

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMA NEGERI 3
GUNUNGSITOLI**

SKRIPSI

Oleh :

Sri Valentine Natalia Harefa

198.600.152



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 20/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/10/23

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA DI SMA NEGERI 3
GUNUNGSITOLI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi di

Fakultas Psikologi Universitas Medan Area



Oleh

Sri Valentine Natalia Harefa

198600152

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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 20/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/10/23

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : Hubungan antara Kecanduan *Game online* Dengan Kontrol Diri
pada Siswa Di SMA Negeri 3 Gunungstoli.

Nama : Sri Valentine Natalia Harefa

NPM : 198600152

Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing

Ashar azis, S.Psi, M.A
Pembimbing


Prof. Hasnudin, Ph.D
Dekan

Lutfi Alifia, S.Psi, M.M, M.Psi, Psikolog
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian,
dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tanggal Lulus : 29 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

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, 10 Oktober 2023

Sri Valentine Natalia Harefa
19.860.0152

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

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

Nama Sri Valentine Natalia Harefa

NPM 198600152

Program Studi Psikologi

Jenis Karya Tugas Akhir

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain *Game online* Pada Siswa Di SMA Negeri 3 Gunungsitoli.**

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 mempublikasi 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

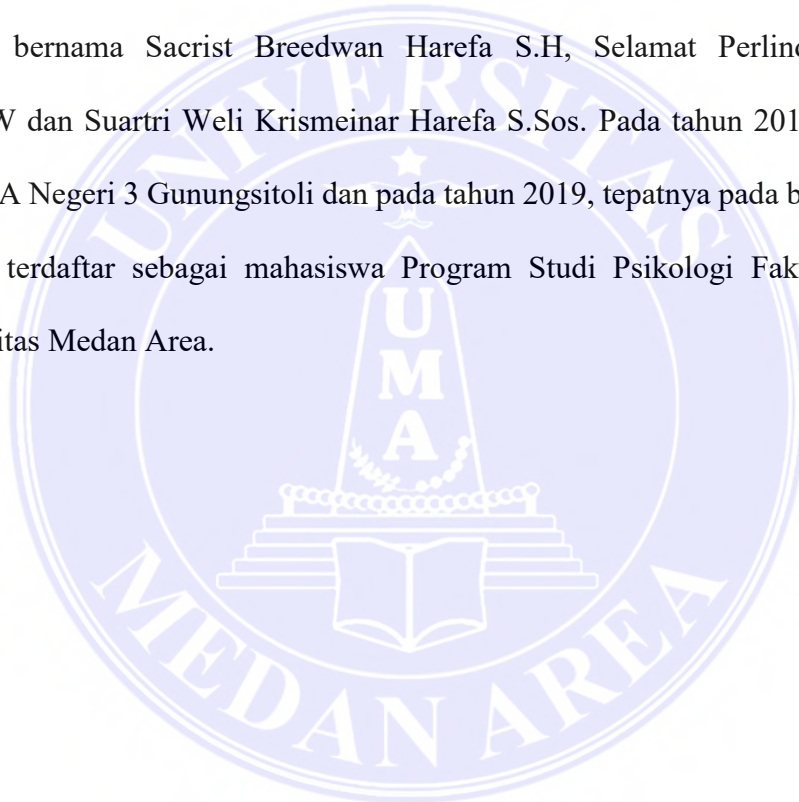
Pada Tanggal 10 Oktober 2023

Yang Menyatakan


Sri Valentine Natalia Harefa
19.860.0152

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Sri Valentine Natalia Harefa, dilahirkan di Gunungsitoli pada tanggal 23 Desember 2001. Anak dari ayah Femon Harefa Amd.Kes dan ibu Yarmin Harefa. Peneliti merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Peneliti memiliki saudara bernama Sacrist Breedwan Harefa S.H, Selamat Perlindungan Harefa Amd.TW dan Suartri Weli Krismeinar Harefa S.Sos. Pada tahun 2019 peneliti lulus dari SMA Negeri 3 Gunungsitoli dan pada tahun 2019, tepatnya pada bulan september peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan metode skala likert. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kontrol diri berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Averill (dalam Ghufron, 2010), yaitu pengendalian perilaku, pengendalian kognitif, pengendalian pengambilan keputusan, pengendalian informasional, dan pengendalian retrospektif. Skala kecanduan *game online* dibuat berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Griffiths (dalam Masyita 2016) yaitu saliance, moodmodifikasi, relaps, penarikan diri, konflik, toleransi, dan masalah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 102 siswa kelas X dan XI SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi product moment. Berdasarkan hasil analisis, maka hasil yang diperoleh adalah (1) terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* dilihat dari $r_{xy} = -0,635$; $p = 0,000 < 0,05$, (2) kontribusi kontrol diri terhadap kecanduan *game online* sebesar 40,3%

Kata Kunci: Kontrol diri, Kecanduan *game online*, Siswa.

Abstract

The study aims to determine whether there is a correlation between self-control and online game addiction in students at SMA Negeri 3 Gunungsitoli. The problem in this study is focused on the correlation between self-control and addiction to playing online games. The subjects in this study were students of class X and XI at SMA Negeri 3 Gunungsitoli. The research method used is a quantitative research method with the Likert scale method. The scale used in this study is a self-control scale based on the aspects proposed by Averill (in Ghufron, 2010), namely the behavioral control, the cognitive control, the decisional control, the informational control, and the retrospective control. The online game addiction scale was made based on the aspects put forward by Griffiths (in Masyita 2016), namely saliance, mood modification, relaps, withdrawal, conflict, tolerane, and problem. The sample used in this study was 102 students of class X and XI SMA Negeri 3 Gunungsitoli. The data analysis technique used in this study is product moment correlation. Based on the results of the analysis, the results obtained are (1) there is a significant negative correlation between self-control and online game addiction as seen from $r_{xy} = -0.635$; $p = 0.000 < 0.05$, (2) the contribution of self-control in online game addiction is 40,3%

Key Word: *Self-control, Online game addiction, Students.*

*E-mail : srivalentinenataliaharefa@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memeberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa Di SMA Negeri 3 Gunungsitoli”. Terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak Azhar Aziz, S.Psi, MA selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah membimbing, memberi arahan, telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada ayah, ibu, serta seluruh keluarga atas segala doa dan dukungannya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata peneliti mengucapkan Terima Kasih.

Medan, 24 Juli 2023

Sri Valentine Natalia Harefa

198600152

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Hipotesis Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	10
2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online.....	10
2.1.2 Faktor-faktor penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	12
2.1.3 Aspek-aspek Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.1.4 Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	16
2.2 KONTROL DIRI	18
2.2.1 Pengertian Kontrol Diri.....	18
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol Diri.....	20
2.2.3 Aspek-aspek Kontrol Diri	23

2.2.4 Jenis-jenis Kontrol Diri.....	25
2.3 SISWA	26
2.3.1 Pengertian Siswa.....	26
2.3.2 Karakteristik Siswa	27
2.4 Kerangka Konseptual.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	30
3.2 Bahan Dan Alat.....	30
3.2.2 Bahan	30
3.2.1 Alat.....	30
3.3 Metodologi Penelitian.....	31
3.3.1 Validitas dan Reliabilitas	32
3.3.2 Analisis Data.....	33
3.4 Populasi dan Sampel.....	34
3.5 Prosedur Kerja	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil.....	39
4.2 Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I DATA MENTAH PENELITIAN	61
LAMPIRAN II UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	66
LAMPIRAN III UJI NORMALITAS	72
LAMPIRAN IV UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA.....	74
LAMPIRAN V SKALA PENELITIAN	76
LAMPIRAN VI SURAT IZIN PENELITIAN	88
DAN SURAT SELESAI PENELITIAN.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Distribusi Butir Skala Kecanduan <i>game online</i> Sebelum Uji Coba.....	37
Tabel 3.2 Distribusi Butir Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba	38
Tabel 4.1 Distribusi Butir Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba.....	39
Tabel 4.2 Distribusi Butir Skala Kecanduan <i>Game online</i> Setelah Uji Coba	41
Tabel 4.3 Distribusi Penyebaran Skala kecanduan <i>game online</i> saat penelitian...	42
Tabel 4.4 Distribusi Penyebaran Skala Kontrol Diri Pada Saat Penelitian	43
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	44
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	45
Tabel 4.7 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	46
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment Koefesien Determinan .	47
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Hipotesis Regresi.....	48
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik.....	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecanduan merupakan sebuah kondisi yang dapat mengakibatkan individu tidak mampu mengendalikan dirinya dan dampak negatif yang disebabkan oleh kebiasaannya. Kecanduan *Game online* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Game Addiction*, merupakan sebuah kondisi dimana para pemainnya tidak memiliki kegiatan atau hal lain yang dapat dilakukan selain bermain *game*. Kecanduan terhadap *game* juga dapat menyebabkan kerugian yang sangat signifikan terhadap pemainnya, salah satunya adalah dalam kehidupan nyata, pemain dapat tenggelam dalam permainan tersebut sehingga membuat para pemain menjadi ceroboh serta melupakan tugas dan tanggung jawab. Seseorang yang kecanduan *game online* akan berfokus pada *game*-nya dan sering mengabaikan hal-hal lain seperti tugas, pelajaran, lingkungan, dan keluarga lainnya.

Maraknya *game online* membuat para remaja ingin bermain *game* remaja dan dewasa percaya bahwa bermain *game* dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan semua perasaan lelah dan stress baik dari diri sendiri, maupun dari orang tua, guru, ataupun orang lain. Ketika remaja bermain *game online* secara terus menerus tanpa kontrol diri, mereka menjadi kecanduan *game online* (*addictive gaming*).

Jaya (2018) mengatakan bahwa ada 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta pada 2012. Lalu, dengan analisis statistik, didapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi tersebut dapat dikategorikan mengalami adiksi parah, dan sisanya mungkin dapat masuk kategori adiksi ringan. Maka, dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* di antara pemain *game* adalah sekitar 6,1% di Indonesia.

Penelitian terdahulu yang diteliti oleh Rudianto (2020) dengan judul penelitian Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Dewasa Awal Di Desa Mondoke. Hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Huda (2021) dengan judul penelitian Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja SMA X. Hasil penelitian terdapat hubungan yang negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA X.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Faruhrohman (2021) tentang Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. Menyatakan bahwa bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku perkembangan anak, sikap agresi anak, sikap egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game online* akan fokus pada permainan dan tidak

menghiraikan lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian disampaikan kepada orang tua agar dapat terus mengontrol anaknya dalam permainan *game online* agar tidak terjadi penyimpangan.

Ciri kecanduan *game online* ditandai dengan hampir setiap hari untuk jangka waktu yang lama, lebih memprioritaskan *game* dibandingkan dengan kegiatan lain, lebih mudah marah ketika sedang tidak bermain *game*, mengorbankan hubungan sosial untuk bermain *game*, menjadikan *game* sebagai pelarian, bermain tanpa mengenal waktu, dan terus bermain tanpa memperdulikan apa yang akan terjadi nantinya, serta mampu menghabiskan waktu 2 jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu.

Dampak kecanduan *game online* dalam kehidupan sehari-hari yaitu, kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Baggio (2016) menyatakan beberapa kasus telah mencatat, beberapa pemain menjadi sangat kecanduan *game online* sehingga mereka membuang waktu untuk bermain *game*, tidak makan atau mandi, apalagi bekerja, dan melakukan tugas wajib mereka. Di benak para pecandu *game online*, hanya bermain, bermain, bermain, dan menyusun strategi untuk menang.

Akibat buruk kecanduan *game online* ini dapat dilihat lebih jelas jika kebiasaan bermain mereka ini dikaitkan dengan masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari seperti masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi

Masalah akademis ditunjukkan Griffiths (Palpala, 2013) bahwa individu usia 12 sampai 24 tahun lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*. Efek buruk dari bermain berlebihan pada fungsi fisik dan mental termasuk kehilangan penglihatan dan berat badan, kebingungan antara kenyataan dan fantasi, dan hubungan yang belum matang dengan teman sebaya.

Menurut Adams (Ingkiriwang 2021), sejak munculnya *game online*, *game* tersebut menjadi sangat populer di kalangan remaja karena dapat dengan mudah di akses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi, konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan *smartphone*. *Game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fornite*, *Dota 2* dan *Player Unknow's Battle Ground (PUBG)* saat ini merupakan *game* yang paling populer tanpa memandang budaya, usia dan jenis kelamin.

Menurut Surya (Palpala, 2013) menyatakan teknologi internet juga memiliki dampak negatif yang bisa merugikan masa depan. Karna setiap anak memiliki akses internet kapan saja dan dimana saja dari ponsel, komputer, dan laptop mereka. Anda dapat mengunjungi situs web berbahaya meskipun terlihat aman. Bahaya internet diantaranya adalah remaja itu sendiri mampu mengakses konten pornografi, penipuan, *cyber bullying*, informasi palsu dan *game online*.

Kim (2013), Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* berarti bahwa para pemain tampaknya tidak memiliki hal lain untuk dilakukan selain memainkan permainan, membuatnya seolah-olah permainan adalah hidup mereka. Winther (Novrialdi 2019), menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif, contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang yang termasuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang.

Fenomena kecanduan bermain *game* yang terjadi pada sebagian siswa SMA NEGERI 3 Gunungsitoli adalah para siswa tersebut rela menghabiskan waktu serta uangnya untuk bermain *game online*. Mereka bersedia untuk terus bermain *game online* dan tidak tidur sama sekali agar *game* yang sedang mereka mainkan terus membaik, mereka bermain lebih dari 3 jam perhari. Selain itu, mereka mampu menghabiskan uang untuk mendapatkan kualitas bermain yang baik dan mereka juga tidak banyak berinteraksi dengan lingkungannya dan cenderung mengabaikan teman dan keluarganya.

Remaja yang kecanduan *game online* dan termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*). Banyak remaja menghabiskan waktu dan uang untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu untuk belajar dan kontak sosial dengan teman sebayanya berkurang, atau bahkan remaja yang tidak punya waktu untuk belajar atau kontak sosial sama sekali. Salah satu alasan orang menjadi tergantung adalah karena kegagalan kontrol perilaku, kontrol diri

mempengaruhi perilaku siswa yang menunda tugas dan dengan demikian mengurangi prestasi orang tersebut.

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan dengan mempertimbangkan berbagai konsekuensi dalam situasi tertentu agar mampu diterima dalam lingkungannya. Kontrol diri juga merupakan faktor kunci dalam membebaskan diri dari kecanduan.

Papalia (2004) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan perilakunya dengan perilaku yang dianggap dapat diterima secara sosial oleh masyarakat. Hal ini sesuai dengan Borba (2008) yang menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan emosi, pikiran dan tindakan sehingga seseorang dapat menahan dorongan internal dan eksternal untuk bertindak secara tepat. Chaplin (2001) berpendapat bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan perilaku sendiri, kemampuan untuk menekan atau menghilangkan perilaku impulsif. Kecanduan *game online* merupakan fenomena umum yang sering terjadi selama tahun ini dengan meningkatnya penggunaan internet dan kecanggihan teknologi. Kejadian kecanduan *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor kontrol diri.

Fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada sebagian siswa SMA NEGERI 3 GUNUNGSITOLI, karena mereka kesulitan dalam mengontrol diri mereka bermain 3 lebih per hari sehingga mereka menjadi kecanduan, mereka juga menjadi lebih boros menghabiskan uang hanya untuk *game* saja, tidak mampu mengelola keuangan untuk hal yang lebih penting lagi, dapat berdampak pada kesehatan fisik dan juga psikis karena terlalu menghabiskan waktu untuk bermain *game* sehingga tidak memiliki waktu untuk istirahat.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada siswa SMA NEGERI 3 GUNUNGSITOLI pada November 2022. Adapun hasil observasi yang telah diamati oleh peneliti ialah siswa di SMA NEGERI 3 GUNUNGSITOLI beberapa dari mereka kedatangan tidak mengikuti jam pembelajaran dan berada di kantin dengan teman-temannya untuk bermain *game* bersama, sehingga membuat nilai mereka menurun, mendapatkan teguran dari beberapa guru, dan juga melanggar peraturan di sekolah.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa mereka tidak dapat mengontrol diri ketika sudah bermain *game*, mereka bermain hampir tiga jam lebih, dan itu rutin dilakukan, mereka terkadang tidak tidur semalaman untuk meningkatkan level permainan. mereka cenderung menghabiskan waktu yang mereka miliki dengan bermain *game*, sehingga lupa untuk menyisihkan waktu bergabung dengan keluarganya. biasanya sepulang sekolah mereka langsung pulang kerumah lalu memainkan *game*, hingga lupa

mengganti baju dan makan. mereka memiliki keinginan untuk berubah agar tidak kecanduan lagi dalam bermain *game*, tetapi mereka mengalami kesulitan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain *Game online* pada Siswa di SMA N. 3 GUNUNGSITOLI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi diatas, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah Apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa di SMA Negeri 3 Gunungsitoli.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Bermain *Game online* pada Siswa di SMA Negeri 3 Gunungsitoli.

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik hipotesis berupa adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, dengan asumsi bahwa semakin baik kontrol diri, semakin rendah peluangnya mengalami adiksi *game online*, begitu pula sebaliknya, semakin buruk kontrol diri maka semakin tinggi kemungkinan kecanduan *game online*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu Psikologi, yaitu terhadap adanya kemungkinan keterkaitan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Bagi subjek penelitian, hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan dan informasi bagi para pelajar muda untuk mencegah kecanduan *game online*. Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui dampak dari kecanduan *game online*, sehingga dapat melakukan cara untuk mencegah hal tersebut agar tidak terganggu dengan pendidikan mereka. Bagi orangtua, penelitian ini dapat menjadi wawasan yang baru agar dapat mengawasi anak saat dirumah. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya yaitu hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KECANDUAN *GAME ONLINE*

2.1.1 Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan merupakan sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya terus-menerus (Smart, 2010). Kecanduan adalah kata yang terbentuk dalam bahasa Indonesia digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan dimana seseorang mengalami kecanduan (Soetjipto, 2005). Kecanduan menurut Thakkar (2006) adalah kondisi medis dan kejiwaan yang ditandai dengan penggunaan suatu zat secara berlebihan (komplusif), yang jika terus digunakan dapat berdampak negatif terhadap kehidupan penggunaan (pecandu), seperti kehilangan Sementara itu, Davis (Soetjipto, 2005) mendefinisikan adiksi sebagai bentuk ketergantungan psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa objek atau substansi.

Kecanduan adalah gangguan yang bersifat berulang atau kronis, ditandai dengan kompulsi yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan dari aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk kecanduan masalah sosial seperti judi, kecanduan makan, belanja, bahkan internet khususnya *game online* Soetjipto (Pratiwi,2013).

Menurut Yee (Palpala,2013), adiksi *game online* dengan adiksi obat-obatan terlarang. Dua ciri kecanduan zat ilegal adalah ketergantungan dan penarikan diri. Kecanduan *game online* ditandai dengan sejauh mana pemain memainkan terlalu banyak *game*, yang dapat berdampak negatif bagi pemain tersebut (Sanditaria, 2012).

Menurut Young (2009), kecanduan *game online* adalah keterikatan dengan *game*. Para *gamer* akan memikirkan *game* saat mereka sedang *offline* dan sering melamunkan tentang *game* saat mereka harus berfokus pada satu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* akan lebih berfokus pada *gamenya* dan sering mengabaikan dan mengabaikan hal-hal lain seperti tugas, pelajaran, lingkungan, keluarga dan lainnya. Bermain *game online* merupakan sebuah prioritas yang harus diutamakan dan dilakukan oleh pemain.

Weinsten (2010) yang menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memainkan *game* secara kompulsif, menarik diri dari kontak sosial, dan fokus pada pencapaian dalam *game online* hingga mengabaikan hal lainnya.

Kim (2013), kecanduan *game online* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Game Addiction* berarti bahwa para pemainnya tampaknya lebih memiliki hal lain untuk dilakukan selain memainkan permainan, membuatnya seolah-olah permainan adalah hidup mereka. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecanduan merupakan suatu kondisi dimana individu dalam berbagai situasi merasa kecanduan terhadap sesuatu yang disukainya karena kurangnya kontrol perilaku, sehingga ia merasa terhukum jika tidak memenuhi keinginan dan kebiasaannya tersebut. Dan kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai kondisi dimana individu merasa terlalu kecanduan terhadap *game online* dan hal ini dapat berdampak negatif pada orang.

2.1.2 Faktor-faktor penyebab Kecanduan *Game online*

Menurut (Smart, 2010) Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor-faktor Internal :

1. Keinginan yang kuat dari dalam diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di sekolah atau rumah.
3. Ketidak mampuan untuk mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga merupakan penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
4. Kurangnya kontrol diri, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor-faktor Eksternal :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain *game* sebagai aktifitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang terlalu melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus dan les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Kaptsis (2014) menyatakan, salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah mudahnya akses untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas tentang faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal dan kemudahan akses terhadap *game* tersebut. Sehingga ketika dilakukan perbaikan terhadap faktor tersebut, maka dapat tingkat kecanduan *game online* dalam diri siswa.

2.1.3 Aspek-aspek Kecanduan Game online

Griffiths (Masyita 2016) menyebutkan bahwa kecanduan *game online* ditandai dengan :

- a. *Salience*, merupakan suatu kondisi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran (terbayang-bayang

dan distorsi kognitif), perasaan (mengidamkan) dan perilakunya (perilaku sosial yang memburuk). Misalnya, terbayangkan suatu pertandingan dalam permainan *game online*, ingin segera bermain *game* sehingga mengabaikan panggilan dari orangtua demi bermain *game*.

- b. *Mood Modification*, yaitu pengalaman subjektif yang dirasakan/didapatkan individu dari bermain *game online* dan dianggap sebagai strategi *coping*. Misal, meluapkan stress dengan bermain *game online*.
- c. *Relapse*, merupakan kecenderungan untuk mengulangi pola bermain *game online* yang berlebihan dan terus-menerus, segera setelah berhenti/mengontrol waktubermain untuk beberapa waktu. Misalnya, setelah beberapa hari tidak bermain *game* karena suatu kesibukan, individu kembali bermain *game* secara terus-menerus seperti sebelum adanya kesibukan.
- d. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak nyaman atau dampak fisik yang terjadi ketika bermain *game online* tidak dilanjutkan atau dikurangi secara tiba-tiba. Misal, merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *game*.
- e. *Conflict*, yaitu masalah interpersonal (dengan orang-orang terdekat), konflik dengan aktifitas lain (perkerjaan, PR, kehidupan sosial, minat dan hobi), maupun konflik dari dalam diri (perasaan kehilangan kendali dari bermain *game online*), sehubungan dengan terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Misalnya, tidak sempat mengerjakan PR karena terlalu banyak bermain *game* atau merasa menyesal telah bermain terlalu lama.
- f. *Tolerance*, yaitu peningkatan waktu bermain secara bertahap agar terus mendapatkan efek modifikasi *mood* ketika bermain *game online*. Misal, ketika bermain selama 30 menit sudah dirasa tidak menyenangkan, individu meningkatkan waktu bermainnya menjadi 45 menit atau lebih.

- g. *Problem*, yaitu munculnya masalah yang disebabkan oleh bermain secara berlebihan dan/atau munculnya konflik dalam diri serta merasa kehilangan kendali diri atas bermain *game*.

Adapun aspek-aspek kecanduan *game online* lainnya yang dikemukakan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para

pecandu game online kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Berdasarkan uraian diatas maka aspek-aspek kecanduan *game online* adalah *salience, mood modification, relaps, withdrawal, conflict, tolerance*, dan *problem*. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

2.1.4 Dampak Kecanduan Game online

Menurut Smart (2010) bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif yaitu :

a. Dampak Positif bermain *game online*

1. Dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu.
2. *Game online* dapat mendorong anak menjadi cerdas, karena pemain *game online* menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa

menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh dalam bermain *game online* adalah meningkatkan konsentrasi.

3. Membantu bersosialisasi Menurut beberapa professor di Loyola University, Chicago, *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip *gamer* yang terisolasi.

b. Dampak negatif *game online*

1. Menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.
2. Mendorong untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.
3. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online*, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa pengetahuan, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu tindakan kriminal.
4. Berisiko kecanduan Jika permainan *game* dilakukan terus menerus maka akan mengalami kecanduan. Karena terlalu menikmati bermain game, mereka menghabiskan waktu selama lebih dari 3 jam setiap harinya yang pada akhirnya membuat mereka menjadi kecanduan (Hanif, 2023).

Menurut Griffiths (Novrialdy, 2019) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Menurut Delfabbro (Novrialdy, 2019) remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat di simpulkan *game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi melalui *game*, namun jika dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

2.2 KONTROL DIRI

2.2.1 Pengertian Kontrol Diri

Menurut Chaplin (2006) kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan perilaku seseorang dalam artian seseorang dapat menekan atau mencegah perilaku impulsif. Kontrol diri ini merujuk pada seberapa kuat seseorang memegang teguh nilai dan keyakinannya sendiri sebagai acuan dalam bertindak atau mengambil keputusan.

Menurut Lazarus (dalam Huroniyah, 2004) mengatakan bahwa kontrol diri menggambarkan keputusan individu melalui aspek kognitif untuk mengekspresikan perilaku yang terorganisir untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu dengan cara yang diinginkan. Artinya kontrol diri mencakup semua pengungkapan diri, baik positif maupun negatif, sehingga individu menyadari apa yang dapat memicu ekspresi positif dan negatif dalam dirinya.

Acocella (Ghufron, 2005) mengemukakan dua alasan yang membutuhkan kontrol manusia secara terus menerus. Pertama, orang yang hidup dengan kelompoknya sedemikian rupa sehingga orang harus mengontrol perilakunya jika mau, agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong orang untuk menetapkan standar yang lebih baik bagi dirinya sendiri, sehingga ada kontrol diri untuk memenuhi standar tersebut, sehingga proses pencapaian standar tersebut tidak melakukan hal-hal yang menyimpang satu sama lain.

Menurut Thoresen (Risnawita, 2010), self-management merupakan hubungan integral yang dibangun individu dengan lingkungannya. Sebagai sifat kepribadian, kontrol diri satu individu tidak sama dengan individu lainnya. Acocella (Risnawita, 2010) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses fisik, psikologis dan perilaku, yang berarti keseluruhan rangkaian proses modifikasi diri. Chaplin (2001) mengklaim bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan perilaku seseorang dalam artian dapat menekan atau mencegah dorongan atau perilaku impulsif.

Menurut Merbaum (Ghufron, 2014), kontrol diri mengacu pada proses transformasi individu menjadi agen utama untuk mengatur, mengatur dan mengarahkan perilaku yang dapat membawa hasil yang positif. Kemampuan untuk mengendalikan diri dengan demikian memungkinkan untuk mengarahkan perilaku seseorang dengan lebih baik dan kemampuan untuk mengarahkan dengan benar dorongan yang datang dari diri sendiri.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur, mengarahkan, mengorientasikan secara fisik, kognitif dan afektif, yang dapat diterapkan dalam bentuk perilaku ke arah yang lebih positif. Goodwill kontrol diri dalam hubungan (self) dan hubungan (lingkungan) untuk mencapai perilaku positif. Semakin tinggi kontrol diri, semakin efektif kontrol perilaku.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol Diri

Secara umum faktor yang mempengaruhi kontrol diri Merbaum (Risnawati, 2014) terdiri dari :

a. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi kontrol diri adalah usia. Semakin tua seseorang, semakin baik dia bisa mengendalikan dirinya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal tersebut antara lain lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orang tua menentukan kemampuan seseorang dalam mengendalikan dirinya. Jika orang tua mendisiplinkan anaknya dengan sikap disiplin yang intens sejak dini, dan orang tua tetap konsisten dengan segala akibat dari penyimpangan anak, maka anak akan menginternalisasikan sikap konsisten tersebut dan kemudian dia menjadi terkendali. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri (Saputra 2014) yaitu :

a. Kepribadian

Kepribadian memengaruhi kontrol diri dalam hal bagaimana tipe orang tertentu merespons tekanan yang mereka hadapi dan memengaruhi hasil yang mereka capai. Setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda (unik) dan membedakan pola reaksi terhadap situasi tertentu. Ada yang cenderung bereaksi terhadap situasi saat ini, terutama yang secara psikologis tegang, namun ada juga yang bereaksi lambat.

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang memiliki strategi yang berbeda untuk situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Setiap orang melihat situasi yang ada dihadapannya secara berbeda, terkadang situasi yang sama pun dapat dilihat secara

berbeda, sehingga mempengaruhi bagaimana situasi tersebut direaksikan. Setiap situasi memiliki karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola respon seseorang.

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk kepercayaan atau pemikiran, dimana setiap budaya memiliki kepercayaan atau nilai-nilai yang membentuk caraseorang berhubungan atau merespon lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai yang merupakan salah satu faktor penentu dalam pembentukan perilaku, sehingga masyarakat yang hidup dalam budaya yang berbeda menunjukkan reaksi yang berbeda ketika menghadapi situasi stres, serta strategi yang mereka gunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman membentuk pembelajaran dalam diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari belajar di lingkungan keluarga juga berperan penting dalam kontrol diri seseorang, terutama pada masa kanak-kanak. Pada periode berikutnya, orang tersebut bereaksi menggunakan cara berpikir yang lebih kompleks dan pengalaman situasi sebelumnya untuk bertindak sedemikian rupa sehingga pengalaman positif memotivasi seseorang untuk bertindak dengan cara yang sama, sedangkan pengalaman negatif dapat mengubah situasi. cara untuk bereaksi terhadap situasi.

e. Usia

Pertambahan usia pada hakekatnya diikuti dengan kematangan berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang ditransfer lebih kaya dan beragam, sehingga sangat membantu untuk merespon situasi saat ini. Orang yang lebih tua umumnya memiliki kontrol diri yang lebih baik daripada orang muda.

Berdasarkan uraian di atas faktor yang mempengaruhi kontrol diri adalah faktor internal (kepribadian, usia) dan faktor eksternal (situasi, kebangsaan dan pengalaman).

2.2.3 Aspek-aspek Kontrol Diri

Menurut Averill (Ghufron, 2010), terdapat lima tipe mengontrol diri, yaitu

a. *Behavioral control*

Berkaitan dengan kemampuan untuk mengambil tindakan yang kongkret untuk mengurangi dampak stressor. Tindakan tersebut mungkin dapat mengurangi intensitas peristiwa yang penuh dengan tekanan atau memperpendek jangka waktu.

b. *Cognitive control*

Merupakan kemampuan untuk menggunakan proses dan strategi yang sudah dipikirkan untuk mengubah pengaruh stressor. Ini untuk memodifikasi akibat dari tekanan-tekanan. Strategi tersebut termasuk dalam hal yang berbeda atau fokus pada kesenangan atau pemikiran yang netral atau membuat sensasi.

c. *Decisional control*

Merupakan kesempatan untuk memilih antara prosedur alternatif atau cara bertindak. Menurut Averill (Ghufron 2010), *decisional control* merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasar pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan.

d. *Informational control*

Merupakan waktu yang tepat untuk mengetahui lebih banyak tentang tekanan-tekanan, apa saja yang terjadi, mengapa dan apa konsekuensi selanjutnya. Informasi kontrol diri dapat mengurangi tekanan dengan meningkatkan kemampuan individu untuk memprediksikan dan mempersiapkan atas apa yang akan terjadi dan mengurangi ketakutan-ketakutan yang sering dimiliki seseorang yang tidak terduga.

e. *Retrospective control*

Bertujuan untuk meyakinkan tentang apa dan siapa yang mengakibatkan tekanan-tekanan setelah ini terjadi.

2.2.4 Jenis-jenis Kontrol Diri

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

a. Kontrol

Kontrol yang berlebihan yaitu memaksa seseorang untuk mengontrol dan menahan diri untuk tidak bereaksi berlebihan terhadap rangsangan.

b. Instruksi

Instruksi yang tepat, yaitu instruksi yang memungkinkan orang mengendalikan impuls mereka dengan benar.

c. Terkendali

Terkendali yaitu kecenderungan melepaskan impuls secara bebas tanpa perhitungan yang matang.

Berdasarkan uraian di atas, jenis pemantauan mandiri adalah pemantauan berlebihan, pemantauan yang sesuai, pemantauan kurang, pemantauan regresif, pemantauan reformasi, dan pemantauan pengalaman.

2.3 SISWA

2.3.1 Pengertian Siswa

Siswa adalah anak yang dibimbing dan diharapkan dalam proses belajar mengajar dapat memiliki sikap aktif, kreatif dan dinamis. Dalam implementasi ini, siswa tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek. (Suryosubroto, 2009). Menurut Khan (2005), peserta didik adalah orang yang datang ke suatu lembaga pendidikan untuk memperoleh berbagai jenis pendidikan atau untuk belajar. Sementara itu, Setiawan (2014) berpendapat bahwa mahasiswa adalah orang yang menuntut ilmu tanpa memandang usia, dari mana saja, dari siapa saja, dan dalam bentuk apa pun, untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan moral, mengembangkan dan mensucikan jiwa, serta menempuh jalan kebaikan ilmiah.

Menurut Djamarah (2011), siswa adalah semua yang dipengaruhi seseorang atau sekelompok orang yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, seorang siswa dijadikan subjek dalam semua kegiatan pendidikan dan pengajaran. Siswa adalah subjek yang paling penting. Dalam pembelajaran, siswa tidak selalu harus berinteraksi dengan guru dalam interaksi formatif. Siswa juga dapat mandiri tanpa harus mendapat pelajaran dari guru di sekolah.

Menurut Sarwono (2007), Peserta didik adalah status yang disandang oleh seseorang dalam hubungannya dengan dunia pendidikan, yang diharapkan dapat menjadi calon-calon intelektual bagi generasi penerus bangsa. Menurut Nizar (Ramli, 2015), Peserta didik adalah individu yang memiliki potensi untuk berkembang, dan

mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis pendidikan tertentu. Menurut Suharto (Ramli, 2015), Peserta didik adalah makhluk individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa adalah anak-anak yang belajar di lembaga pendidikan, menjadi salah satu komponen pelajaran dan menjadi objek utama pendidikan. Selanjutnya dalam dunia pendidikan, siswa harus memiliki sikap kreatif, aktif dan dinamis.

2.3.2 Karakteristik Siswa

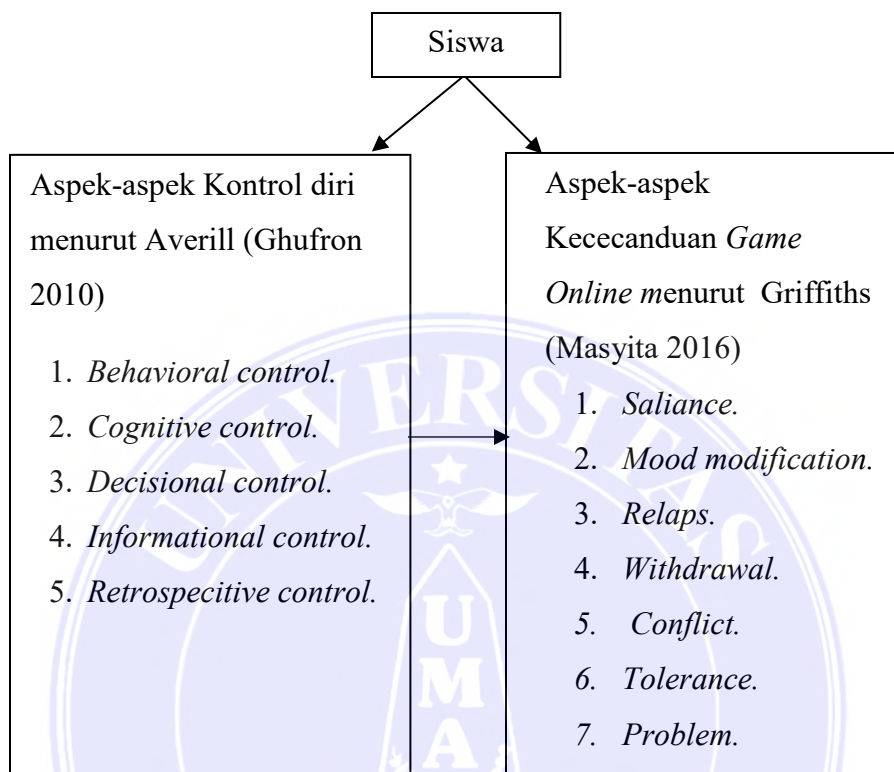
Sebagai manusia, siswa memiliki karakteristiknya masing-masing. Menurut Barnadib (Djamarah, 2011), peserta didik memiliki karakteristik tertentu, yaitu :

- a. Belum dewasa, sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik (guru).
- b. Masih menyempurnakan aspek tertentu dari kedewasaannya, sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik.
- c. Memiliki sifat-sifat dasar manusia yang sedang berkembang secara terpadu yaitu kebutuhan biologi, rohani, sosial, inteligensi, emosi, kemampuan berbicara, anggota tubuh untuk berkerja, latar belakang sosial, latar belakang biologis, serta perbedaan individual.

2.4 Kerangka Konseptual

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan penelitian dengan judul Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain *Game online* Pada Siswa Di SMA Negeri 3 Gunungsitoli, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang diteliti oleh Rudianto (2020) dengan judul penelitian Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Dewasa Awal Di Desa Mondoke. Hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal. Penelitian yang telah dilakukan oleh Huda (2021) dengan judul penelitian Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja SMA X. Hasil penelitian terdapat hubungan yang negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA X.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Faruhrohman (2021) tentang Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. Menyatakan bahwa bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku perkembangan anak, sikap agresi anak, sikap egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game online* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian disampaikan kepada orang tua agar dapat terus mengontrol anaknya dalam permainan *game online* agar tidak terjadi penyimpangan.



Berdasarkan kerangka konseptual diatas bahwa Kontrol diri berhubungan dengan Kecanduan *Game Online*, dimana yang menjadi indikator pada kontrol diri ialah aspek *Behavioral control, Cognitive control, Decisional control, Informational control, Retrospective control*. Sedangkan yang menjadi indikator pada kecanduan *game online* ialah aspek *Saliance, Mood modification, Relaps, Withdrawal, Conflict, Tolerance, Problem*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Gunungsitoli yang beralamat di jalan Maena no.3, Ilir, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada 29 Mei 2023.

3.2 Bahan Dan Alat

3.2.2 Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuota internet yang digunakan untuk share g form.

3.2.1 Alat

Adapun alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala Kontrol Diri berdasarkan teori Averill (Ghufron 2010) melalui aspek *Behavioral control*, *Cognitive control*, *Decisional control*, *Informational control*, *Retrospective control*. Skala Kecanduan *Game online* berdasarkan teori Griffiths (Masyita 2016) melalui aspek *Saliance*, *Mood modification*, *Relaps*, *Withdrawal*, *Conflict*, *Tolerance*, *Problem*.

3.3 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah studi ilmiah yang sistematis tentang bagian-bagian dan fenomena serta hubungannya. Menurut Sugiyono (2018), data kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan positivistic (data kongkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menggunakan model matematika, teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang ada. Proses pengukuran merupakan pusat penelitian kuantitatif karena membentuk hubungan fundamental antara pengamatan empiris dan data matematis yang dapat dianalisis secara statistik.

Menurut Amirin (Sari, 2022) ia menyatakan bahwa subjek penelitian adalah tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tepat dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenaunya ingin diperoleh keterangan. Sedangkan Idrus (Sari, 2022) mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (Sari 2022) subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang yang menjadi tempat data dimana variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan.

Penelitian ini menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan dengan lima pilihan jawaban yang berisi pernyataan positif (menguntungkan) dan negatif (tidak menguntungkan). Sebuah skala dianggap menguntungkan ketika item berisi pernyataan yang mendukung, sedangkan item negatif berisi pernyataan yang tidak mendukung. Penelitian yang diberikan pada jawaban setiap item adalah; untuk item yang disukai, sangat setuju (SS) mendapat nilai 4, setuju (S) mendapat nilai 3, tidak setuju (TS) mendapat nilai 2 dan sangat tidak setuju (STS) mendapat skor 1. Kalaupun item kurang baik, penilaian yang diberikan dibalik, jawaban sangat setuju (SS) mendapat skor 1, jawaban setuju (S) mendapat skor 2, jawaban tidak setuju (TS) mendapat skor 3 dan jawaban tidak setuju (STS) mendapat skor 4 .

Adapun subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel Kontrol Diri sebagai **Variabel Bebas (X)** dan variabel Kecanduan *Game Online* sebagai **Variabel Terikat (Y)**.

3.3.1 Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validasi yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsinya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dikenakannya alat ukur tersebut (Arikunto, 2006). Teknik yang digunakan

untuk menguji validitas alat ukur, dalam hal ini angket diuji validitasnya dengan menggunakan teknik analisis *Product Moment*.

2. Reliabilitas

Konsep dari reabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliable dapat juga dikatakan keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kesetabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang realtif sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Arikunto, 2006). Analisis reliabilitas alat ukur yang dipakai adalah teknik Anova Hoyt (Hadi, 2004).

3.3.2 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi Product Moment dari Karl Pearson. Alasan digunakannya teknik korelasi ini disebabkan karena pada penelitian ini memiliki tujuan ingin melihat hubungan antara satu variable bebas kontrol diri dengan satu variabel terikat kecanduan smartphone (Arikunto, 2006).

Sebelum dilakukan analisis data dengan teknik analisis Product Moment, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data penelitian yang meliputi:

- a. Uji Normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
- b. Uji Linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat. Semua data penelitian, mulai dari uji

coba skala sampai kepada pengujian hipotesis, dianalisis dengan menggunakan komputer berprogram SPSS 18 (Statistical Package for the social Sciences) for windows.

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang digeneralisasikan dari sampel yang diambil dalam penelitian Hadi (2001). Suharsimi Arikunto (2006) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Selain itu, Sugiyono (2007) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek dengan besaran dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian disimpulkan.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah semua yang dapat peneliti generalisasikan untuk menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli yang berjumlah 300 orang.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan penilaian sendiri terhadap sampel diantara populasi yang dipilih. Penilaian itu diambil tentunya apabila memenuhi kriteria tertentu yang sesuai dengan topik penelitian. (Mulyi 2018).

3. Sampel

Somantri (Sinaga, 2015) menjelaskan bahwa sampel hanya mewakili sebagian kecil dari populasi menurut prosedur tertentu sehingga mereka mewakili populasi. Sugiyono (Sinaga, 2015) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi dan karakteristik. Arikunto (Sinaga, 2015) mengatakan, “Sampel adalah bagian dari populasi (bagian atau perwakilan dari populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data dan dapat mewakili keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Gunungsitoli yang sebanyak 102 orang.

3.5 Prosedur Kerja

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan administrasi penelitian yaitu masalah perizinan untuk dapat melakukan pengambilan data dengan memberikan surat pengantar dari pihak Fakultas Psikologi kepada pihak SMA Negeri 3 Gunungsitoli dengan nomor 966/FPSI/01.10/IV/2023. Selanjutnya peneliti menghubungi, kemudian bertemu dengan pihak SMA Negeri 3 Gunungsitoli untuk menyerahkan surat izin. Setelah mengikut beberapa prosedur dari SMA Negeri 3 Gunungsitoli, maka permohonan izin untuk pengambilan data diterima. Kemudian peneliti menyebarkan kuisioner dengan bentuk Google Form. Setelah selesai melakukan penelitian kemudian pihak dari SMA Negeri 3 Gunungsitoli mengeluarkan surat keterangan telah selesai melakukan penelitian dengan nomor surat 422/396-TU/2023.

Persiapan alat ukur dimulai dengan melakukan penyusunan butir-butir pertanyaan skala berdasarkan variabel yang nantinya akan digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian, penelitian dilakukan terhadap 102 siswa/i. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sampel penelitian. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode skala Likert.

Persiapan alat ukur bertujuan untuk menyusun alat ukur yang mencakup variabel-variabel dalam penelitian. Penyusunan skala disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Averill (Ghufron 2010), dan kecanduan *game online* yang mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Griffiths (Masyita 2016).

Tabel 3.1**Distribusi Butir Skala Kecanduan *game online* Sebelum Uji Coba**

No	Komponen	Indikator	Nomor Item		
			Favourable	Unfavourable	Total
1.	<i>Salience</i>	Mengulangi pikiran tentang bermain <i>Game online</i>	1	-	1
		Merasa kecanduan bermain <i>Game online</i>	-	9	1
2.	<i>Mood Modification</i>	Bermain untuk mengabaikan kehidupan nyata	5	-	1
		Bermain agar merasa lebih baik	-	13	1
3.	<i>Relapse</i>	Tidak mampu mengurangi waktu bermain <i>game</i>	2	-	1
		Tidak dapat dipengaruhi untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i>	-	10	1
4.	<i>Withdrawal</i>	Merasa tidak nyaman ketika tidak bermain <i>game</i>	6	-	1
		Merasa stres ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	-	14	1
5.	<i>Conflict</i>	Memiliki masalah dengan orang lain (misal, keluarga, teman) terkait waktu bermain <i>game</i>	3	-	1
		Mengabaikan orang lain karena bermain <i>game</i>	-	11	1
6.	<i>Tolerance</i>	Meningkatkan durasi bermain	7	-	1
		Tidak mampu berhenti ketika bermain <i>game</i>	-	15	1
7.	<i>Problem</i>	Mengurangi waktu tidur karena bermain <i>game</i>	4	12	2
		Mengabaikan aktivitas penting (misal, sekolah, berkerja, olahraga) untuk bermain <i>game online</i>	8	16	2
Jumlah					16

Tabel 3.2**Distribusi Butir Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba**

No	Komponen	Indikator	Nomor Item		
			Favourable	Unfavourable	Total
1.	<i>Behavioral Control</i>	Tindakan konkrit untuk mengurangi dampak stressor	1	-	1
		Mengatur pelaksanaan untuk mengendalikan situasi/keadaan dirinya sendiri/sesuatu di luar dirinya	-	7	1
2.	<i>Cognitive Control</i>	Mengalihkan pikiran negatif ke hal-hal yang positif/menyenangkan	4	-	1
		Memperoleh informasi untuk mengantisipasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan	-	10	1
3.	<i>Decisional Control</i>	Mampu menhambil keputusan yang tepat	2	8	2
4.	<i>Informational Control</i>	Dapat memprediksi dan mempersiapkan hal-hal yang akan terjadi	5	11	2
		Dapat mengurangi ketakutan-ketakutan yang tidak terduga	3	9	2
5.	<i>Retrospective Control</i>	Individu menyalahkan diri sendiri dan orang lain untuk dapat mengurangi kekhawatiran	6	12	2
Jumlah					12

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hipotesis yang telah diajukan bisa diterima, karena diketahui bahwa kontrol diri secara negatif berhubungan dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMAN 3 Gunung Sitoli. Hal ini dapat dilihat pada nilai koefisien regresi r^2 : 0,403 dengan nilai sig: 0,000 dan $p < 0,05$.
2. Koefisien determinan r^2 dari hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* adalah r^2 : 0,403. Dengan begitu kontrol diri berhubungan dengan kecanduan *game online* dengan nilai 40,3%.

5.2 Saran

1. SMAN 3 Gunung Sitoli

Adapun saran yang bisa diberikan oleh peneliti terhadap pihak SMAN 3 Gunung Sitoli ialah para guru alangkah baiknya memperhatikan kegiatan para siswanya untuk mengurangi kegiatan yang negatif seperti para siswa mengalami kecanduan *game online*. Hal ini bisa dilakukan dengan cara memberikan aturan larangan tidak bermain gadget di jam pelajaran, dan hanya boleh mempergunakan

gadget di jam istirahat saja, dan hal ini bisa dilakukan dengan cara para siswa meletakkan gadgetnya di meja guru saat jam pelajaran berlangsung, ataupun bisa dengan cara gadget para siswa diletakkan di loker jika terdapat loker di dalam kelasnya, dan setiap guru memastikan juga apakah para siswa sudah meletakkan gadgetnya di dalam loker atau tidak. Dengan begitu, waktu para siswa bermain *game online* bisa berkurang, maka bisa mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

2. Peneliti Berikutnya

Adapun saran yang bisa diberikan oleh peneliti terhadap peneliti berikutnya ialah peneliti berikutnya agar bisa memperoleh responden yang lebih banyak lagi daripada penelitian ini, dengan tujuan data yang diperoleh lebih reliabel lagi. Lalu peneliti selanjutnya bisa memakai variabel yang lain yang juga dapat mempengaruhi kecanduan *game online*.

Adapun selain kontrol diri yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* ialah faktor-faktor internal yang terdiri dari keinginan yang kuat dari dalam diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan, ketidak mampuan untuk mengatur prioritas. Sedangkan berdasarkan dari faktor-faktor eksternal ialah lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, harapan orang tua yang terlalu melambung terhadap anaknya.

3. Orang Tua dan Anak

Bagi orangtua, penelitian ini dapat menjadi wawasan yang baru agar dapat mengawasi anak saat dirumah. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya yaitu hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa.



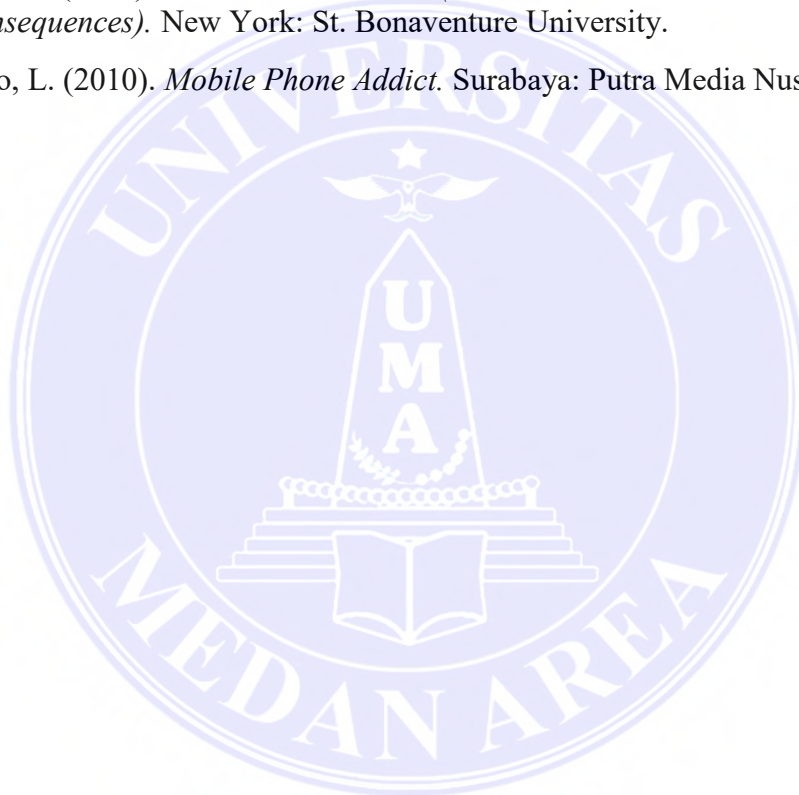
DAFTAR PUSTAKA

- Adi Surprayitno, W. (2020). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral, Tujuh kebijakan utama agar anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan moral, Tujuh kebijakan utama agar anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Cahyahningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Cahyaningrum, I. M. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Chaplin, J. (2006). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. &. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences* , 38-51.
- Chen, C. Y. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal* , 38-51.
- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dr. Muhammad Muhyi, M. (2018). *Metodelogi Penelitian* . Surabaya : Adi Buana University Press.
- Dr. Muhammad Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Dr. Sandu Siyoto, S. M. (2015). *Dasar Metodologi*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Dr. Sandu Siyoto, S. M. (2015). *Dasar Metodologi*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Kuantitatif : Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

- Goleman, D. (2007). *Social intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2007). *Social intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Grant, K. d. (2003). Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies* . , 85-108.
- Grant, K. P. (2003). Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies* , 85-108.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanif Zaid, Y. S. (2021). *Teori Komunikasi dalam Praktik*. Jawa Tengah: Zahira Media Publisher.
- Hantono, H. G. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Konsep Dasar dan Aplikasi Analisis Regresi dan Jalur dengan SPSS)*. Medan: Mitra Grup.
- Hantono, H. G. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Konsep Dasar Aplikasi Analisis Regresi dan Jalur dengan SPSS)*. Medan: Mitra Grup.
- Harahap, A. Z. (2019). *Strategi dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Harahap, A. Z. (2019). *Strategi Dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Huda, Z. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game online. . *KONSTELASI ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (KIMU) 5* , 30-36.
- Huda, Z. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online. *Jurnal KONSTELASI ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (KIMU)* , 30-36.
- Jaya, E. S. (2018, Juli 4). The Conversation. *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh?*
- Kristiawan, A. (2021). Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan Game Online. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif* , 14-24.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan Self Control dan Internet Addiction Pada Mahasiswa. *Journal of Social and Industrial Psychology* , 29-33.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game online pada remaja : Dampak dan Pencegahannya. Online Game Addiction in Adolescents: Impact and its Preventions. . *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang* .
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Buletin Psikologi* , 148-158.

- Papalia, D. E. (2004). *Human development (9thed)*. USA: McGraw Hill.
- Risnawati, G. &. (2010). *Teori-teori Psikolog* . Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Risnawati, G. &. (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Risnawati, G. &. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Rizka, Sukdin, & Retna. (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Study Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). 1-4.
- rizki Wulandari, N. .. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* , 41-46.
- S., R. D. (2019). Kontrol Diri : Defenisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice, & Research* , 65-69.
- Sandrina, F. M. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Universitas Padjadjaran* , 1-15.
- Setiawan, G. (2019). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Siswa Kelas IX SMP KRISTEN 2 SALATIGA. *Genta Buana* , 52-62.
- Setiawan, T. (2014). *Internet untuk Anak : Panduan Wajib bagi Orangtua* . Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sinaga, D. (2015). *Buku Ajar Statistik Dasar*. Jakarta Timur: UKI PRESS.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online* . Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere. FKIP Universitas Quality* , 28-38.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Thalib. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenadamenia Group.
- Tharim Pilpala, K. (2013).). Pengembangan Konseling kelompok untuk peningkatan pengelolaan diri pada remaja yang kecanduan game online. *Jurnal Sains & Praktik Psikologi* , 55-65.

- Ulya, L., Sucipto, & Irfai. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* , 1403-1119.
- Weinstein, A. (2010). Computer and video game addiction-a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* , 267-276.
- Young, & Kimberly. (2009). Understanding online gameing addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy* , 355-372.
- Young, K. (2007). *Internet Addiction (A New Clinical Phenomenon and Its Consequences)*. New York: St. Bonaventure University.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.





LAMPIRAN I

DATA MENTAH PENELITIAN

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	Total
1	RESPONDEN	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16		
2	1	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	1	1	1	2	2	1		40
3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2		40
4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2		41
5	4	4	3	3	1	3	4	4	3	1	1	1	2	1	1	2	2		36
6	5	3	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	1	1	1	1	1		39
7	6	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	1	1	1		44
8	7	3	4	3	1	3	3	3	4	1	2	1	1	1	2	1	1		34
9	8	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2	2	1	2	2	1	1		41
10	9	3	4	3	3	4	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1		35
11	10	3	4	3	3	4	3	4	3	2	1	2	1	1	1	1	1		37
12	11	3	3	3	4	3	4	3	4	1	2	1	2	1	1	1	2		38
13	12	4	3	4	1	3	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2		37
14	13	3	3	3	1	3	4	4	4	1	2	2	1	1	1	1	1		35
15	14	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	1	1	2	2	1		40
16	15	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	2		43
17	16	4	3	3	1	4	4	3	3	1	2	1	4	1	1	2	1		38
18	17	4	4	4	4	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	1	2		44
19	18	3	3	4	1	4	3	4	4	1	1	1	2	2	1	1	2		38
20	19	4	4	4	4	3	4	3	3	1	2	2	2	2	2	1	1		42
21	20	3	4	3	3	3	3	4	3	1	2	2	3	1	2	1	1		39
22	21	4	1	4	3	4	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2		37
23	22	4	4	4	4	3	4	4	4	2	1	2	1	2	2	1	1		43
24	23	2	3	3	3	4	3	3	3	1	1	1	2	1	1	2	2		35
25	24	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1		44
26	25	3	3	4	4	4	3	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2		40
27	26	4	4	3	3	3	4	1	4	1	1	2	2	1	2	1	2		39
28	27	4	3	3	4	4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2		43
29	28	3	4	3	4	4	3	4	4	2	2	1	2	2	1	1	1		40
30	29	3	3	3	3	3	2	3	4	2	1	2	2	1	2	1	2		37
31	30	4	3	4	4	4	4	3	3	1	1	1	3	2	2	2	2		43
32	31	4	3	4	3	3	3	4	3	1	2	2	1	1	1	2	2		39
33	32	3	3	4	3	4	4	3	4	2	1	1	4	1	2	1	1		40
34	33	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	1	1	1	1	1		40
35	34	3	3	4	4	4	4	3	3	1	1	2	2	2	2	2	1		40
36	35	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	1	2	2	2	1	2		38
37	36	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	2	2	1		40
38	37	4	3	3	3	3	3	4	3	2	1	1	3	2	1	1	3		40
39	38	3	4	4	4	4	4	3	4	1	1	2	2	2	2	1	1		40
40	39	4	4	3	4	3	3	4	3	2	2	1	3	1	1	2	1		40
41	40	3	3	3	3	4	4	3	4	2	2	1	3	2	2	1	2		40
42	41	3	3	3	4	4	3	4	3	2	1	2	3	1	2	2	1		40
43	42	4	3	4	4	3	3	3	4	1	2	2	3	1	2	1	1		40
44	43	3	4	3	3	4	4	4	3	1	1	1	2	2	2	2	2		40
45	44	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	2		39
46	45	4	3	3	4	3	3	4	3	1	1	2	3	2	2	3	2		43
47	46	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	1	3		45
48	47	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1		40
49	48	3	4	3	4	3	3	4	3	2	1	2	3	3	2	1	1		40

50	49	4	3	3	3	4	4	3	4	2	1	2	3	1	3	1	3	44
51	50	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	1	3	2	1	2	1	44
52	51	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	37
53	52	5	4	4	4	4	3	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	43
54	53	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	1	2	2	1	1	43
55	54	3	4	3	4	4	3	3	4	1	1	1	4	1	2	2	1	41
56	55	3	3	4	4	3	4	4	3	1	1	2	2	1	2	2	1	41
57	56	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	1	1	2	2	2	1	42
58	57	4	3	3	4	3	3	4	2	2	1	2	4	1	2	1	1	41
59	58	4	3	3	3	4	4	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2	39
60	59	3	4	4	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	1	2	1	43
61	60	4	4	3	3	3	4	3	4	2	1	1	1	2	2	2	2	41
62	61	4	3	3	3	4	3	3	4	2	2	2	1	2	2	2	2	42
63	62	4	4	2	3	3	2	4	3	1	1	1	1	2	2	1	2	37
64	63	3	3	2	1	3	3	3	4	2	2	2	3	1	1	2	1	36
65	64	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	1	4	1	2	1	2	44
66	65	3	3	4	4	3	3	3	3	1	1	2	2	1	2	2	1	39
67	66	4	4	2	3	4	4	3	4	1	2	1	1	2	2	1	1	39
68	67	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	2	3	2	1	2	2	43
69	68	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	1	3	1	1	1	1	42
70	69	3	3	3	4	4	4	4	3	1	1	2	4	2	2	2	1	44
71	70	4	4	4	3	3	3	3	4	1	2	1	1	2	2	1	1	39
72	71	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	42
73	72	3	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	37
74	73	4	4	3	3	4	4	3	4	2	1	2	1	2	2	2	2	49
75	74	4	3	1	2	4	3	4	3	1	1	1	4	1	2	2	1	37
76	75	3	3	4	4	3	4	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1	38
77	76	3	4	3	3	3	3	4	4	1	2	1	1	2	2	1	1	38
78	77	4	3	4	3	4	4	3	3	1	1	2	4	1	2	3	2	44
79	78	4	4	3	3	3	3	4	4	2	1	1	1	2	2	2	2	41
80	79	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	1	2	2	2	42
81	80	4	3	3	4	3	3	4	4	2	1	1	4	1	2	1	2	42
82	81	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	2	3	1	42
83	82	4	3	4	4	4	3	3	4	1	1	1	4	2	2	2	2	44
84	83	4	4	3	3	3	1	4	4	2	1	2	1	2	2	2	2	40
85	84	3	4	3	3	3	4	3	1	2	2	1	3	1	1	1	1	36
86	85	3	3	4	4	4	3	4	3	1	1	1	2	1	1	1	1	37
87	86	2	3	1	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	39
88	87	4	4	3	3	3	3	4	4	2	1	1	1	2	2	2	2	41
89	88	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	1	2	2	2	42
90	89	4	4	2	3	3	3	4	1	2	2	1	1	2	2	1	1	36
91	90	3	4	1	4	4	4	3	3	1	1	2	4	1	2	2	1	40
92	91	4	3	4	3	4	3	4	3	1	2	1	1	2	2	1	2	40
93	92	4	3	3	3	1	4	3	4	2	1	2	3	2	1	2	1	39
94	93	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	1	3	1	2	3	1	42
95	94	3	3	1	2	4	4	3	4	1	1	2	4	1	2	1	2	38
96	95	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	1	2	1	43
97	96	3	3	4	4	2	4	3	4	1	2	1	2	1	2	2	2	40
98	97	4	4	4	4	3	3	4	3	2	1	1	2	2	2	1	1	41
99	98	4	4	1	3	4	4	3	3	1	1	2	4	1	2	1	2	40

SKALA KONTROL DIRI

1	RESPONDEN	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Total
2	1	3	3	4	4	4	3	1	2	2	1	1	1	29
3	2	4	4	3	3	4	4	1	2	1	2	2	2	32
4	3	3	3	4	4	3	3	1	1	1	2	1	1	27
5	4	3	4	3	3	4	4	2	2	2	1	1	1	30
6	5	4	3	4	4	3	3	1	1	1	1	2	2	29
7	6	4	4	4	4	4	4	1	1	1	2	1	1	31
8	7	3	3	3	3	4	4	1	1	1	1	2	2	28
9	8	4	4	3	3	4	3	1	1	2	2	1	2	30
10	9	3	3	4	4	4	4	1	1	1	2	2	1	30
11	10	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	2	30
12	11	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	2	1	27
13	12	4	4	4	4	1	4	2	1	2	2	1	1	30
14	13	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	24
15	14	4	4	3	3	3	4	1	2	1	2	2	2	31
16	15	3	3	4	3	4	3	1	2	2	2	2	1	30
17	16	4	4	4	4	4	4	2	1	1	2	1	1	32
18	17	3	4	4	4	4	3	1	2	1	2	2	1	31
19	18	4	4	3	3	3	4	1	1	2	4	2	2	33
20	19	4	3	4	3	4	4	1	2	2	2	1	2	32
21	20	3	3	3	4	4	3	2	1	2	1	2	1	29
22	21	3	4	3	3	4	4	1	2	2	1	2	1	30
23	22	4	3	4	3	3	3	1	1	1	2	1	2	28
24	23	3	4	4	4	4	3	1	2	1	1	2	1	30
25	24	4	3	4	3	3	4	2	2	1	2	1	2	31
26	25	3	4	4	3	4	3	1	2	2	1	2	1	30
27	26	4	3	3	4	4	4	1	1	1	2	2	2	31
28	27	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	30
29	28	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	2	1	32
30	29	3	3	4	3	3	3	1	2	2	2	1	2	29
31	30	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	32
32	31	3	2	4	4	4	3	2	2	2	1	2	2	31
33	32	4	3	4	3	4	4	1	2	1	1	1	1	29
34	33	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	2	29
35	34	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	30
36	35	4	4	3	4	4	3	1	1	2	2	1	2	31
37	36	3	3	4	4	4	3	1	2	1	1	2	2	30
38	37	3	4	3	3	3	4	2	1	1	2	2	1	29
39	38	4	3	3	3	4	4	1	1	2	1	1	1	28
40	39	3	4	4	4	3	4	1	2	2	1	2	2	32
41	40	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	29
42	41	4	4	3	3	3	3	1	1	2	1	2	1	28
43	42	3	3	4	3	4	4	1	2	1	2	1	2	30
44	43	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	31
45	44	3	3	4	3	3	4	1	2	2	1	1	2	29
46	45	4	3	4	3	3	3	2	1	2	2	2	1	30
47	46	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	31
48	47	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	1	28
49	48	4	4	4	4	4	3	2	1	2	2	2	2	34
50	49	3	3	3	3	3	4	2	1	1	2	1	1	27
51	50	3	3	3	3	3	4	2	2	1	1	2	2	29
52	51	4	3	4	3	3	3	1	2	2	1	1	2	29
53	52	3	4	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	30
54	53	4	3	3	3	3	4	2	1	2	1	2	1	30
55	54	4	4	3	4	3	3	1	2	1	2	2	2	31

57	56	4	3	4	3	3	4	2	2	1	1	1	1	29
58	57	3	4	4	4	3	3	1	2	2	2	2	2	32
59	58	4	3	4	3	4	4	2	1	2	1	1	1	30
60	59	3	4	3	4	3	4	2	2	1	2	2	2	32
61	60	3	3	4	3	3	3	2	2	1	1	1	1	27
62	61	4	4	4	3	3	4	2	2	1	2	1	2	32
63	62	2	3	4	3	4	4	2	1	2	1	2	1	29
64	63	3	4	2	3	4	4	2	2	2	2	1	2	31
65	64	4	3	3	4	3	3	1	2	2	2	2	1	30
66	65	3	4	3	4	4	3	1	2	1	2	1	2	30
67	66	4	3	4	3	4	4	2	1	2	1	2	1	31
68	67	3	4	4	4	3	4	2	2	1	2	1	1	31
69	68	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	30
70	69	4	4	4	4	3	3	1	1	1	1	1	2	29
71	70	3	4	4	3	4	4	2	2	2	1	2	1	32
72	71	4	3	3	4	3	3	2	1	1	2	1	2	29
73	72	3	4	3	3	3	3	1	2	2	1	2	2	29
74	73	4	3	4	3	3	4	2	2	1	2	1	1	30
75	74	3	4	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	27
76	75	4	3	3	4	4	3	1	1	2	1	1	1	28
77	76	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	34
78	77	4	3	1	4	4	3	1	1	2	1	1	1	26
79	78	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	30
80	79	3	3	3	4	4	4	1	2	1	2	1	1	29
81	80	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	2	2	33
82	81	3	3	4	3	4	4	2	1	2	1	1	1	29
83	82	4	4	3	3	3	3	1	2	1	1	2	2	29
84	83	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	1	1	29
85	84	4	3	3	4	3	4	2	1	2	2	2	2	32
86	85	3	3	3	4	4	3	1	2	2	1	1	2	29
87	86	4	3	3	3	4	4	2	1	4	2	2	2	34
88	87	4	3	4	3	3	3	2	2	4	2	1	1	32
89	88	3	4	3	4	4	3	1	2	1	1	2	1	29
90	89	4	3	4	3	4	4	2	1	2	2	1	2	32
91	90	3	3	3	4	3	3	1	2	4	1	2	2	31
92	91	4	4	4	3	4	4	2	1	2	1	1	1	31
93	92	3	3	4	3	4	3	2	1	2	2	2	2	31
94	93	4	3	3	4	3	4	2	2	1	1	1	1	29
95	94	4	4	4	3	4	3	1	1	2	1	2	2	31
96	95	3	3	3	4	3	4	2	1	4	2	1	1	31
97	96	3	3	3	4	4	3	1	2	1	2	2	2	30
98	97	4	4	4	3	4	4	1	2	1	1	1	1	30
99	98	3	3	3	4	3	3	1	2	2	1	2	2	30
100	99	3	3	3	3	4	3	1	2	1	2	2	2	30

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 20/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/10/23



LAMPIRAN II

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Setelah Uji Coba

Reliability

Scale: KECANDUAN GAME ONLINE

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	102	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	102	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.805	16

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KD1	3.49	.540	102
KD2	3.46	.557	102
KD3	3.26	.770	102
KD4	3.29	.816	102
KD5	3.41	.619	102
KD6	3.41	.586	102
KD7	3.42	.516	102
KD8	3.36	.701	102
KD9	1.56	.537	102
KD10	1.55	.500	102
KD11	1.52	.502	102
KD12	2.20	1.025	102
KD13	1.54	.520	102
KD14	1.68	.491	102
KD15	1.57	.622	102
KD16	1.56	.555	102

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD1	36.79	6.066	.325	.806
KD2	36.82	6.483	.331	.867
KD3	37.02	5.980	.340	.832
KD4	36.99	4.940	.226	.870
KD5	36.87	6.132	.330	.822
KD6	36.87	6.172	.332	.822
KD7	36.86	6.357	.377	.839
KD8	36.92	6.350	.318	.876
KD9	38.73	5.825	.319	.851
KD10	38.74	6.513	.333	.861
KD11	38.76	5.865	.326	.850
KD12	38.09	6.220	.366	.851
KD13	38.75	5.657	.300	.888
KD14	38.61	5.864	.334	.852
KD15	38.72	5.849	.363	.829
KD16	38.73	6.043	.326	.807

Setelah Uji Coba

Reliability

Scale: Kontrol Diri

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	102	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	102	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.806	12

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
G1	3.47	.521	102
G2	3.45	.519	102
G3	3.48	.576	102
G4	3.37	.486	102
G5	3.45	.574	102
G6	3.49	.502	102
G7	1.48	.502	102
G8	1.59	.495	102
G9	1.63	.688	102
G10	1.57	.554	102
G11	1.52	.502	102
G12	1.51	.502	102

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
G1	26.54	2.746	.156	.182
G2	26.56	2.566	.351	.273
G3	26.53	2.667	.342	.195
G4	26.64	2.927	.346	-.116 ^a
G5	26.56	3.021	.315	-.044 ^a
G6	26.52	2.628	.325	-.248 ^a
G7	28.53	2.687	.311	-.218 ^a
G8	28.42	3.019	.399	-.076 ^a
G9	28.38	2.595	.367	-.171 ^a
G10	28.44	2.447	.096	-.323 ^a
G11	28.49	2.668	.000	-.228 ^a
G12	28.50	2.708	.024	-.208 ^a



LAMPIRAN III

UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol diri	kecanduan game
N		102	102
Normal Parameters ^a	Mean	35.15	32.51
	Std. Deviation	3.168	3.532
Most Extreme Differences	Absolute	.254	.345
	Positive	.207	.345
	Negative	-.254	-.204
Kolmogorov-Smirnov Z		2.560	3.484
Asymp. Sig. (2-tailed)		.354	.621
a. Test distribution is Normal.			



ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan game * kontrol diri	Between Groups	(Combined Linearity	41970.751	27	1554.472	92.431	.000
		Deviation from Linearity	25215.195	1	25215.195	1.499E3	.000
		Within Groups	16755.556	26	644.444	38.320	.461
		Total	1244.504	74	16.818		
			43215.255	101			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecanduan game * kontrol diri	-.635	.403	.934	.872

Correlations

		kontrol diri	kecanduan game
kontrol diri	Pearson Correlation	1	-.635**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	102	102
kecanduan game	Pearson Correlation	-.635**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	102	102

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



A. Surat Pernyataan Persetujuan

**Surat Pernyataan Persetujuan Untuk Ikut Serta Dalam Penelitian
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan kesediaan untuk ikut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain *Game Online* pada Siswa Di SMA negeri 3 GUNUNGSITOLI”. Tanda tangan saya menunjukkan bahwa saya diberi informasi dan memutuskan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Gunungsitoli,2023

Responden

(.....)

B. Skala Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online

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 cek (✓) pada salah satu dari empat pilihan di kotak jawaban yang tersedia sebagai tanggapan bagi setiap pernyataan.

Pilihan Jawaban :

Keterangan : SS = Sangat Sesuai TS = Tidak Sesuai

S = Sesuai STS = Sangat Tidak Sesuai

Skala Kontrol Diri

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Sulit bagi saya untuk berhenti bermain game online jika sudah memulainya.				
2	Saya akan merasa kesal jika kalah dalam bermain game online.				
3	Waktu bermain game online saya lebih banyak dari pada waktu yang saya gunakan untuk kegiatan lainnya.				
4	Terkadang saya lupa untuk makan, karena terlalu asik bermain game online.				
5	Saya menaati peraturan sekolah.				
6	Saya belajar dengan giat agar memperoleh nilai yang sempurna.				
7	Saya akan melakukan apapun untuk mendapatkan apa yang saya inginkan.				
8	Saya akan terus bermain game online untuk meningkatkan level game saya.				
9	Saya akan menolak ajakan siapapun jika bukan untuk bermain game online.				
10	Waktu bermain game online saya semakin bertambah di bandingkan dengan hari-hari sebelumnya.				
11	Waktu berkumpul dengan keluarga lebih sedikit karena terlalu asik bermain game online.				
12	Saya dapat mengontrol diri ketika sedang emosi.				
13	Saya akan mempertimbangkan banyak hal untuk mengambil suatu keputusan.				
14	Keputusan yang saya pilih adalah pilihan saya sendiri.				
15	Saya mudah untuk berhenti bermain game online.				
16	Saya bisa menahan emosi, jika saya kalah bermain game.				

Skala Kecanduan Game Online

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya bermain game online jika ada waktu luang saja.				
2	Saya tidak lupa waktu untuk makan walaupun sedang asik bermain game.				
3	Saya melanggar peraturan sekolah.				
4	Saya malas belajar.				
5	Saya tidak melakukan apapun untuk mendapatkan apa yang saya inginkan.				
6	Saya tidak peduli dengan level game online yang saya miliki.				
7	Saya tetap mau bergabung dengan siapapun walaupun bukan untuk bermain game online.				
8	Waktu bermain game saya semakin berkurang karena banyaknya kesibukan.				
9	Saya bisa menyeimbangkan waktu untuk keluarga dan untuk bermain game online.				
10	Saya sulit mengontrol emosi ketika sedang marah.				
11	Saya mengambil keputusan dengan gegabah.				
12	Keputusan yang saya pilih adalah pilihan orang lain				

Note: item yang dipudarkan adalah item yang gugur

C. SCREENING KECANDUAN *GAME ONLINE*

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya tidak tertarik untuk melakukan kegiatan lain, selain bermain game.		
2.	Saya dapat bermain game lebih dari 3-4 jam perhari.		
3.	Saya bermain game tanpa mengenal waktu.		
4.	Saya akan merasa sangat senang ketika level permainan saya meningkat.		
5.	Saya lebih suka bermain game dibandingkan belajar.		
6.	Saya tidak mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan kepada saya dikarenakan saya lebih memilih untuk bermain game.		
7.	Saya akan menerima ajakan teman untuk bermain game, walaupun sedang ada pekerjaan rumah.		
8.	Saya sering tidur larut malam karena bermain game.		
9.	Jika saya diganggu saat bermain game, maka saya akan menjadi sangat marah.		
10.	Ketika jam pelajaran kosong, saya akan memilih untuk bermain game dari pada belajar untuk mengisi waktu.		
11.	Terkadang saya lupa untuk makan ketika sedang bermain game.		
12.	Saya cenderung lebih suka bermain game daripada berinteraksi dengan teman ataupun keluarga.		

D. DATA SCREENING

1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Total	Kriteria
2		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
3		1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	8 Kecanduan
4		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10 Kecanduan
5		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
6		0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	8 Kecanduan
7		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
8		0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	8 Kecanduan
9		1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8 Kecanduan
10		0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9 Kecanduan
11		0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7 Kecanduan
12		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
13		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
14		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
15		0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7 Kecanduan
16		1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	7 Kecanduan
17		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
18		1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	8 Kecanduan
19		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10 Kecanduan
20		1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	8 Kecanduan
21		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
22		1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	7 Kecanduan
23		1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10 Kecanduan
24		1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10 Kecanduan
25		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
26		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
27		1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9 Kecanduan
28		0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 Kecanduan
29		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
30		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
31		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8 Kecanduan
32		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
33		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
34		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
35		0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 Kecanduan
36		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
37		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
38		1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	7 Kecanduan
39		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
40		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
41		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
42		1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	8 Kecanduan
43		1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7 Kecanduan
44		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
45		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
46		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
47		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
48		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
49		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
50		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9 Kecanduan
51		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
52		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
53		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10 Kecanduan
54		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
55		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
56		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan

57	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	8 Kecanduan
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
63	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8 Kecanduan
64	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	7 Kecanduan
65	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
66	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10 Kecanduan
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10 Kecanduan
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
70	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10 Kecanduan
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
74	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8 Kecanduan
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
80	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
81	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10 Kecanduan
82	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
83	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
84	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10 Kecanduan
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
88	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10 Kecanduan
89	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
92	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8 Kecanduan
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9 Kecanduan
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10 Kecanduan
95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
96	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
97	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
98	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 Kecanduan
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11 Kecanduan
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
101	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9 Kecanduan
102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10 Kecanduan
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12 Kecanduan
104	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4 Tdk Kecanduan
105	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	4 Tdk Kecanduan
106	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3 Tdk Kecanduan
107	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5 Tdk Kecanduan
108	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4 Tdk Kecanduan
109	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1 Tdk Kecanduan
110	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2 Tdk Kecanduan
111	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5 Tdk Kecanduan
			0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Kecanduan

113	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5	Tdk Keanduan
114	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Tdk Keanduan
115	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	Tdk Keanduan
116	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Tdk Keanduan
117	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Tdk Keanduan
118	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tdk Keanduan
119	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	Tdk Keanduan
120	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	Tdk Keanduan
121	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tdk Keanduan
122	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Tdk Keanduan
123	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Tdk Keanduan
124	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Tdk Keanduan
125	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	Tdk Keanduan
126	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
127	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Tdk Keanduan
128	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Tdk Keanduan
129	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	Tdk Keanduan
130	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	Tdk Keanduan
131	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
132	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
133	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
134	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
135	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
136	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
137	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
138	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
139	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	Tdk Keanduan
140	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
141	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
142	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
143	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
144	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
145	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
146	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
147	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
148	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
149	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
150	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
151	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	Tdk Keanduan
152	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	6	Tdk Keanduan
153	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	6	Tdk Keanduan
154	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
155	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
156	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
157	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
158	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
159	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
160	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5	Tdk Keanduan
161	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
162	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
163	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
164	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
165	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
166	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
167	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan
168	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	5	Tdk Keanduan

225	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4 Tdk Keanduan
226	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3 Tdk Keanduan
227	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3 Tdk Keanduan
228	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3 Tdk Keanduan
229	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3 Tdk Keanduan
230	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2 Tdk Keanduan
231	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2 Tdk Keanduan
232	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2 Tdk Keanduan
233	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2 Tdk Keanduan
234	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5 Tdk Keanduan
235	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5 Tdk Keanduan
236	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5 Tdk Keanduan
237	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5 Tdk Keanduan
238	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5 Tdk Keanduan
239	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1 Tdk Keanduan
240	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4 Tdk Keanduan
241	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4 Tdk Keanduan
242	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4 Tdk Keanduan
243	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4 Tdk Keanduan
244	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
245	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3 Tdk Keanduan
246	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1 Tdk Keanduan
247	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4 Tdk Keanduan
248	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4 Tdk Keanduan
249	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4 Tdk Keanduan
250	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4 Tdk Keanduan
251	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4 Tdk Keanduan
252	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3 Tdk Keanduan
253	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3 Tdk Keanduan
254	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3 Tdk Keanduan
255	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3 Tdk Keanduan
256	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3 Tdk Keanduan
257	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3 Tdk Keanduan
258	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3 Tdk Keanduan
259	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3 Tdk Keanduan
260	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3 Tdk Keanduan
261	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3 Tdk Keanduan
262	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3 Tdk Keanduan
263	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5 Tdk Keanduan
264	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
265	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
266	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
267	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
268	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
269	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
270	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
271	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
272	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
273	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
274	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
275	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
276	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
277	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
278	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5 Tdk Keanduan
279	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
280	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan

281	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
282	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
283	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
284	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4 Tdk Keanduan
285	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
286	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
287	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
288	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
289	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
290	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
291	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
292	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
293	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
294	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
295	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
296	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
297	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
298	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
299	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
300	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan
301	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2 Tdk Keanduan



**LAMPIRAN VI
SURAT IZIN PENELITIAN
DAN
SURAT SELESAI PENELITIAN**



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Selabudi 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 : 966/FPSI/01.10/IV/2023
Lampiran : -
Hal : Penelitian

18 April 2023

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMA Negeri 3 Gunungsitoli
di
Tempat

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

Nama : Sri Valentine Natalia Harefa
NPM : 198600152
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Negeri 3 Gunungsitoli, Jl. Maena No. 3 Ilir, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara guna penyusunan skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Di SMA Negeri 3 Gunungsitoli".

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

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

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

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



Dr. Hilda, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 GUNUNGSITOLI

Jalan Maena No. 3 Kec. Gunungsitoli Kota Gunungsitoli 22815
(0639) 22768 Email : smanegeri3gunungsitoli@yahoo.co.id
website : www.sman3gunungsitoli.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/ 396 - TU/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 3 Gunungsitoli dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SRI VALENTINE NATALIA HAREFA
NPM : 198600152
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

benar telah selesai melaksanakan pengambilan data di SMA Negeri 3 Gunungsitoli guna menyusun skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa di SMA Negeri 3 Gunungsitoli".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Gunungsitoli
Pada Tanggal : 13 Mei 2023



KEPALA,
SMA NEGERI 3
GUNUNGSITOLI
DINAS PENDIDIKAN
SUMATERA UTARA
PEMBINA
NIP. 19790408 200502 1 002

