini jumlah peminat terhadap game online telah mengalami peningkatan pesat. Kecanggihan telepon pintar (smartphone) telah memungkinkan game online ini bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun. Luasnya cakupan distribusi smartphone dan jaringan komunikasi membuat game online dapat diakses bukan hanya di perkotaan, namun sampai ke daerah yang dulu dianggap terpencil dengan menggunakan smartphone. Walaupun kurang sesuai dengan fungsi yang sebenarnya, bermain game online telepon genggam ini ini dianggap sangat praktis, bisa dimainkan di mana saja ketimbang bermain game di komputer yang hanya bisa di mainkan di warnet, dikampus atau di rumah saja.

(Khairiah, Said Nurdin and Program Studi Bimbingan dan Konseling 2019)

Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap *game online* yang berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif bagi individu. Menurut Lemmens (2009:77), menjelaskan bahwa ada 7 aspek yang dapat dilihat pada perilaku kecanduan *game online*, yaitu: (aspek *salience*), (aspek *tolerance*), (aspek *mood modification*), (aspek *withdrawal*), (aspek *relapse*), (aspek *conflict*), (aspek *problem*).

Self Control adalah suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya kearah konsekuensi positif data kontrol diri dibuat berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Averil adalah mengontrol perilaku (*behavioral control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decision control*). Berbeda dengan Lestari (2018) yang membagi adiksi atau kecanduan *game online* menjadi tiga kategori yaitu kategori ringan, kategori sedang, dan kategori berat. Setiap kategori memiliki karakteristik masing-masing sehingga dapat dengan mudah untuk mengetahui tingkat kecanduan seseorang.

Karakteristik adiksi kategori ringan yaitu durasi bermain *game online* kurang dari 10 jam/bulan dan dimainkan pada saat waktu kosong saja tanpa adanya

ketergantungan dan berkelanjutan. Karakteristik adiksi kategori sedang yaitu durasi bermain game online antara 10-40 jam /bulan dan mulai berkelanjutan dan dimainkan untuk menghilangkan rasa bosan.

Karakteristik adiksi kategori berat yaitu durasi bermain game online sebanyak 8 jam/hari, sepertiga dari satu hari dihabiskan hanya untuk bermain game online, sering menggunakan jam istirahat untuk bermain game online sehingga membuat waktu tidur menjadi tidak teratur atau sering begadang, lupa untuk melakukan kegiatan sehari-hari misalnya makan hanya dilakukan sekali dalam sehari (Wiguna & Herdiyanto, 2018).

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan pesat salah satu jenisnya berupa game online, semakin sering seseorang memainkannya dapat menjadi kecanduan dan pada dewasa awal respon emosi sering menghindar dari masalah dengan cara bermain game online.

kecanduan ringan bila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang game online sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorang dengan kecanduan berat akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain game (Sianturi, 2016).

Kontrol diri merupakan individu dianggap mampu membuat suatu keputusan yang konsisten dan logis sehingga dapat sesuai dengan keinginan mereka. Apabila individu dapat mempertimbangkan segala resiko dari perbuatan mereka, serta lebih

condong memilih perbuatan membawa sukacita ataupun kedamaian daripada rasa sakit dan kesedihan Miskanik, (2022).

Kontrol diri dapat dikatakan apabila individu kemampuan untuk mengontrol setiap tingkah laku, berupa mampu mempertimbangkan dahulusebelum membuat keputusan Hardika, (2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam dan terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara *self control* dengan kecanduan bermain game online pada Mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Psikologi.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara *self*

control dengan kecanduan game online Mobile Legends pada Mahasiswa Universitas Medan Area.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dengan asumsi semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan game online pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Sebaliknya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan game online pada mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan data bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi klinis dan kesehatan mental.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a) Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat menyumbang bagi pengembangan ilmu pengetahuan psikologi dan bermanfaat bagi:
- b) Orang tua mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya self-control dan kecanduan game online
- c) pada mahasiswa agar para orang tua lebih dapat mengontrol aktivitas anaknya agar anaknya dapat menjalani perkuliahan dengan baik,
- d) Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi tentang pentingnya kontrol diri ketika bermain game online, dan

- e) Peneliti lain yang tertarik dengan masalah yang sama, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan menambah wacana pemikiran untuk mengembangkan, memperdalam, dan memperkaya khasanah teoritis mengenai hubungan antara self-control dengan online gaming addiction pada mahasiswa dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi online gaming addiction



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Game Online

2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Siregar (2013), kecanduan game adalah salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku yang excessive dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain. Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder (Angela, 2013).

Kim (dalam Kustiawan & Utomo, 2019) menyatakan game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui komunikasi online. Game online dengan fasilitas onlinemelalui internet menawarkan fasilitas lebih kerana pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting dan voice note.

2.1.2 Aspek-aspek Kecanduan Game

Menurut Lemmens dkk (2009), aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan game adalah sebagai berikut:

a. Salience (Arti)

Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain game akan selalu terpikir dengan game yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain game.

b. Tolerance (Toleransi)

Tolerance adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain game. kebanyakan pemain game tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan game.

c. Mood Modification (Modifikasi Mood)

Dimensi ini sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada buzz atau tinggi yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain game. Pemain game akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain game.

d. Relapse (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol.

e. Withdrawal (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan-atau efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain game akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain game yang berlebihan.

f. Conflict (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupannya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang di sekitarnya.

g. Problem (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain game berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu game dapat bersifat fisik maupun sosial. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya misalnya masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa.

2.1.3 Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang sangat banyak, mulai dari permainan sederhana seperti menyusun kata, permainan yang sangat kompleks seperti menjalani kehidupan nyata, hingga permainan yang paling banyak diminati yaitu permainan simulasi perang yang menuntut pemainnya harus memiliki strategi yang baik. Semakin banyaknya pilihan dalam game online membuat hampir semua orang pernah bermain game online, karena tersedianya jenis-jenis game online yang sesuai dengan kesukaan masing-masing. Berikut ini kemukakan beberapa jenis game online berdasarkan kriteria permainan:

1. Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. Massively Multiplayer Online Realtime strategy games (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3. Massively Multiplayer Online Roleplaying games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings

Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA. Cross-platform online play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda.

Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

4. Massively Multiplayer Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer.

Permainan sederhana seperti Pac- Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web.

5. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada lifesimulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

6. Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- a. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role- Playing Game)
- b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
- c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First- Person Shooter)
- d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game,(Surbakti 2017)

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seorang mengalami kecanduan *game* terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri), dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri). Mulyana & Puspita(2018:2) menjelaskan kedua faktor tersebut sebagai berikut.

1. Faktor internal, diantaranya adalah rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau Dikampus, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya *self control* dalam diri individu dan keinginan yang kuat dalam mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan.

2. Faktor eksternal, diantaranya adalah kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga Mahasiswa memiliki alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan adanya harapan dari orang tua yang melambung terhadap anaknya.

2.1.5 Ciri-ciri Kecanduan Game Online

Menurut Siregar (2013), seseorang dikatakan mengalami kecanduan game atau game addiction apabila memenuhi beberapa kriteria dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Preokupasi dalam bermain game termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahapan selanjutnya.
2. Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.

3. Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari ataupun berhenti bermain games.
4. Merasa resah, marah, gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan.
5. Bermain game merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, helplessness, kecemasan dan depresi.
6. Setelah selesai bermain, kembali memainkannya kembali kepada hari lain untuk membuat progres yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi (chasing).
7. Berbohong pada anggota keluarga, terapis ataupun orang lain yang terlibat ketika individu ingin bermain.
8. Berkaitan dengan tindakan illegal, seperti mencuri, butuh uang untuk bermain.
9. Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan, ataupun kesempatan karir karena bermain.
10. Membutuhkan orang lain dalam mengatur keuangannya untuk meringankan bebannya dalam mengatur keuangannya disebabkan oleh bermain game.
11. Menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain. Dan kriteria game addiction terpenuhi paling sedikit dalam waktu 6 bulan.

3 Dampak Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

1. Dampak Positif Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

Mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi, salah satu narasumber peneliti yang dapat membedakan mana kehidupan nyata dengan mana yang bermain game (tidak terlalu menjadikan game itu sebagai sesuatu yang wajib), melatih berkomunikasi dengan baik, dapat menambah kawan secara online, adanya manfaat teknologi dalam bermain game sangat membantu seperti dapat melatih kita membaca dengan teliti. Karena para narasumber dapat pengetahuan dan pembelajaran cara bermain game lewat teknologi media online tadi, belajar mengetahui cara mainnya lewat video di channel youtube jadi bisa memotivasi kita atau orang lain dalam melakukan permainan.

2. Dampak Negatif Dari Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

Dampak negatifnya membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma, menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main game tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial (acuh) dengan orang sekitarnya, adapun perasaan dalam mengungkapkan kekecewaan ketika kalah masing-masing punya gaya mengekspresikannya sendiri misalnya bisa berkata kasar, menjatuhkan lawan atau kawan, ada pula yang melupakan waktu sehingga melalaikan kehidupan nyatanya contohnya dalam hal ibadah, nasihat orang tua, berinteraksi dengan teman dari dunia nyata, selain itu juga ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa gangguan tidurnya jauh lebih lama dibandingkan

orang yang tidak bermain game online tersebut, (Rani, Hasibuan, and Barus 2020)

2.2 Kontrol Diri (*Self Control*)

Menurut Calhoun dan Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2014) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri, (Rani et al. 2020).

Menurut Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron, 2014) kontrol diri berarti suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya ke arah konsekuensi positif.

Kemampuan mengontrol diri dengan demikian memungkinkan seseorang untuk berperilaku lebih terarah dan dapat menyalurkan dorongan dari dalam dirinya secara benar, (Nofitriani 2020).

2.2.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Secara garis besarnya faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal (Goldfried dan Merbaun, dalam Ghuftron & Risnawati, 2014)

- 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 diri individu.
- b. Faktor eksternal, ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Menunjukkan bahwa persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orang tua yang semakin demokratis cenderung mengikuti tingginya kemampuan mengontrol dirinya. Oleh sebab itu 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 diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

2.2.2 Aspek-aspek Kontrol Diri

Secara umum, kontrol diri dibedakan atas tiga kategori utama menurut Averil (dalam Ghuffron, 2014), yaitu mengontrol perilaku (*behavioral control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decision control*).

a. Mengontrol perilaku (*behavioral control*)

Mengontrol perilaku merupakan kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku dibedakan atas dua komponen, yaitu:

1. Kemampuan mengontrol pelaksanaan (*regulated administration*), yaitu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan dirinya sendiri atau orang lain atau sesuatu di luar dirinya. Individu dengan kemampuan mengontrol diri yang baik akan mampu mengatur perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya.
2. Kemampuan mengatur 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.

b. Mengontrol kognitif (*cognitive control*)

Mengontrol kognitif merupakan cara seseorang dalam menafsirkan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Mengontrol kognisi merupakan kemampuan dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan. Mengontrol kognitif dibedakan atas dua komponen yaitu:

1. Kemampuan untuk memperoleh informasi (*information again*).

Informasi yang dimiliki individu mengenai mengenai suatu

keadaan akan membuat individu mampu mengatasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.

2. Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*). Penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Mengontrol keputusan

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik bilamana individu memiliki kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan

Mengacu pada aspek-aspek kontrol diri, sebagaimana dikemukakan oleh Averil (dalam Ghufro, 2014), dapat disimpulkan bahwa kemampuan kontrol diri mencakup: kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan kemampuan mengambil keputusan.

2.2.3 Jenis-jenis Kontrol Diri

Menurut Block dan Block (dalam Ghufron, 2014) mengemukakan tiga jenis kontrol, yaitu:

- a) *Over control*, yaitu kontrol yang berlebihan sehingga menyebabkan seseorang banyak mengontrol dan menahan diri untuk bereaksi terhadap suatu stimulus.
- b) *Appropriate control*, yaitu kontrol yang memungkinkan individu mengendalikan impulsnya dengan tepat.
- c) *Under control* yaitu kecenderungan untuk melepaskan impuls dengan bebas tanpa perhitungan yang matang, (Anon n.d.)

2.3 Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends dengan Kontrol diri

Haghbin, et al (2013) mengatakan terdapat hubungan negative yang signifikan antara kontrol diri, prestasi akademik, dan kecanduan game online.

Penelitian tersebut mengatakan bahwa apabila individu memiliki kontrol diri yang tinggi akan cenderung lebih sukses dalam pendidikannya jika dibandingkan dengan individu dengan kontrol diri rendah, maka individu dengan kontrol diri yang tinggi dapat dikatakan lebih berhasil dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di diperkuliahaan (Aulia Fitri, Harlia Putri, and Arisanti Yulanda 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa self Control berhubungan secara negatif yang sangat signifikan dengan kecenderungan Internet Addiction Game Online Disorder pada mahasiswa. Semakin tinggi tingkat Self Control Pada mahasiswa, maka akan semakin rendah tingkat kecenderungannya untuk mengalami kecanduan Gaming Online Disorder (Gaming Online Addiction

Disorder). Sebaliknya semakin rendah tingkat Self Control Pada mahasiswa maka akan semakin tinggi tingkat kecenderungannya untuk mengalami kecanduan Gaming Online Addictive Disorder.

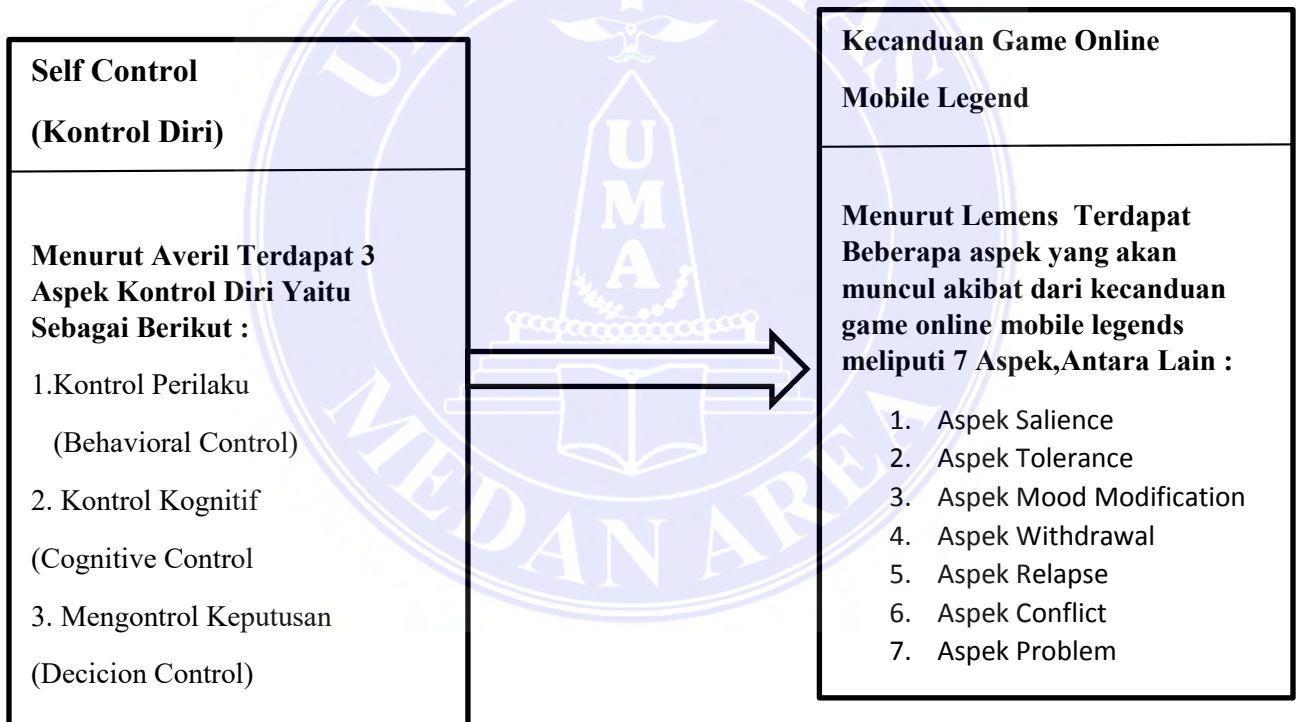
Oleh karena itu, variabel Self Control dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang ikut memberikan kontribusi atau yang mempengaruhi kecenderungan mahasiswa untuk mengalami kecanduan Game Online (Game online Addiction Disorder). Di samping itu, hasil penelitian ini juga menemukan bahwa ternyata tingkat Self Control (Kontrol Diri) dan Kecanduan Game Online Addiction Disorder mahasiswa wanita lebih tinggi daripada pria.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih meningkatkan dan memperbaiki kualitas religiositasnya agar dapat membantu mengurangi tingkat kecanduan Game Online untuk menderita Game Online Mobile legend Addiction Disorder,(Ginige 2017).

2.4 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Menurut uma (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2013). Kerangka berpikir penelitian tersebut sebagai berikut:

Gambar 2.4 Kerangka Konseptual



BAB 3

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Desain penelitian kali ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, (Sugiyono, 2019:21).

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui kaitan *self control* terhadap perilaku kecanduan *game online* pada Data yang diperoleh akan diproses dengan menggunakan metode statistik regresi sederhana untuk mengungkap seberapa besar pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* mobile legend.

3.2 Identifikasi Variabel-Variabel Penelitian

Penelitian ini termasuk pada penelitian korelasional, oleh karena itu terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel independent ialah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang lain, dan variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel *dependent*, sedangkan variabel *dependent* adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, namun variabel ini tidak dapat mempengaruhi variabel lain. dalam Yusuf,(2016: 109).

Rincian variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

Variabel bebas (X) : *Self control*

Variabel terikat (Y) : *Kecanduan Game online Mobile Legends*

3.3 Defenisi Operasional

Dalam hal penelitian ini perlu kiranya untuk mengenal definisi variabel penelitian. Hal ini dilakukan agar terhindar dari timbulnya pengertian dan peninjauan yang terlalu luas terhadap istilah yang digunakan. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan maka peneliti akan merumuskan definisi operasional yang merupakan pengertian secara operasional mengenai variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Definisi operasioanl dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

3.3.1 Kecanduan *game online*

Kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game; Lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya; Seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Game online seringkali menyebabkan siswa menjadi kecanduan. Mereka menjadi terobsesi dengan mencapai level tertinggi, memenangkan pertandingan, atau mendapatkan pengakuan dari sesama pemain. Ketergantungan semacam ini dapat merusak kesehatan mental siswa, menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi.

aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan game adalah sebagai berikut: Salience(Arti), Tolerance (Toleransi), Mood Modification (Modifikasi Mood), Relapse (Pengulangan), Withdrawal (Penarikan), Conflict (Konflik), Problem (Masalah).

3.3.2 Kontrol diri

self control memiliki makna, mengontrol diri. Self control merupakan suatu kemampuan dan upaya untuk mengatur, membimbing, serta mengarahkan segala bentuk tindakan dalam diri untuk menuju ke tindakan yang positif, dengan kata lain, membentuk pengendalian emosi dalam diri individu. Terdapat aspek-aspek self control yang pertama, kontrol perilaku yaitu kemampuan seseorang dalam mengendalikan diri terhadap suatu peristiwa yang tidak menyenangkan.

Kontrol diri adalah suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya kearah konsekuensi positif data kontrol diri dibuat berdasarkan aspek-aspek kontrol diri adalah mengontrol perilaku (*behavioral control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decision control*)

3.4 Subjek Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi dalam konteks penelitian merupakan objek keseluruhan dalam sebuah penelitian atau dapat dikatakan populasi adalah jumlah keseluruhan dari individu-individu yang karakternya akan diteliti.

Sugiono (2019) mengatakan bahwa populasi merupakan suatu wilayah yang digeneralisasi dan terdiri dari objek yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan apa yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi penelitian ini adalah fakultas psikologi universitas medan area stambuk 2021 sebanyak 345 Mahasiswa dan stambuk 2022 sebanyak 371.

3.4.2 Sampel

populasi tersebut Menurut (Sugiyono, 2017). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan Google Form untuk memperoleh data mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online adalah angket. Alasan penulis menggunakan angket dalam penelitian ini karena dapat memperoleh gambaran sesuai dengan apa yang terjadi melalui jawaban dari para responden dan memiliki keuntungan dalam penggunaannya. Jumlah Mahasiswa Setelah disebar melalui angket sebanyak 129 Mahasiswa, Setelah Dilakukan screening dapat lah dibahas melalui olah data dalam penelitian ini adalah sebanyak 99 sampel yang dikatakan kecanduan.

selanjutnya peneliti melakukan pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi mahasiswa di setiap fakultas psikologi universitas medan area.

Berikut Dari Norma Tabulasi Screening Penelitian, Berdasarkan Skor Dari 4-6 Tidak Kecanduan, Sedangkan 7-11 Skor Dikatakan Kecanduan dari Lampiran 7

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85).

Purposive sampling adalah salah satu metodologi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ilmiah. Sampel diambil secara acak berdasarkan kisi-kisi atau batas-batas yang telah ditentukan peneliti.

Metode pengambilan sampel dengan purposive sampling memiliki kelebihan dan kekurangan. Selengkapnya akan kita pelajari bersama dalam artikel ini, mulai dari pengertian, contoh, tujuan, hingga rumusnya.

Menurut Sugiyono (2014:139) “Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti “setuju-tidak setuju”; “ya-tidak”; “benar-salah”; “positif-negatif”; “pernah-tidak pernah” dan lain-lain”.

Dalam penelitian ini jumlah populasi adalah 129 orang mahasiswa Fakultas Psikologi, setelah dilakukan Penyebaran Angket menggunakan Google Form ada 99 orang yang dinyatakan kecanduan game online Mobile Legends dan sisanya 30 orang dinyatakan tidak valid (item gugur)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Skala Kontrol Diri

Skala disusun menggunakan skala likert berdasarkan aspek-aspek kontrol diri. Aspek-aspek kontrol diri menurut Averill (Harahap, 2007), yaitu: kontrol perilaku (behavior control), kontrol kognitif (kognitive control), kontrol pengambilan keputusan (decisional control) yang terdiri dari dua kategori item, yaitu item yang mendukung (favourable) dan item yang tidak mendukung (unfavourable) serta menyediakan empat alternatif jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS) Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor untuk skala ini bergerak dari 4 sampai 1 untuk item yang mendukung (favourable), sedangkan untuk item yang tidak mendukung (unfavourable) bergerak dari 1 sampai 4. STS= "sangat tidak setuju" : 1, TS= "Tidak Setuju" : 2, S = "Setuju" : 3, SS= "Sangat Setuju" : 4, sedangkan bobot penilaian untuk menggunakan skala likert berdasarkan aspek-aspek kecanduan pernyataan unfavourable yaitu: sangat setuju (SS) : 4, setuju (S) : 3, tidak setuju (TS) : 2, sangat tidak setuju (STS) : 1

3.5.2 Skala Kecanduan Game Online

Skala disusun game online menurut Lemmens dkk (dalam Kustiawan & Utomo, 2019), yaitu: salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems yang terdiri dari dua kategori item, yaitu item yang mendukung (favourable) dan item yang tidak mendukung (unfavourable) serta menyediakan empat alternatif jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Pemberian skor untuk skala ini bergerak dari 4 sampai 1 untuk item yang mendukung (favourable), sedangkan untuk item yang tidak mendukung (unfavourable) bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan favourable yaitu: sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan unfavourable yaitu: 1 sampai 4. STS= "sangat tidak setuju" : 1, TS= "Tidak Setuju" : 2, S = "Setuju" : 3, SS= "Sangat Setuju" : 4

3.6 Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan suatu skala psikologi dalam mengukur apa yang hendak diukurnya. Azwar (2012) mengatakan bahwa koefisien validitas bersifat relative. Tidak ada batasan universal yang merujuk kepada angka minimal yang harus dipenuhi agar suatu skala psikologi dikatakan dapat menghasilkan skor yang valid. Koefisien validitas yang tidak begitu tinggi, katakanlah berada disekitar 0,50 lebih dapat dianggap dapat memuaskan dari pada koefisien reliabilitas dengan angka yang sama. Namun apabila koefisien validitas itu kurang dari pada 0,30 biasanya dianggap sebagai tidak memadai.

Dalam hal ini kriteria pembandingan yaitu kriteria dalam dan kriteria luar sebaliknya pembandingan yang berasal dari dalam disebut sebagai kriteria dalam yang berasal dari kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen keseluruhan. Penelitian ini mengambil kriteria pembandingan yang berasal dari dalam pengukuran alat itu sendiri.

3.6.2 Uji Realibilitas

Azwar (2012) Reliabilitas skala adalah teknik koefisien *Alpha Crombach's* berguna untuk melihat antara dua variabel. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien Reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin rendah Reliabilitasnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis, dengan kata lain data hasil pengukuran kecanduan bermain *game online* yang dikumpulkan melalui skala di korelasikan dengan data *self control* yang juga dikumpulkan melalui skala. Dikarenakan peneliti ingin melihat hubungan antara variabel maka teknik yang digunakan adalah *product moment correlation* oleh person.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data tentang faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, sehingga dapat dianjurkan pada perhitungan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Menurut Sugiyono (2014 : 171) penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan memperhatikan Asymp.Sig(2-tailed). Apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) lebih besar dari 0.05 maka dapat dikatakan data berdistribusi normal, dan apabila Asymp.Sig (2-tailed) lebih kecil dari maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 for windows yang disajikan pada Tabel 1 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 atau lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Linieritas

Uji linier digunakan sebagai syarat dalam analisis korelasi regresi linier. Uji linieritas bertujuan untuk melihat hubungan antara kedua variabel apakah memiliki hubungan yang linier. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Test For Linearity pada program SPSS (Statistic Program for Social Science) versi 20.0 for windows. Dimana kedua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila ilai signifikan $p < 0,05$.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan hasil yang didapatkan di dalam penelitian ini. Pada bagian awal peneliti akan menjabarkan isi kesimpulan dalam penelitian ini dan bagian selanjutnya peneliti akan memberikan saran-saran yang mungkin dapat digunakan oleh pihak tertentu.

5.1 Kesimpulan

Berpedoman pada hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Apabila skor Corrected Item-Total Correlation Diperoleh $> 0,300$ maka item dinyatakan valid. Berdasarkan Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Penyebarannya bergerak dari 0.300 sampai dengan 0,578 item kontrol diri.
2. Apabila skor Corrected Item-Total Correlation Diperoleh $> 0,307$ maka item dinyatakan valid. Berdasarkan Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Penyebarannya bergerak dari 0.307 sampai dengan 0,589 item Kecanduan Game Online Mobile Legends.
3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran :
Variabel Bebas : Kontrol diri, Rerata = 35,78, SD = 6,359, K-S = 0,542, Sig = 0,542, Keterangan = Normal.
Variabel Terikat : Kecanduan Game Online Mobile Legend, Rerata = 72,73, SD = 6,562, K-S = 0,867, Sig = 0,439, Keterangan = Normal., Kriteria P (sig) > 0.05 maka dinyatakan sebaran normal.

4. Korelasional X-Y, Koefisien Linieritas $F = 1,250$, Proporsi Peluang Data = $0,228$, Keterangan Linear, Kriteria : $P \text{ beda} > 0.05$ maka dinyatakan linear.
5. Hasil uji Korelasi Pearson menunjukkan bahwa adanya Kontrol diri memiliki hubungan yang negatif signifikan dengan Kecanduan game online, dapat ditunjukkan dengan data $r_{xy} = -0,648$ dengan nilai signifikansi $P \text{ (sg)} < 0.010$.
6. Pada variabel Kontrol Diri, jumlah butir yang valid adalah sebanyak 17 item dengan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yang bergerak dari 1 sampai 4, maka mean hipotetikny adalah $17 \times 4 + 17 \times 1 / 2 = 42,5$
7. Kemudian variabel kecanduan game online mobile legends, jumlah butir yang valid sebanyak 26 item dengan skala Likert dengan 31 pilihan jawaban yang bergerak dari 1 sampai 4, maka mean hipotetiknya adalah $26 \times 4 + 26 \times 1 / 2 = 65$.
8. Data yang sesungguhnya yang didapatkan dari sampel penelitian skor tertinggi, skor terendah, mean, dan SD dari data empirik dan hipotetik biasanya berbeda, meskipun bisa saja hasilnya sama.
9. Hubungan Negatif Kontrol diri dan kecanduan, maka perlu dibandingkan antara mean/nilai rata-rata empirik dengan mean nilai rata-rata hipotetik dengan memperhatikan besarnya bilangan SD dari masing-masing variabel. Untuk variabel x Kontrol diri nilai SD nya adalah 6.359 sedangkan untuk variabel y Kecanduan adalah 6.562.
10. Dari besarnya bilangan SD (Standard Deviasi) tersebut, maka untuk variabel Kontrol diri, apabila Mean empirik Lebih Kecil Dari hipotetik,

dimana selisihnya melebihi bilangan satu SD, maka dinyatakan bahwa Kontrol diri tergolong rendah dan apabila Mean Hipotetik Lebih Besar dari empirik, dimana selisihnya melebihi bilangan satu simpangan Baku/Standart Deviasi, maka dinyatakan Kontrol diri tergolong Tinggi.

11. Selanjutnya untuk variabel Kecanduan, apabila Mean Empirik Lebih Besar Dari Mean Hipotetik, dimana selisihnya melebihi bilangan satu SD, maka dinyatakan bahwa Kecanduan tergolong tinggi dan apabila Mean hipotetik Lebih Kecil Dari Mean empirik, dimana selisihnya melebihi bilangan satu Simpangan Baku/ Standart Deviasi, maka dinyatakan bahwa individu memiliki Kecanduan yang Tergolong Rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang sudah peneliti jabarkan, maka dari itu peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa hendaknya berupaya untuk mengurangi kecanduan game online agar tidak memiliki dampak negatif yang lebih dalam sehingga mempengaruhi prioritas kuliah. Hal yang bisa dilakukan untuk mengurangi adiksi dengan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga mengurangi adiksi game online.

5.2.2 Bagi Tempat Penelitian

Penelitian yang akan datang hendaknya memperhatikan prosedur dalam proses pengambilan data yang lebih baik sehingga hasil ujinya lebih akurat. Pengambilan data dengan memperhatikan jumlah sampel dan lain-lain sehingga hasil uji sebenarnya bisa lebih akurat.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Self Control menjadi hal yang sangat penting bagi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area sebagai pecandu game online mobile legend. Dimana kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa kearah konsekuensi positif. Dengan self control itu sendiri dapat mengontrol suatu tindakan individu yang negatif menjadi lebih baik.
2. Bagi Dewasa awal Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Kampus 1 dan 2, diharapkan kepada mereka agar tidak terjadi lagi kecanduan dalam memainkan game online mobile legends, karena dapat merusak kepribadian dewasa awal menjadi bertingkah laku negatif dan sebaiknya game hanya untuk mengisi waktu luang saja. Utamakan kegiatan yang harusnya dilakukan seperti belajar, beribadah, dan membantu orang tua.

Daftar Pustaka

Jurnal

- Azwar, S., 2016, *Penyusunan Skala Psikologis Edisi 2*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ghufron & Risnawati, (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media
- Kustiawan, A.A.& Utomo, A.W.B, 2019, *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika*.
- Lestari, M. A. Y. U. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan program studi SI Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan*.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. 2020. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7(1):6–12. doi: 10.31289/perspektif.v7i1.2520.
- Salemba Medika.(2020), *Metodologi Penelitian Ilmu penelitian ,edisi 4*
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). *Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450.
- Angela, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir*. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2) : 532-544.
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). *Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?. INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888-895.
- Aulia Fitri, Tasya, Triyana Harlia Putri, and Nita Arisanti Yulanda. 2021. "Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education* 3(2):40–50.
- Damanik, G. C. M., & Ricky, D. P. (2020). *Tingkat adiksi Game Online pada Mahasiswa yang Tinggal di Asrama*. *Carolus Journal of Nursing*, 2(2), 121-131.
- Ginige, Pabasari. 2017. "Internet Addiction Disorder." *Child and Adolescent Mental Health* XV(2):407–32. doi: 10.5772/66966.
- Khairiah, Said Nurdin, Rezki Saifan, and Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Program Studi Bimbingan dan Konseling. 2019. "Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway Xvi Khairiah,." *Carbohydrate Polymers* 6(1):5–10.
- Masya, H., & Candra, D. A. (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.
- Nofitriani, Nisrina Nibras. 2020. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Gadget Pada Siswa Kelas Xii Sman 8 Bogor." *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 4(1):53–65.
- Prasetiawan, H., 2016, *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok* *Jurnal Fokus Konseling*, Vol.2, No. 2, hal.116-125
- Puspita & Mulyana. (2018). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan*

- Game Online Pada Remaja Akhir. Jurnal Penelitian Psikologi. Diakses pada 4 Mei 2020*
- Pujiastuti, M., Ginting, A. A., & Situmorang, L. C. (2023). GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA STIKES SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 5(01), 50-60.
- Riadi, Muchlisin. (2020). *Kecanduan Game (Pengertian, Ciri, Aspek, Penyebab dan Dampak Negatif)*. Diakses pada 4/12/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/kecanduan-game>
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1(1):29.
- Sianturi, E. 2014. "Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor", *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3
- Siregar, E.Y., dan Siregar, R.H. 2013. *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction. Jurnal Psikologi*, Vol.9, No.1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Sutopo (Ed.); 2nd Ed.)*. Alfabeta.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan (1st Ed.)*. Prenadamedia Group

LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

Screening Variabel Y Kecanduan Game Online

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
-----	------------	----	-------

1.	Preokupasi dalam bermain game termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahapan selanjutnya		
2.	Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.		
3.	Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari ataupun berhenti bermain games.		
4.	Merasa resah, marah, gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan		
5.	Bermain game merupakan salah satu cara untuk menghindari dari masalah ataupun perasaan bersalah, helplessness, kecemasan dan depresi.		
6.	Setelah selesai bermain, kembali memainkannya kembali kepada hari lain untuk membuat progres yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi (chasing).		
7.	Berbohong pada anggota keluarga, terapis ataupun orang lain yang terlibat ketika individu ingin bermain		
8.	Berkaitan dengan tindakan illegal, seperti mencuri, butuh uang untuk bermain		
9.	Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan, ataupun kesempatan karir karena bermain game online .		
10	Membutuhkan orang lain dalam mengatur keuangannya untuk meringankan bebannya dalam mengatur keuangannya disebabkan oleh bermain game online mobile legends.		

11.	Menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain Game Online Mobile Legends. Dan kriteria game addiction terpenuhi paling sedikit dalam waktu 6 bulan		
-----	--	--	--



LAMPIRAN 2

SKALA Kontrol Diri

Nama :

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

Jenis Kelamin :
Umur :
Stambuk :
Agama :

1. Berikut ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan diri Anda
 2. Tugas Anda adalah memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sesungguhnya. Pilih jawaban dengan sejujur-jujurnya dan sungguh-sungguh.
 3. Tidak ada jawaban benar atau salah, maupun baik atau buruk, karena jawaban masing-masing orang berbeda-beda.
- BERILAH TANDA SILANG (X) PADA SALAH SATU PILIHAN ANDA.**

STS : jika pernyataan **SANGAT TIDAK SETUJU** dengan yang anda lakukan atau rasakan.

TS : Jika Pernyataan **Tidak Setuju** dengan yang anda Lakukan atau rasakan.

S : Jika Pernyataan **Setuju** dengan yang anda Lakukan Atau rasakan

SS : Jika Pernyataan **Sangat Setuju** dengan yang anda Lakukan Atau rasakan

NO.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Mampu mengatur kesiapan bermain game online mobile legends pada keadaan diri				
2	Mengatur waktu tertentu dalam bermain game online mobile legend, seperti hanya pada malam hari				
3	Dalam keadaan apapun tetap bermain game online mobile legend juga dikeadaan hati yang sedang gugah				
4	Menghabiskan waktu seharian dalam bermain game mobile legends				
5	Lebih dominan dalam bermain game online mobile legends Ketika dikeadaan yang sepi				
6	Mau bermain game Mobile legends dengan siapapun, tanpa memilih tipe teman dalam bermain				
7	Menentukan teman tertentu bermain Mobile legends untuk mendapatkan kemenangan				
8	Jika mendapat kekalahan dalam bermain game, menjauhi teman tim sebelumnya				
9	Jika mendapat kekalahan, tetap berfikir positif kepada teman untuk match selanjutnya				
10	Ketika mendapat bullyan dari teman setim, mampu tetap positif dalam menanggapi hal tersebut				
11	Ketika selesai memainkan 1 match dan kalah,				

	meninggalkan teman setim karena takut akan kekalahan selanjutnya				
12	Membalas perilaku buruk teman setim dengan hal hal perkataan negative				
13	Jika ada tugas kuliah, Waktu yang sudah ditetapkan untuk bermain game akan dikesampingkan				
14	Ketika ingin bermain mobile legends pada malam hari, namun tiba tiba ada kelas pengganti pagi hari, menyiapkan diri untuk kegiatan perkuliahan				
15	Ketika anda tahu ada kelas pengganti pagi hari, tetap bermain game mobile legends pada malam hari untuk waktu yang lama				
16	Mengabaikan tugas kuliah demi menyenangkan diri dalam bermain game mobile legends Bersama teman				
17	Menolak ajakan teman saat sedang ada tugas kuliah untuk bermain game online (Main bareng)				
18	Ketika ada perkuliahan pada pagi hari mengatur waktu bermain game, tidak berlebihan dalam waktu yang dihabiskan dalam bermain game mobile legends				
19	Tetap bermain game online Bersama teman, mementingkan bermain Bersama teman dibandingkan mengerjakan sesuatu yang penting				
20	Bermain game sampai subuh walaupun ada mata kuliah yang akan datang pada pagi harinya.				

LAMPIRAN 3

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Skala Kecanduan Game Online

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Stambuk :

Agama :

PETUNJUK PENGISIAN

Pilihlah satu pilihan jawaban pada setiap pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling menggambarkan keadaan Anda sesungguhnya. Jawablah dengan jujur dan seksama, berdasarkan apa yang Anda pahami pada setiap pernyataan. Gambaran yang menyeluruh mengenai keadaan diri Anda tidak akan didapat sebelum Anda menjawab semua pernyataan. Silahkan berikan tanda centang pada salah satu dari empat pilihan di kotak jawaban yang tersedia sebagai tanggapan bagi setiap pernyataan

Contoh :

Keterangan :

4).SS = jika pernyataan **Sangat Setuju** dengan yang anda lakukan atau rasakan

3).TS = Jika Pernyataan **Tidak Setuju** dengan yang anda lakukan atau rasakan.

2).S = Jika Pernyataan **Setuju** dengan yang anda lakukan atau rasakan

1).STS = Jika Pernyataan **Sangat Tidak Setuju** dengan yang anda lakukan atau rasakan

NO.	Pernyataan	SS	TS	S	STS
-----	------------	----	----	---	-----

21	Ketika bermain game mobile legends bisa menghilangkan penat atau beban dalam pikiran				
22	Bermain game online Mobile Legends membuat perasaan dan suasana hati menjadi lebih ceria				
23	Bermain game online mengakibatkan rasa cape dan beban pikiran semakin bertambah				
24	Saat bermain game mobile legends dapat mengakibatkan suasana hati menjadi gugah apabila mendapatkan kekalahan				
25	Meningkatkan jam bermain mobile legends untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan				
26	Mebutuhkan jam bermain lebih banyak untuk Latihan apabila ingin memasuki kompetisi kompetitif				
27	Sudah meningkatkan jam bermain dalam game mobile legends namun tetap saja stuck pada divisi yang (rank) yang sebelumnya				
28	Ingin menjadi Pro player dalam dunia kompetitif dalam game online namun kurang dalam jam bermain dan juga skill				
29	Bermain game online Bersama teman dikampus dapat menyenangkan				
30	Ketika lebih dominan dalam bermain Mobile legends merasa sangat hebat dan mampu membawa tim dalam kemenangan.				
31	Dimana teman kampus mulai Kembali ke pola awal dimana pihak tim mengalami kekalahan yang menyebabkan pengguna mengalami kesal dan stress saat bermain game online				

32	Saat teman satu team yang tertinggal skor dengan team lawan kurang bersemangat bermain pada game selanjutnya				
33	Ketika tidak bermain game mobile legend seharian bukan menjadi suatu masalah, merasa bukan suatu keharusan				
34	Merasa biasa saja ketika permainan mobile legend dihentikan karena kondisi tertentu				
35	Merasa tidak nyaman, gelisah saat kurang puas dalam waktu bermain game mobile legend				
36	Melawan keadaan untuk tetap memaksakan terus bermain game mobile legend				
37	Berhenti bermain game saat sudah merasa sudah bosan dan mendapat kekalahan didalam permainan game mobile legend				
38	Menunggu saat yang tepat dalam bermain game online mobile legend untuk mendapatkan suasana hati yang baik dalam bermain game				
39	Menunggu teman bermain seperti teman sekampus, agar lebih mudah dalam komunikasi dalam permainan untuk mendapatkan kemenangan				
40	Memaksakan bermain saat mendapatkan kekalahan berulang kali dalam bermain game mobile legends, sehingga tetap mendapat kekalahan yang lebih banyak				
41	dalam suasana hati yang sedang buruk, akibat kalah, juga diluar dari game. Tetap bermain dalam keadaan hati dan perasaan yang tidak baik				

42	Tidak peduli bermain dengan siapa saja, bahkan sendiri. Sehingga mengakibatkan kekalahan yang berulang ulang				
43	Saat tugas kuliah banyak, lebih mementingkan mengerjakan tugas tersebut dibandingkan bermain game mobile legends				
44	Saya tidak bermain mobile legends ketika kegiatan wajib belum terselesaikan, seperti pekerjaan rumah, perkuliahan				
45	Tetap bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas kuliah yang lebih penting				
46	Mengabaikan kewajiban yang harus dilakukan demi bermain game online mobile legends				
47	Mengatur waktu bermain yang berlebihan dalam permainan game mobile legends agar tidak mendapat konflik dari individu lain (Orang tua, Pasangan)				
48	Menjaga emosi diri saat mendapat kekalahan yang beruntun di game mobile legends agar tidak merugikan orang lain				
49	Karena waktu bermain game online sangat lama dan mengabaikan hal lain, mengakibatkan permasalahan terjadi terhadap orang lain				
50	Tidak bisa mengontrol diri sendiri, dan merusak suasana hati ketika kalah dalam bermain rank mobile legends				
51	Merasa kesal, mengutarakan kalimat kebencian dalam fitur chat atau secara langsung kepada				

	orang, karena tidak mahir dalam bermain dalam team				
--	--	--	--	--	--



LAMPIRAN 4
DATA MENTAH SEBELUM DAN SETELAH UJI COBA
Kontrol Diri Dan Kecanduan Game Online Mobile Legend

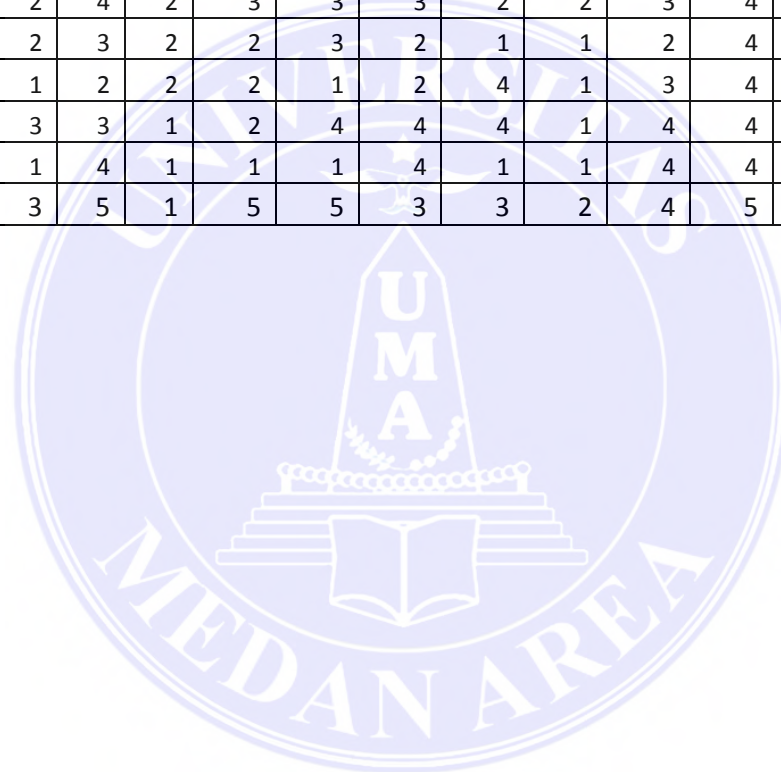
X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	1	4	4	4	4	2	3	1	2	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
1	3	1	2	2	2	1	4	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	1
1	1	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4
1	1	4	4	3	1	2	4	1	1	4	4	3	1	4	4	1	1	4	4
1	1	4	4	4	1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	-2	3	4	2	3	4	4	1	2	4	4	4	1	2	2	2	2	2	2
2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3
4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	1	3	4	2	2	2	4	1	2	3	4	1	1	3	4	4	2	4	4
3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4
3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4
1	1	3	4	2	2	2	3	2	2	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4
4	2	4	4	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	1	1	4	4	1	3	4	4

2	1	2	4	2	2	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
3	4	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	1	1	4	4	4	2	4	4
2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	1	1	2	3	4	1	2	4	4
2	3	2	4	2	3	2	4	2	2	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	1	3	4	3	2	1	4	1	2	1	3	1	1	4	4	1	1	3	4
1	1	4	4	2	2	2	4	1	2	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4
1	1	4	4	2	1	2	4	2	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
4	4	4	4	3	3	3	4	2	1	2	4	1	1	4	4	1	2	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
2	1	4	4	1	1	2	4	1	1	2	3	1	1	4	4	1	2	4	4
3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	4	4	1	2	4	4
1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	4
1	1	4	4	2	3	2	3	2	2	3	4	1	1	4	4	4	1	4	4
1	2	4	3	2	1	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	1	2	3	2
2	1	4	4	2	2	2	4	2	2	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
1	2	4	4	2	1	1	3	2	4	3	2	1	2	4	3	2	2	2	4
4	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4
1	2	4	4	3	3	2	3	2	2	1	2	1	2	3	4	1	1	4	4
2	2	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4
1	4	1	1	1	4	1	1	3	3	1	1	2	4	1	2	1	4	1	1
1	4	1	1	1	2	1	1	3	4	1	1	2	4	1	2	1	4	1	1
1	2	3	4	2	1	4	4	1	2	3	4	1	1	4	4	3	2	4	4
4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4

1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	1	1	4	2	1	3	4	3	2	3	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	1	1	2	2	4	1	3	2	2	3	3	1	1	4	4	1	4	4	4
4	3	4	4	2	2	1	3	2	2	2	4	1	1	4	4	4	3	3	3
2	4	3	4	2	2	2	4	2	2	3	3	1	1	4	4	1	2	4	4
2	2	3	4	2	1	2	3	2	2	3	3	1	1	3	4	4	2	4	4
2	1	4	4	2	2	2	4	2	2	3	4	1	1	4	4	1	2	4	4
3	3	3	1	1	2	2	3	1	3	3	3	3	1	2	3	3	1	2	4
3	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3
2	1	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	1	1	3	4
1	1	3	2	1	1	3	4	1	1	3	1	1	1	4	4	1	3	4	4
1	1	4	4	2	4	1	4	1	3	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4
1	1	4	4	1	3	1	3	2	2	2	3	1	2	2	4	1	1	4	4
2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3
2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	1	1	3	4	2	2	4	4
2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3
2	2	4	4	3	3	2	4	2	2	3	4	2	1	4	4	4	2	4	4
1	1	4	4	3	3	1	4	2	4	4	4	1	3	4	4	1	1	1	4
4	1	4	4	2	2	2	4	2	2	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4
1	1	4	4	2	2	3	4	4	2	2	4	1	1	4	1	2	2	3	4
1	2	4	4	2	3	2	4	2	1	2	4	1	1	4	4	4	2	4	4
1	1	3	4	2	4	1	4	2	1	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4
1	1	4	4	4	2	2	3	2	4	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4

2	2	3	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	1	3	4	4	2	2	3	3
2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	3	4	1	1	4	4	1	1	4	4
2	2	3	3	3	2	2	4	1	3	3	2	1	1	4	4	1	2	3	4
2	2	2	4	4	2	3	4	2	2	4	4	1	1	4	4	1	3	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	2	2	4	1	3	4	4
1	1	2	4	2	1	2	4	2	3	3	4	1	1	3	4	1	1	3	4
2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4
2	2	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	4	1	4	4	1	1	4	4
2	3	4	4	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4
2	2	4	4	2	2	2	3	2	2	2	4	1	1	4	4	4	1	4	4
2	2	3	3	3	4	1	4	2	1	4	2	1	1	3	4	4	1	4	3
4	2	4	4	2	1	2	4	1	1	2	4	4	1	4	4	4	3	4	4
3	2	1	1	2	3	1	2	4	3	1	1	3	2	1	2	1	2	2	1
2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
1	2	3	4	2	2	1	3	2	3	2	4	2	1	2	4	4	2	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4
3	2	4	4	2	2	2	4	2	2	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4
1	2	4	4	3	4	1	3	2	2	2	3	1	1	4	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	2	4	4	4
2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	1	3	2	3	3	4	3	2	3	2
2	1	3	3	1	3	1	1	3	2	1	3	2	3	3	4	3	2	3	2
4	3	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	1	1	4	2	4	2	4	4
2	2	4	4	2	1	2	4	2	3	3	4	4	1	4	4	2	2	4	4
2	2	3	3	2	2	4	4	1	2	3	3	1	2	3	4	4	2	4	3

2	2	3	4	2	3	1	4	2	3	3	4	2	2	4	4	2	3	4	4
2	4	3	2	1	4	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	4
2	2	4	4	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	4
1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	4	3	1	2	3
2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	1	2	4	1	3	4	3	3	3	4
2	3	4	4	3	2	3	3	1	2	4	4	4	1	4	4	1	3	4	4
1	1	3	2	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4
1	1	5	4	3	1	3	5	1	5	5	3	3	2	4	5	1	1	3	2



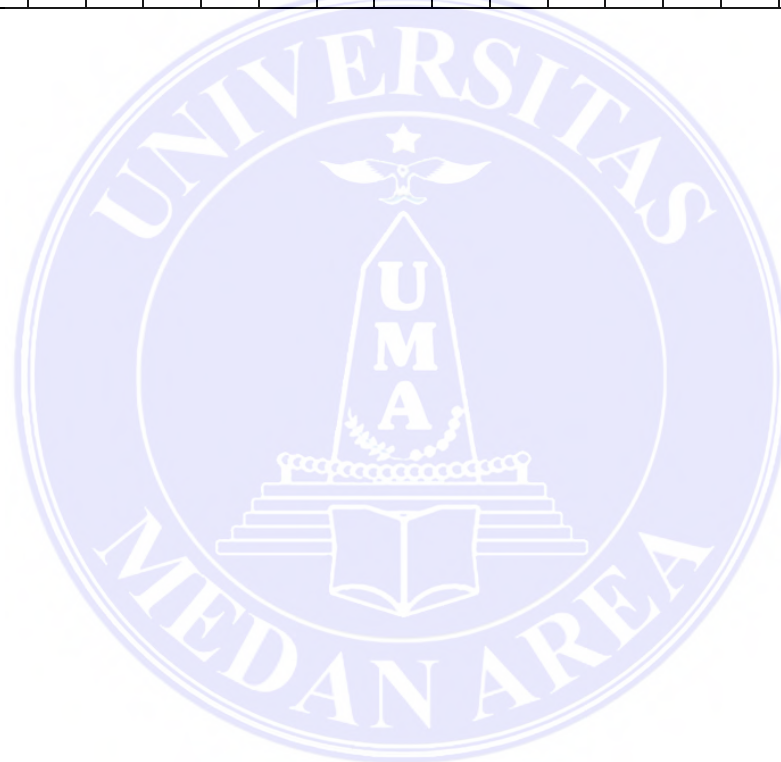
Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y. 10	Y. 11	Y. 12	Y. 13	Y. 14	Y. 15	Y. 16	Y. 17	Y. 18	Y. 19	Y. 20	Y. 21	Y. 22	Y. 23	Y. 24	Y. 25	Y. 26	Y. 27	Y. 28	Y. 29	Y. 30	Y. 31
1	2	3	4	1	2	3	4	1	3	3	4	1	2	2	3	4	3	3	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	1	2	4	4	2	2	2	4	4	4	1	1	4	3	1	1	2	2	4
1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	4	4	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	3
3	4	4	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	1	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4
1	1	4	3	4	2	4	4	4	1	3	4	3	1	1	3	4	1	1	4	4	4	3	1	1	4	4	1	1	1	3
4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	1	1	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	4	1	2	2	2	2	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4
3	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3
3	4	1	2	4	3	3	3	4	4	4	4	1	1	4	4	1	3	4	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4
2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	3	1	1	4	4	1	1	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	4	2	2	2	2	3	3
2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	4	4	1	1	3	3	3
2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	4	4	4	3	3	4	4
2	2	4	4	4	2	4	2	1	1	4	3	1	1	4	4	1	1	1	4	3	4	1	1	4	4	4	1	1	4	4
2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	1	4	4	4	2	3	2	3
2	2	3	1	3	2	1	2	2	1	3	3	3	4	3	3	1	2	2	3	3	3	1	2	4	4	3	2	2	2	3
2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	1	4	4	1	1	2	3	4	3	1	2	4	3	1	2	4	3	4
2	2	1	1	3	1	2	1	2	2	1	1	1	1	4	4	1	1	3	3	3	2	1	1	4	4	1	1	1	4	4

2	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	1	1	4	4	2	1	2	4	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4
3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	4
4	4	1	4	4	1	4	4	1	3	4	4	1	1	4	4	3	1	2	4	4	2	1	1	4	4	1	1	1	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	2	4	4
3	4	1	1	4	4	4	3	2	2	3	4	1	1	4	4	1	1	1	4	4	2	1	1	4	4	1	1	4	4	4
2	2	1	1	3	2	3	2	1	1	2	2	1	2	3	4	1	1	1	3	2	2	1	1	4	4	2	1	2	1	2
3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	2	2	4	3	3	1	1	4	4	1	2	3	3	2
4	3	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	3	1	3	4	4	1	1	4	4	3	3	3	3	4
3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	2	3	4	1	1	1	4	2	2	1	1	4	4	1	1	1	2	3
2	2	2	2	2	1	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2
2	3	1	1	3	3	4	2	3	3	3	3	1	2	4	4	2	2	2	3	3	2	1	1	4	4	4	1	2	4	4
2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2
3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	3	4	4	4	4	1	2	4	4	2	2	2	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	3	4	2	1	1	4	4	3	2	4	4	4
4	2	2	1	3	1	3	4	2	1	1	1	3	3	2	2	1	2	4	3	2	2	1	2	2	4	1	1	1	1	3
2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	3	4	2	2	4	2	1	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3
1	1	3	1	1	3	1	3	1	2	1	1	2	4	1	1	1	4	4	4	2	2	3	2	2	3	2	3	1	1	1
1	1	3	1	1	3	1	3	1	2	2	1	4	4	1	1	1	4	4	4	2	1	3	4	2	3	2	3	1	1	1
2	2	2	3	4	1	3	2	1	1	3	3	1	2	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	2	4	4	4
1	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	4	4	4
1	1	4	1	4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4
2	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	1	1	4	4	1	2	2	3	3	2	1	1	4	4	2	1	4	3	4
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	4	4	1	2	4	2	1
3	3	1	1	4	3	3	2	3	2	3	2	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	1	1	1	2	3
2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	3	1	1	4	4	2	2	2	3	3	3	1	1	4	4	2	2	2	2	3

3	3	2	2	4	2	3	4	3	3	2	2	1	2	2	4	1	2	2	4	3	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4
4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	1	1	4	4	1	1	2	4	4
2	1	1	1	1	1	4	2	3	1	2	3	1	2	3	3	1	2	1	4	3	4	2	2	2	3	1	1	1	3	1
2	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	4	4	4	2	3	4	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	1	3	2	2	3	2	3	3
2	1	2	3	1	2	1	2	3	4	1	2	1	3	3	1	2	3	4	1	2	4	2	1	3	2	2	1	4	4	2
1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	4	4	1
2	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	1	1	4	4	2	2	2	2	3	4	1	1	4	4	2	1	2	3	4
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	4	4	1	1	1	3	4	2	1	1	4	4	2	1	2	2	2
1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
3	3	2	2	4	2	4	4	3	3	2	3	1	1	3	4	1	1	2	2	3	2	1	1	4	4	1	1	2	3	3
2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3
2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	4	2	2	2	4	3	3	1	1	4	4	4	2	4	2	3
1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	4	4	4	1	4	4	4
3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	1	1	2	2	1	1	3	3	2	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	1	3	4	1	2	1	3	3	2	4	1	4	4	1	1	4	3	2
3	2	2	2	4	3	4	4	3	2	2	2	1	1	3	4	1	1	2	4	4	4	1	1	4	4	2	2	2	4	4
1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	1	2	4	4
3	3	3	2	4	2	3	4	2	2	3	2	1	1	2	4	2	2	3	3	3	4	1	1	4	4	1	1	2	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3
2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	4	3	3	4	3	3	3	1	2	2	3	2
2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	4	2	2	1	4	4	3	1	1	4	4	1	1	4	4	4
2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	1	4	4	1	2	2	3	2
2	3	3	2	4	4	4	4	2	3	3	2	1	1	4	4	2	1	3	3	3	3	1	1	4	4	1	2	2	3	4

4	4	2	3	4	4	2	3	2	4	3	4	1	1	4	4	1	4	3	2	4	3	1	1	4	4	1	1	3	4	4	
1	1	4	3	2	1	3	1	1	1	1	2	3	1	2	4	1	1	2	4	2	4	1	1	4	4	1	1	3	3	4	
2	2	3	2	4	2	4	3	2	2	3	2	1	1	3	4	2	2	2	4	3	3	1	1	4	4	2	2	4	3	4	
3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	1	1	3	4	1	1	2	4	4	3	1	1	4	4	2	2	2	4	4	
2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	4	4	2	1	3	4	3	3	4	1	4	4	4	1	4	4	4	
2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	1	1	4	4	1	2	2	4	3	1	1	1	4	4	2	2	2	4	4	
2	2	3	2	3	4	3	3	2	1	2	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	3	1	1	4	4	4	2	4	3	1	
2	2	3	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	3	2	4	3	2	2	4	3	3	1	1	4	4	4	1	4	3	2	
3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	2	1	1	1	3	1	2	3	2	2	2	2	3	1	1	1	
3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	
3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	1	1	3	1	3	
4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	1	1	4	4	4	2	2	4	4	
2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	4	4	4	3	
4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	
2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2	3	3	3	
2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3	
2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	1	
2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	1	2	4	4	2	1	4	4	4	
3	2	1	2	4	4	2	4	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	
3	2	1	1	2	4	2	3	2	3	2	2	3	4	1	1	2	3	1	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	
2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	2	3	3	3	
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	3	2	3	1	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2

2	2	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3
2	1	4	3	2	3	4	3	1	2	2	2	1	2	3	3	1	1	1	2	3	1	1	1	4	4	1	1	1	4	1
2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	5	5	5	5	1	3	2



LAMPIRAN 5
HASIL DATA MENTAH HUBUNGAN *SELF CONTROL* DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Scale: KONTROL DIRI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	99	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	99	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KD1	2.05	.983	99
KD2	2.04	.968	99
KD3	3.21	.951	99
KD4	3.47	.896	99
KD5	2.31	.911	99
KD6	2.38	.997	99
KD7	2.10	.964	99
KD8	3.39	.793	99
KD9	2.05	.800	99
KD10	2.34	.917	99
KD11	2.86	.958	99
KD12	3.32	.902	99
KD13	1.70	.994	99
KD14	1.59	.845	99
KD15	3.34	.894	99
KD16	3.65	.719	99
KD17	2.14	1.221	99
KD18	2.08	.997	99
KD19	3.44	.798	99
KD20	3.60	.807	99

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD1	51.03	51.724	.460	.728
KD2	51.04	54.529	.361	.745
KD3	49.87	51.401	.506	.725
KD4	49.61	51.792	.512	.726
KD5	50.77	50.854	.578	.720
KD6	50.70	54.009	.386	.743
KD7	50.98	51.326	.503	.725
KD8	49.69	53.707	.418	.734
KD9	51.03	56.499	.171	.750
KD10	50.74	56.277	.351	.753
KD11	50.22	51.726	.475	.728
KD12	49.76	52.532	.448	.730
KD13	51.38	58.933	-.047	.769
KD14	51.49	60.824	-.178	.773
KD15	49.74	52.808	.430	.732
KD16	49.43	55.473	.300	.742
KD17	50.94	54.976	.351	.758
KD18	51.00	54.816	.330	.747
KD19	49.64	54.213	.370	.737
KD20	49.48	54.130	.372	.737

$$20 - 3 = 17 \times 4 + 17 \times 1 / 2 = 42,5$$

Reliability

Scale:KECANDUAN GAME ONLINE

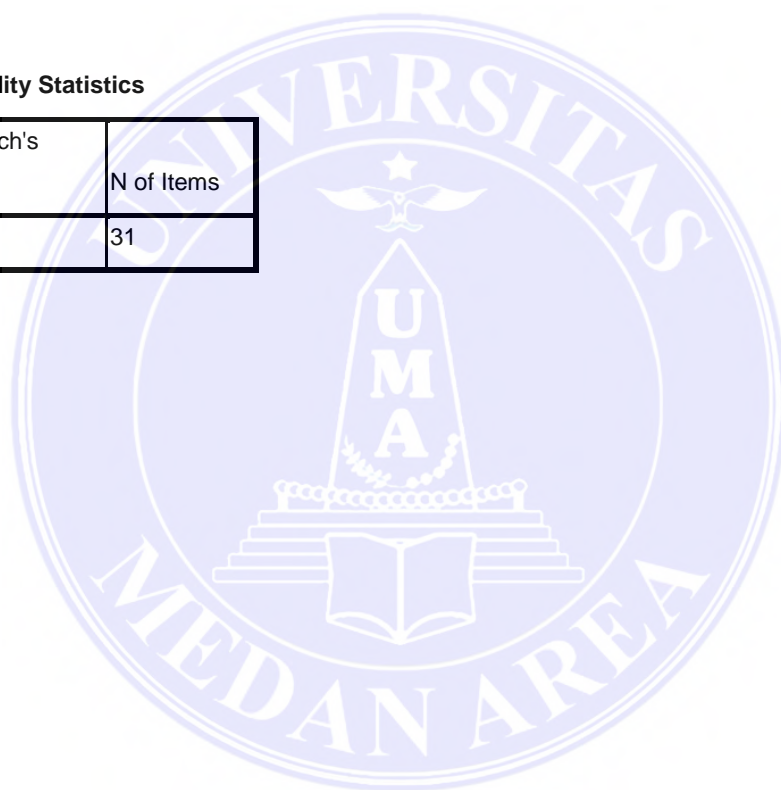
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	99	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	99	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	31



Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KGO1	2.30	.801	99
KGO2	2.30	.826	99
KGO3	2.57	.894	99
KGO4	2.31	.888	99
KGO5	2.89	.936	99
KGO6	2.45	.929	99
KGO7	2.93	.860	99
KGO8	2.78	.887	99
KGO9	2.19	.877	99
KGO10	2.29	.872	99
KGO11	2.52	.837	99
KGO12	2.51	.825	99
KGO13	1.70	.942	99
KGO14	1.81	.829	99
KGO15	3.03	.863	99
KGO16	3.29	.918	99
KGO17	1.76	.744	99
KGO18	2.00	.881	99
KGO19	2.25	.962	99
KGO20	3.09	.834	99
KGO21	2.87	.841	99
KGO22	2.72	.893	99
KGO23	1.62	.934	99
KGO24	1.51	.705	99
KGO25	3.52	.837	99
KGO26	3.53	.812	99
KGO27	2.33	1.212	99
KGO28	1.80	.892	99
KGO29	2.60	1.068	99
KGO30	3.04	.957	99
KGO31	3.07	.992	99



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KGO1	75.25	114.191	.400	.816
KGO2	75.25	110.599	.598	.809
KGO3	74.99	120.316	.029	.829
KGO4	75.24	111.083	.524	.811
KGO5	74.67	109.020	.603	.808
KGO6	75.10	111.051	.499	.812
KGO7	74.63	112.747	.448	.814
KGO8	74.78	112.950	.421	.815
KGO9	75.36	112.642	.444	.814
KGO10	75.26	110.134	.589	.809
KGO11	75.04	110.570	.591	.810
KGO12	75.05	110.048	.632	.808
KGO13	75.86	117.143	.379	.824
KGO14	75.75	124.476	-.188	.835
KGO15	74.53	113.925	.381	.817
KGO16	74.26	115.502	.370	.820
KGO17	75.80	116.938	.360	.821
KGO18	75.56	115.107	.307	.819
KGO19	75.30	113.234	.367	.817
KGO20	74.46	113.986	.393	.816
KGO21	74.69	114.197	.377	.817
KGO22	74.84	114.627	.327	.818
KGO23	75.94	122.017	-.059	.832
KGO24	76.05	123.110	-.123	.831
KGO25	74.04	114.407	.367	.817
KGO26	74.03	116.295	.370	.820
KGO27	75.22	112.746	.390	.821
KGO28	75.76	118.390	.328	.825
KGO29	74.96	118.815	.074	.829
KGO30	74.52	112.436	.410	.815

KGO31	74.48	110.701	.479	.812
-------	-------	---------	------	------



$$31 - 5 = 26 \times 4 + 26 \times 1/2 = 65$$



LAMPIRAN 6

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

86

Document Accepted 22/9/23

**HASIL DATA MENTAH HUBUNGAN *SELF CONTROL* DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS**

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan game online	kontrol diri
N		99	99
Normal Parameters ^a	Mean	72.73	35.78
	Std. Deviation	6.562	6.359
Most Extreme Differences	Absolute	.087	.081
	Positive	.087	.081
	Negative	-.068	-.068
Kolmogorov-Smirnov Z		.867	.801
Asymp. Sig. (2-tailed)		.439	.542
a. Test distribution is Normal.			

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
game online * kontrol diri	99	100.0%	0	.0%	99	100.0%



Report

game online

kontrol diri	Mean	N	Std. Deviation
31	56.00	1	.
32	54.00	3	5.292
33	50.00	1	.
36	50.00	1	.
37	71.33	3	8.021
38	60.00	2	7.071
39	73.75	4	6.946
40	73.75	4	6.397
41	62.75	4	3.304
42	78.67	3	5.859
43	79.50	6	7.232
44	64.29	7	7.135
45	79.70	10	4.762
46	65.38	8	3.543
47	85.00	5	9.670
48	72.33	9	6.124
49	67.25	4	5.560
50	76.00	1	.
51	67.50	6	7.176
52	71.60	5	7.733
53	64.25	4	5.500
54	75.00	1	.
55	68.00	1	.
56	73.00	1	.
59	84.00	1	.
60	89.00	1	.
61	74.50	2	6.364
62	65.00	1	.
Total	72.73	99	6.562

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game online * kontrol diri	4326.449	27	160.239	3.982	.000
Between Groups					
Linearity	3019.012	1	3019.012	75.021	.000
Deviation from Linearity	1307.437	26	50.286	1.250	.228
Within Groups	2857.187	71	40.242		
Total	7183.636	98			

Measures of Association

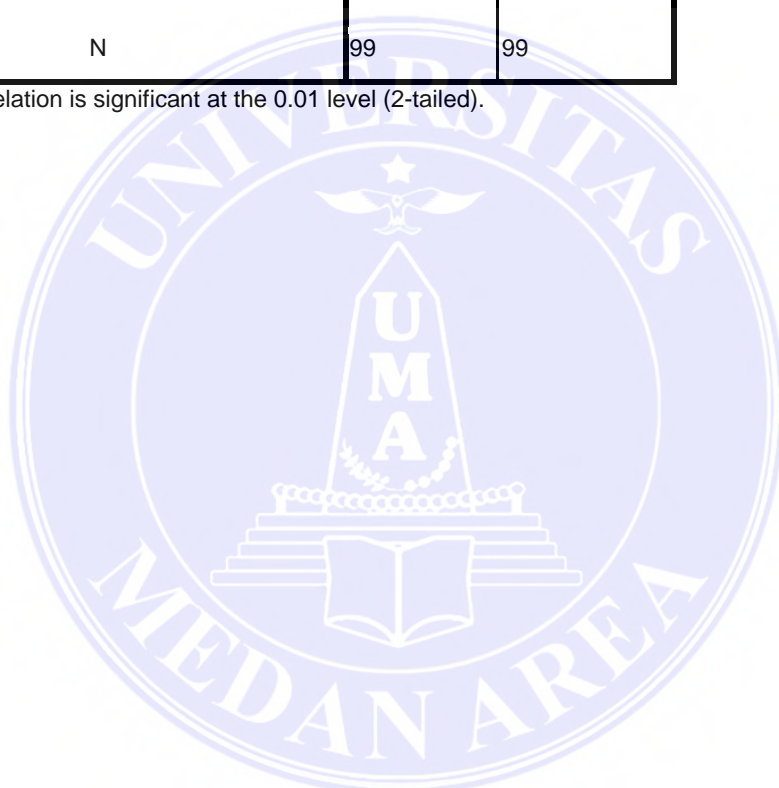
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
game online * kontrol diri	-.648	.420	.776	.602

Correlations

Correlations

		kontrol diri	kecanduan game online
kontrol diri	Pearson Correlation	1	-.648**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	99	99
game online	Pearson Correlation	-.648**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	99	99

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



**LAMPIRAN 7
TABULASI SCREENING PENELITIAN**

no	Inisial	usia	aitem 1	aitem 2	aitem 3	aitem 4	aitem 5	aitem 6	aitem 7	aitem 8	aitem 9	aitem 10	aitem 11	Jumlah	Keterangan
1	MG	20	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7	Kecanduan

2	DH	18	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	Kecanduan
3	AN	18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	8	Kecanduan
4	SN	18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	Kecanduan
5	FK	19	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	Kecanduan
6	EA	18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
7	FK	18	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	7	Kecanduan
8	A	18	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	5	Tidak
9	RP	18	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	7	Kecanduan
10	ZK	18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	Kecanduan
11	AT	18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	Kecanduan
12	EA	19	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	6	Tidak
13	DS	18	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	6	Tidak
14	AF	18	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	Kecanduan
15	FA	18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	7	Kecanduan
16	AN	19	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	Tidak
17	MPE	19	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	Tidak
18	AJ	18	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	Tidak
19	ASM	21	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	Kecanduan
20	SA	18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	Kecanduan
21	ZK	18	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	Tidak
22	ASM	18	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan
23	SW	20	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	7	Kecanduan
24	EAT	19	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4	Tidak
25	BRT	19	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan
26	NNR	19	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	Kecanduan
27	CJ	18	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	8	Kecanduan
28	DM	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan
29	MBS	20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan
30	SA	19	Ya	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4	Tidak
31	G	18	Ya	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	Tidak
32	ADJ	20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7	Kecanduan
33	AFN	18	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	Tidak
34	DJN	19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	7	Kecanduan
35	SR	18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
36	NA	19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan
37	ISG	18	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan
38	DRL	19	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	Tidak
39	N	20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	8	Kecanduan
40	TIH	20	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5	Tidak
41	VF	19	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	Tidak
42	DF	19	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	Kecanduan
43	S	18	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6	Tidak
44	DAP	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan
45	M	18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan

46	MZP	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	Kecanduan
47	ZHL	19	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	5	Tidak	
48	IS	20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	Kecanduan	
49	DA	20	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	6	Tidak	
50	DSD	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
51	SA	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
52	HAW	19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	
53	SAH	19	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	5	Tidak	
54	MGG	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	Kecanduan	
55	MZ	20	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	8	Kecanduan	
56	PA	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
57	SNF	21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan	
58	NB	20	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan	
59	YM	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Kecanduan	
60	J	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan	
61	DPA	20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	8	Kecanduan	
62	RAS	19	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5	Tidak	
63	MRT	20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan	
64	PR	19	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan	
65	R	20	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	5	Tidak	
66	AAG	20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	Kecanduan	
67	KDA	20	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	5	Tidak	
68	YS	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
69	MRE	19	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	7	Kecanduan	
70	QPA	19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	7	Kecanduan	
71	KN	21	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6	Tidak	
72	YM	20	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	Tidak	
73	SOH	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	Kecanduan	
74	SA	20	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5	Tidak	
75	MAF	20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	Kecanduan	
76	ANM	19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
77	RDI	20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8	Kecanduan	
78	FKS	19	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan	
79	I	20	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	Kecanduan	
80	KB	23	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7	Kecanduan	
81	PWP	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	Kecanduan	
82	HR	20	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	Kecanduan	
83	IP	19	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan	
84	RWS	20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	Kecanduan	
85	NHF	20	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan	
86	PRS	20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	Kecanduan	
87	YH	19	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	5	Tidak	
88	NMN	21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan	
89	AC	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	Kecanduan	

90	RP	19	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	7	Kecanduan
91	YM	19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	8	Kecanduan
92	W	19	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan
93	A	19	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	Kecanduan
94	AJ	18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
95	RS	25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
96	ST	20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8	Kecanduan
97	AP	23	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	Kecanduan
98	SC	20	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	Kecanduan
99	GT	19	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	Kecanduan
100	AC	19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	Kecanduan
101	GT	18	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8	Kecanduan
102		20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan
103	HY	21	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Kecanduan
104	TR	20	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	6	Tidak
105	NY	19	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	Kecanduan
106	GB	19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	Kecanduan
107	VF	18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	Kecanduan
108	DC	19	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	Tidak
109	SW	21	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan
110	AR	21	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	Kecanduan
111	ER	20	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	Kecanduan
112	IK	20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan
113	HY	22	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	5	Tidak
114	GB	20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8	Kecanduan
115	CE	19	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Kecanduan
116	PL	20	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	Kecanduan
117	FV	20	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5	Tidak
118	FR	21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	Kecanduan
119	DC	21	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	8	Kecanduan
120	SE	22	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5	Tidak
121	SW	22	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8	Kecanduan
122	BN	20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
123	MJ	19	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	Kecanduan
124	ML	19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Kecanduan
125	ET	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	Kecanduan
126	PL	18	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	Kecanduan
127	YI	19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	Kecanduan
128	TYE	19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	Kecanduan
129	CE	20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	Kecanduan

Total jumlah kecanduan

99

Persentase

77 %



LAMPIRAN 8 SURAT
IZIN PENELITIAN

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

95

Document Accepted 22/9/23

 **UNIVERSITAS MEDAN AREA**
Kampus I Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II Jalan Seblabuk 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 : 960 /UMA/B/01.7/V/2023 31 Mei 2023
Lamp. : 1 (satu) lembar.
Hal : Izin Riset Dan Pengambilan Data

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
di - M e d a n

Dengan hormat, sesuai dari Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Psikologi nomor : 1186/FPSI/01.10/V/2023 tertanggal 29 Mei 2023, perihal Permohonan Izin Penelitian di Fakultas Psikologi Medan Area jalan Kolam No 1 Medan Estate oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Parmin May Land Sihite
No. Pokok Mahasiswa : 198600220
Fakultas : Psikologi

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data tersebut, untuk penyusunan skripsi dengan judul “Hubungan Self Control Dengan Kecandua Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area ”.


Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya..

Wakil Rektor Bidang Pengembangan
SDM dan Administrasi Keuangan,

Dr. Ir. Suswati, MP

Tembusan :
1. Mahasiswa Ybs
2. File



 **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 : 1365/FPSI/01.10/VI/2023 16 Juni 2023
Lampiran : -
Hal : **Surat Keterangan**
Selesai Pengambilan Data


Yth, Ibu **Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan Administrasi Keuangan**
Universitas Medan Area
Di -
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan kepada Ibu bahwa mahasiswa kami tersebut dibawah ini :


Nama : **Parmin May Land Sihite**
Npm : **198600220**
Fakultas/Program Studi : **Psikologi/Illmu Psikologi**

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data pada Universitas Medan Area dengan judul "**Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area**". Bersama kami mohon kepada Ibu kiranya dapat mengeluarkan Surat Keterangan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Universitas Medan Area terhitung mulai tanggal 7 -16 Juni 2023 s.d 16 Juni 2023.

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

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

si, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Seiabudi 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

SURAT KETERANGAN
Nomor : 1088/UMA/B/01.7/VI/2023

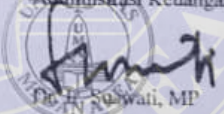
Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Parmin May Land Sihite
No. Pokok Mahasiswa : 198600220
Fakultas : Psikologi

Benar telah selesai Pengambilan Data di Universitas Medan Area pada tanggal 7 sd 16 Juni 2023 dengan Judul skripsi judul **"Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area "**.

Dan kami harapkan Data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Fakultas Psikologi.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 20 Juni 2023;
An Rektor,
Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan
Administrasi Keuangan,

Dr. H. Suwati, MP

Tembusan :
- Mahasiswa Ybs
- File

