

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA  
DI SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**MUTIAH LAILAN NUR  
14.860.0296**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2018**

**JUDUL SKRIPSI** : HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI  
DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA SISWA DI SMK NEGERI 1 PERCUT  
SEI TUAN

**NAMA MAHASISWA** : MUTIAH LAILAN NUR

**NPM** : 148600296

**BAGIAN** : PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

**MENYETUJUI**

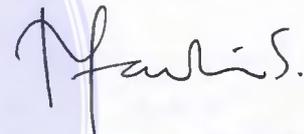
**KOMISI PEMBIMBING**

**PEMBIMBING I**



Anna Wati Dewi Purba, S. Psi, M. Si

**PEMBIMBING II**



Rahma Fauzia, S. Psi, M. Psi

**MENGETAHUI**

**KEPALA BAGIAN**



Azhar Azis, S. Psi, M. Psi

**DEKAN PSIKOLOGI**



Prof. Dr. Abdul Munir, M. Pd

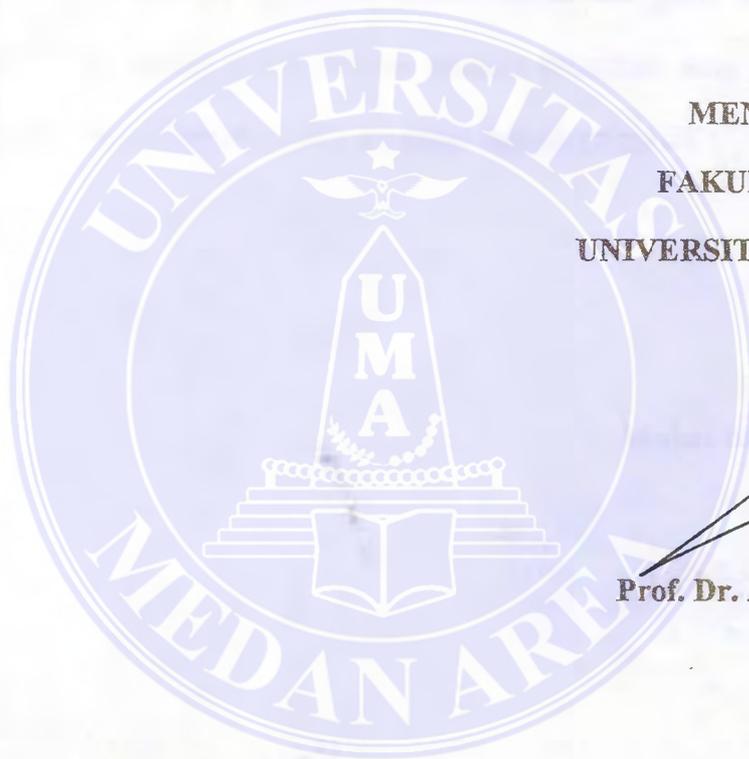
Tanggal Sidang Meja Hijau

08 September 2018

**DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS  
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK  
MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH  
GELAR SARJANA (S1) PSIKOLOGI**

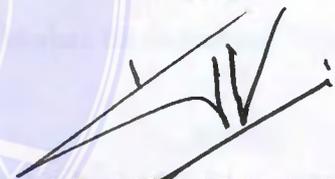
**Pada Tanggal**

**08 September 2018**



**MENGESAHKAN  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

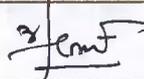
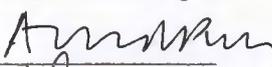
**Dekan**

  
**Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd**

**DEWAN PENGUJI**

- 1. Dra. Irna Minauli, M. Si**
- 2. Andy Chandra, S. Psi, M. Psi**
- 3. Anna Wati Dewi Purba, S. Psi, M. Si**
- 4. Rahma Fauzia, S. Psi, M. Psi**

**TANDA TANGAN**


## SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karta tulis diri 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, 08 September 2018

Penulis



Mutiah Lailan Nur

14. 860. 0296

## Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X dan XI jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hipotesis yang diajukan peneliti adalah adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa, artinya semakin baik kontrol diri siswa maka semakin rendah kemungkinan untuk siswa mengalami kecanduan terhadap *game online*, sebaliknya semakin buruk kontrol diri maka semakin tinggi kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kontrol diri yang dibuat berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Averill (dalam Ghufron, 2014), yaitu kemampuan mengontrol diri, kemampuan mengontrol stimulus, dan kemampuan mengambil keputusan. Skala kecanduan *game online* dibuat berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008), yaitu kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus-menerus, penarikan diri, toleransi, dan masalah hubungan interpersonal dan kesehatan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 43 orang yaitu siswa-siswi kelas X dan XI jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil (1) ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* yang dilihat dari  $r_{xy} = -0,358$  ;  $p = 0,018 < 0,050$ , (2) sumbangan kontrol diri dalam kecanduan *game online* adalah 12,8 %.

**Kata Kunci :** kontrol diri, kecanduan *game online*, siswa.

**THE CORRELATION BETWEEN SELF CONTROL WITH GAME ONLINE  
ADDITION IN STUDENTS OF STATE 1 VOCATIONAL SCHOOL, PERCUT SEI  
TUAN**

***Abstract***

This study aims to see the relationship between self-control and online game addiction in students. Subjects in this study were students of the X and XI class of Computer Network Engineering (TKJ) and Software Engineering (RPL) at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. The hypothesis proposed by the researcher is that there is a significant negative relationship between self-control and online game addiction in students, meaning that the better the self-control of students, the lower the chance for students to experience addiction to online games, on the contrary, the worse the self-control, the higher the possibility of experiencing addiction against online games. The scale used in this study is the scale of self-control made based on aspects proposed by Averill (in Ghufro, 2014), namely the ability to control oneself, the ability to control stimuli, and the ability to take decisions. The scale of online game addiction is made based on the aspects raised by Chen and Chang (2008), namely compulsive / urge to carry out continuously, withdrawal, tolerance, and interpersonal and health relationship problems. The sample used in this study amounted to 43 people, namely students of class X and XI majoring in Computer Network Engineering (TKJ) and Software Role Engineering (RPL) at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. The analysis technique used is product moment correlation. Based on the analysis results obtained (1) there is a significant negative relationship between self-control and online game addiction which is seen from  $r_{xy} = -0,358$ ;  $p = 0.018 < 0.050$ , (2) the contribution of self-control in online game addiction is 12.8%.

**Keywords: self control, online game addiction, students.**

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memeberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan Skripsi ini. Adapun judul Skripsi ini adalah **“HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DI SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan partisipasi dari semua pihak, baik moril maupun materil, penulisan Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang terkait.

Besar harapan penulis semoga Skripsi ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan psikologi. Dan penulis juga sangat mengharapkan saran dan kritiknya terhadap Skripsi ini dikarenakan masih jauh dari kata sempurna agar penulis dapat melakukan perbaikan di tugas selanjutnya.

Medan, 08 September 2018

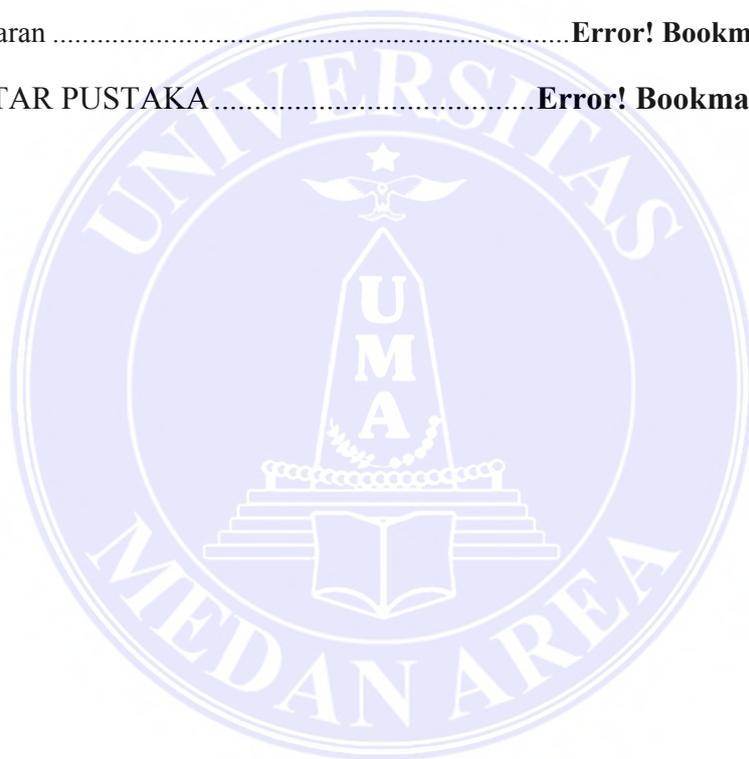
Mutiah Lailan Nur

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Identifikasi Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Batasan masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Rumusan masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Tujuan penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TINJAUAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.SISWA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Karakteristik Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Dampak <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kontrol Diri.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian Kontrol Diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Aspek-aspek Kontrol Diri.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Jenis-jenis Kontrol Diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Kerangka Konseptual .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Hipotesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODE PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Tipe Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Populasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Teknik Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Metode Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

A. Orientasi kancan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Persiapan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Pelaksanaan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Analisa dan Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SIMPULAN DAN SARAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



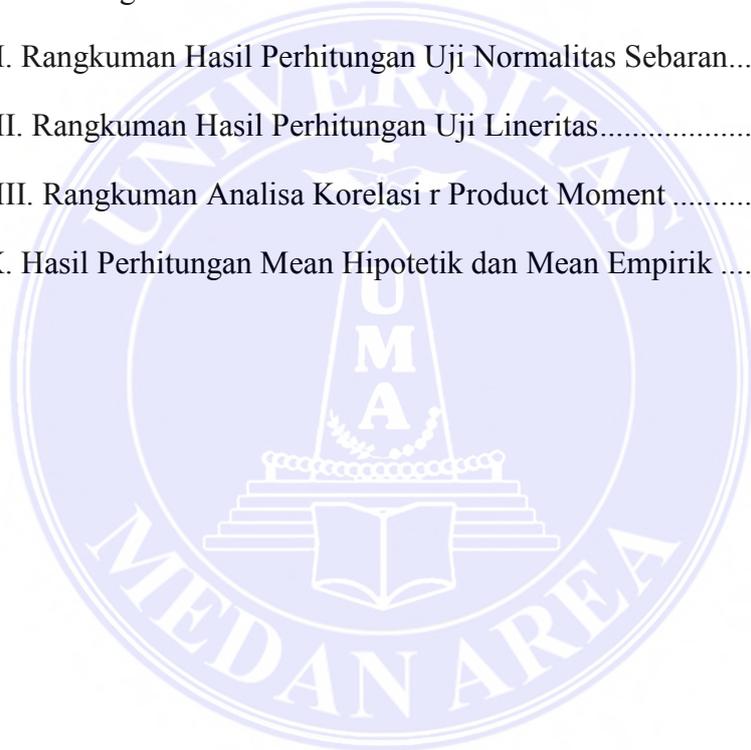
## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN

<b>A. SKALA</b> .....	
A.1. Skala Kecanduan Game Online.....	71
A.2. Skala Kontrol Diri.....	74
<b>B. Data Hasil Uji Coba</b> .....	
B.1. Data Hasil Uji Coba Skala Kecanduan Game Online .....	77
B.2. Data Hasil Uji Coba Skala Kontrol Diri.....	79
<b>C. Hasil Uji Coba</b> .....	
C.1. Hasil Validitas Skala Kecanduan Game Online.....	81
C.2. Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala Kecanduan Game Online.....	81
C.3. Hasil Validitas Skala Kontrol Diri .....	85
C.4. Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala Kontrol Diri.....	85
<b>D. Uji Asumsi</b> .....	
D.1. Hasil Uji Normalitas .....	89
D.2. Hasil Uji Lineritas .....	90
<b>E. Analisa Korelasi Product Moment</b> .....	92
<b>F. Surat Keterangan Bukti</b> .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel I. Distribusi Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba .....	47
Tabel II. Distribusi Skala Kecanduan Game Online .....	49
Tabel III. Distribusi Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba.....	52
Tabel IV. Distribusi Skala Kecanduan Game Online Setelah Ujia Coba .....	53
Tabel V. Perhitungan Reliabilitas .....	54
Tabel VI. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	55
Tabel VII. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Lineritas.....	56
Tabel VIII. Rangkuman Analisa Korelasi r Product Moment .....	57
Tabel IX. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik .....	60



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Banyak remaja khususnya para siswa yang menghabiskan waktu luang dengan hobinya salah satunya bermain internet yang bisa berhubungan dengan seluruh dunia. Internet menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi remaja dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di beda tempat. Di zaman yang modern ini, penggunaan internet sangatlah diperlukan. Namun, internet juga mempunyai dampak negatif, yang dapat merusak masa depan. Setiap anak bisa mengakses internet langsung dari ponsel maupun komputer dan laptop di dalam kamar. Seseorang bisa mengunjungi situs-situs yang kelihatan aman namun berbahaya. Bahaya internet diantaranya pornografi internet, pemangsa seksual, dan kecanduan internet (Setiawan, 2014).

Salah satu jenis kecanduan internet adalah kecanduan pada *game online*. *Game online* telah mempengaruhi perilaku remaja. Banyak di antara mereka yang mengalami kecanduan *game online*. Kalangan remaja merupakan bangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Di Indonesia sendiri penggemar *game online* terbitan sebuah merk saja sudah mencapai enam juta orang dan remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain *game online* (Surya, dalam Pilpala, 2013).

Kecanduan bermain game dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim, 2003). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game* dapat menimbulkan

kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut.

Kecanduan *game online* juga merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol dan kokain, dan *non-physical addiction* adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap game online termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

Gejala kecanduan *game online* meliputi bermain *game* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bias beristirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game*, mengorbankan hubungan sosial demi bermain *game*, keasyikan dengan bermain *game*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan *game* sebagai tempat pelarian, dan terus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya

Greenfield (dalam Young, 2007) menemukan bahwa pecandu *online* merasakan rasa perpindahan ketika *online* dan tidak mampu mengelola aspek-aspek utama dari kehidupan mereka karena mereka keasyikan dengan *online*. Mereka mulai kehilangan tenggat waktu yang penting di tempat kerja, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga mereka, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas normal mereka. Mereka mengabaikan hubungan sosial dengan teman-teman mereka, rekan kerja, dan dengan komunitas mereka, dan akhirnya, hidup mereka menjadi tidak terkendali karena internet.

Maraknya *game online* menyebabkan para siswa ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan

stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut, sehingga *gamer* yang masih pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*. Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada kontrol diri dari remaja tersebut akan menjadikan remaja kecanduan *game online* (*game addiktif*). Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya.

Dampak bermain *game* dalam kehidupan sehari-hari para penggunanya, yaitu adanya kecanduan dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan tanggung jawab sosialnya. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya, yang ada di dalam pikiran para pecandu *game online* tersebut hanyalah main, main, dan main, serta bagaimana mendapatkan suatu 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 dalam Pilpala, 2013), bahwa remaja usia 12 sampai 24 tahun lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*. Pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan *game* berlebihan antara lain menurunnya kondisi indra penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi yang kurang dewasa dengan sebayanya.

Fenomena yang terjadi pada remaja khususnya para siswa di SMK N 1 Percut saat ini adalah siswa rela menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, siswa rela untuk tidak tidur sama sekali agar dapat terus bermain *game online* sehingga level permainan yang mereka mainkan akan terus meningkat. Bahkan para siswa juga tidak banyak melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar dan cenderung menghiraukan teman yang ada disekitarnya. Remaja khususnya para siswa yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (World Health Organization), yaitu sangat menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Banyak siswa yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan sama sekali remaja tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. Salah satu penyebab individu mengalami kecanduan disebabkan adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, sehingga kontrol diri mempengaruhi perilaku penundaan terhadap tugas-tugas oleh siswa, sehingga mengakibatkan penurunan prestasi individu tersebut.

Kontrol diri adalah unsur yang penting untuk dapat terlepas dari kecanduan tersebut. Papalia, dkk, (2004) menyebutkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan tingkah laku dengan apa yang dianggap diterima secara sosial oleh masyarakat. Sejalan dengan Borba (2008) yang mengatakan kontrol diri adalah kemampuan mengendalikan perasaan, pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun luar sehingga seseorang mampu bertindak dengan benar. Chaplin (2001) berpendapat bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri yaitu kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2004) mengenai hubungan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet di Jogjakarta menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet salah satunya yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* adalah fenomena yang sering terjadi pada saat ini seiring dengan meningkatnya penggunaan internet serta canggihnya kemajuan teknologi. Terjadinya kecanduan *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor kontrol diri. Contoh dapat dilihat dari petikan wawancara yang saya lakukan pada siswa SMK N 1 Percut pada tanggal 26 Februari 2018.

*“saya kurang bisa mengontrol diri saya kak, soalnya pas main game online bisa sampe tiga jam lebih kak, dan itu rutin setiap hari saya lakuin, kadang mau gak tidur semaleman kak biar level permainan saya semakin meningkat. Saya juga jarang main sama temen-temen kak, karena lebih asyik main game, kalau pulang sekolah pasti langsung main game, sampe males ganti baju, kadang juga lupa makan, ada sih keinginan buat berubah tapi susah kak, karena saya kurang dalam mengontrol diri saya...”*

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk memeliti tentang “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa di SMK N 1 Percut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah fenomena kecanduan *game online* pada siswa merupakan fenomena yang tidak jarang terjadi dalam kehidupan sekarang ini. Kecanduan *game online* pada siswa terjadi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal adalah rendahnya kontrol diri yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2004) mengenai hubungan kontrol diri

dengan kecenderungan kecanduan internet di Jogjakarta menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet salah satunya yaitu kecanduan *game online*.

Siswa yang memiliki tingkat kontrol yang tinggi tahu bagaimana mengarahkan perilakunya kepada hal-hal yang positif. Jika seorang siswa tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik, maka remaja akan dikuasai oleh dorongan dan keinginan yang menyebabkan timbulnya perilaku-perilaku yang tidak baik pada remaja. Peneliti melihat fenomena pada siswa di SMK N 1 Percut bahwa banyak siswa yang mengalami kecanduan *game online*, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di SMK N 1 Percut yaitu banyak dari mereka yang fokus terhadap smartphonenya dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar karena terlalu asyik bermain *game online* di smartphone miliknya.

Dari gambaran yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMK N 1 Percut..

### **C. Batasan masalah**

Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi agar penelitian dapat lebih terfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif dan efisien. Pada penelitian ini dibatasi hanya mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMK N 1 .Percut.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan permasalahan adalah : Apakah hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMK N 1 Percut?

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMK N 1 Percut.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa, maka diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna di berbagai kalangan yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 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*.

## 2. Manfaat Praktis

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



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. SISWA**

##### **1. Pengertian Siswa**

Siswa adalah anak didik yang dikelola dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memiliki sikap yang aktif, kreatif, dan dinamis. Dalam pelaksanaan ini siswa tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek. (Suryosubroto, 2009). Menurut Khan (2005), siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Sedangkan Setiawan berpendapat bahwa siswa adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari manapun, siapapun dan dalam bentuk apapun untuk meningkatkan intelektual dan moralnya dalam rangka mengembangkan dan membersihkan jiwanya dan mengikuti jalan kebaikan

Menurut Djamarah (2000) siswa adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan, siswa dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Siswa adalah subjek utama dalam pendidikan. Dalam belajar, siswa tidak harus mesti selalu berinteraksi dengan guru dalam proses interaksi edukatif. Siswa juga bisa mandiri tanpa harus menerima pelajaran dari guru disekolah (Djamarah, 2011)

Menurut Sarwono (2007) siswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Dari pendapat tersebut bias dijelaskan bahwa asiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan dunia pendidikan yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual untuk menjadi generasi penerus bangsa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa siswa adalah anak yang sedang menuntut ilmu disuatu lembaga pendidikan dan menjadi salah satu komponen dalam pengajaran dan menjadi subjek utama dalam pendidikan. Selain itu siswa dituntut untuk memiliki suatu sikap yang kreatif, aktif dan dinamis pada saat berada didunia pendidikan.

## **2. Karakteristik Siswa**

Sebagai manusia, anak didik atau siswa memiliki karakteristik. Menurut Barnadib (dalam Djamarah,2000), siswa 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 biologis, rohani, sosial, inteligensi, emosi, kemampuan berbicara, anggota tubuh untuk bekerja, latar belakang sosial,latang belakang biologis, serta perbedaan individual.

## **B. Kecanduan *Game Online***

### **1. Kecanduan *Game Online***

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010). Kecanduan sebagai kata bentukan di dalam bahasa Indonesia digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan dimana seseorang mengalami ketergantungan kepada candu (Soetjipto, 2005). Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Menurut Thakkar (2006) kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatrik yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto, 2005) mendefinisikan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat.

Kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi *shopping*, bahkan internet khususnya *game online* Soetjipto (dalam Pratiwi, 2013). Menurut Yee (dalam Pilpala, 2013), kecanduan pada *game online* adalah keterkaitan erat antara kecanduan pada *game online* dengan kecanduan zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan terhadap zat terlarang adalah ketergantungan (*dependence*), dan penarikan diri (*withdrawal*). Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, dalam Sanditaria dkk, 2012).

Menurut Young (2009), kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *gameonline* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Hal tersebut senada dengan definisi dari Weinstein (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 bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya. Dan kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap *game online* yang berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif bagi individu.

## **2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

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

### **1. Faktor-faktor internal :**

- a. 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.
- b. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- d. Kurangnya kontrol diri, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

### **2. Faktor-faktor eksternal :**

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

### 3. Aspek-aspek Kecanduan Game Online

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

- 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 di atas maka aspek-aspek kecanduan *game online* adalah *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

#### 4. Dampak Game Online

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

1. Dampak positif dari bermain *game online*
  - a. 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.
  - b. *Game online* dapat mendorong anak menjadi cerdas, karena pemain *game online* menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh dalam bermain *game online* adalah meningkatkan konsentrasi.
  - c. Membantu bersosialisasi

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

2. Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya :
  - a. Menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.
  - b. Mendorong untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.
  - c. 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.
  - d. Berisiko kecanduan  
Jika permainan *game* dilakukan terus menerus maka akan mengalami kecanduan. Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu tersebut yang sampai bisa menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak dan remaja.

## A. Kontrol Diri

### 1. Pengertian Kontrol Diri

Menurut Chaplin (2006) kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam arti untuk kemampuan seseorang menekan atau merintangai tingkah laku yang impulsif. Kontrol diri ini menyangkut seberapa kuat seseorang memegang nilai dan kepercayaannya untuk dijadikan sebagai acuan ketika ia bertindak atau mengambil keputusan. Selanjutnya secara sederhana Gleitman (1999) mengatakan bahwa control diri merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukan tanpa terhalangi baik oleh rintangan maupun kekuatan yang berasal dari dalam diri individu. Jadi, kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan dorongsn-dorongsn, baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu. Individu yang memiliki kemampuan control diri akan membuat keputusan dan mengambil langkah tindakan yang efektif untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkannya.

Menurut Lazarus (dalam Huroniyah, 2004) mengatakan bahwa kontrol diri menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatakan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang dikehendaki. Hal ini berarti bahwa kontrol diri memahami keseluruhan pengungkapan diri baik positif maupun negatif, sehingga individu menyadari apa yang bisa membangkitkan ekspresi positif maupun negative dari dalam dirinya.

Calhoun dan Acocella (dalam Ghuftron, 2005) mengemukakan dua alasan yang mengharuskan individu untuk mengontrol diri secara *continue*. Pertama, individu yang hidup

bersama kelompoknya sehingga dalam memuaskan keinginannya, individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara kontras menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya, sehingga dalam rangka memenuhi tuntutan tersebut ada pengontrolan diri agar proses pencapaian standar tersebut individu tidak melakukan hal-hal yang menyimpang.

Menurut Mahoney dan Thoresen (dalam Ghufron & Risnawita, 2010) kontrol diri merupakan jalinan yang secara utuh (*integrative*) yang dilakukan individu terhadap lingkungannya. Sebagai salah satu sifat kepribadian, kontrol diri pada satu individu dengan individu yang lain tidaklah sama. Calhoun dan Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2014) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Chaplin (2001) berpendapat bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam artian kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Rodin (dalam Smet, 1994) mengungkapkan kontrol diri adalah perasaan bahwa seseorang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan akibat yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan.

Menurut Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron, 2014) kontrol diri berarti suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya ke arah konsekuensi positif. Kemampuan mengontrol diri dengan demikian memungkinkan seseorang untuk berperilaku lebih terarah dan dapat menyalurkan dorongan dari dalam dirinya secara benar.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur, membimbing, mengarahkan diri baik itu dari segi fisik, kognitif, afektif, yang mungkin diaplikasikan dalam bentuk perilaku kearah yang lebih positif. Mengontrol diri dari keinginan baik dalam hubungan intrapersonal (dalam diri) dan interpersonal (lingkungan) sehingga menghasilkan perilaku yang positif. Semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku.

## **2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri**

Secara garis besarnya faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron & Risnawati, 2014).

- a. Faktor internal, faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu dari diri individu.
- b. Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini, dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila ia menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri Saputra, (2014) yaitu :

### **1. Kepribadian.**

Kepribadian mempengaruhi kontrol diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu bereaksi dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan

diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda (unik) dan hal inilah yang akan membedakan polareaksi terhadap situasi yang dihadapi. Ada seseorang yang cenderung reaktif terhadap situasi yang dihadapi, khususnya yang menekan secara psikologis, tetapi ada juga seseorang yang lamban memberikan reaksi.

## 2. Situasi

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

## 3. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang, sehingga seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

## 4. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang

bereaksi dengan menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dan pengalaman terhadap situasi sebelumnya untuk melakukan tindakan, sehingga pengalaman yang positif akan mendorong seseorang untuk bertindak yang sama, sedangkan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

## 5. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga akansangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dibanding orang yang lebih muda.

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

### **3. Aspek-aspek Kontrol Diri**

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

#### 1. Mengontrol perilaku (*behavioral control*)

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

- a. Kemampuan mengontrol pelaksanaan (*regulated administration*), yaitu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan, dirinya sendiri atau orang lain atau sesuatu di luar dirinya. Individu dengan kemampuan mengontrol diri yang baik akan mampu mengatur perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya.
- b. Kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*), merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

## 2. Mengontrol kognitif (*cognitive control*)

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

- a. Kemampuan untuk memperoleh informasi (*information again*). Informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu mengatasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.
- b. Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*). Penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

## 3. Mengontrol keputusan (*decision control*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik

bilamana individu memiliki kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan.

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

#### 4. Jenis-jenis Kontrol Diri

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

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

Sedangkan Rosenbaum (dalam Putri dkk, 2008) kontrol diri dibagi dalam tiga tipe, yaitu redresif, reformatif, dan eksperiensial.

1. Kontrol diri tipe redresif yaitu kontrol yang berfokus pada proses pengendalian diri.
2. Kontrol diri tipe reformatif yaitu kontrol yang berfokus pada bagaimana mengubah gaya hidup, pola perilaku, dan kebiasaan-kebiasaan yang destruktif.

3. Kontrol diri tipe eksperiensial yaitu kontrol yang merupakan kemampuan individu untuk menjadi sensitif dan menyadari perasaan-perasaannya dan penghayatan akan stimuli dari lingkungan yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas maka jenis-jenis kontrol diri adalah *over control*, *appropriate control*, *under control*, kontrol tipe redresif, kontrol tipe reformatif, dan kontrol tipe eksperiensial.

#### **D. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja**

Dalam penjelasan sebelumnya telah dibahas mengenai pengertian dari kecanduan *game online*. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya. Menurut Yee (dalam Pilpala, 2013), kecanduan pada *game online* adalah keterkaitan erat antara kecanduan pada *game online* dengan kecanduan zat terlarang. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut Weinstein (dalam Sanditaria dkk, 2012).

Salah satu jenis kecanduan internet yaitu *kecanduan game online*. Menurut Gunadi (Pilpala, 2013), bahwa banyak nilai positif dari *game online* asalkan penggunaannya tahu

bagaimana mengatur dan memanfaatkannya. Permasalahan kebiasaan bermain *game online* disebabkan karena kontrol diri yang kurang terhadap tingkah laku individu. Individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya. Individu dengan kontrol diri yang rendah senang melakukan risiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan efek jangka panjangnya, sedangkan individu dengan kontrol diri yang tinggi akan menyadari akibat dan efek jangka panjang dari perbuatan menyimpang. Jika siswa tersebut memiliki kontrol diri yang baik, maka ia akan mampu menahan kebutuhan kesenangan sesaat dan mampu berpikir logis bahwa perbuatannya akan menimbulkan risiko bagi dirinya sehingga tidak akan mengalami kecanduan *game online*.

Beberapa fenomena di lapangan menunjukkan banyaknya para siswa yang sering menggunakan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi apapun, bermain *game online* ataupun sekedar untuk *chatting*. Para siswa tersebut bisa berlama-lama untuk menghabiskan waktunya untuk bermain internet. Siswa tersebut rela menghabiskan uang demi kepuasan untuk bermain *game online*, remaja tidak bisa mengendalikan atau mengontrol dirinya dengan baik, padahal siswa sadar apa yang dilakukan adalah sebuah kesalahan.

Siswa dengan kontrol diri yang tinggi akan mempunyai sikap atas perilaku tertentu berupa penilaian/evaluasi yang berbentuk positif atau negatif. Siswa yang telah melakukan pertimbangan norma subjektif dan sikap negatif terhadap kecanduan, maka ia akan mampu mengontrol dirinya saat bermain *game online* sehingga tidak terlibat dalam kecanduan.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2004) mengenai hubungan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet di Jogjakarta menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet salah satunya yaitu kecanduan *game online*. Sehingga semakin tinggi kontrol diri seseorang dalam mengatur tingkah laku dan menahan dirinya, maka semakin kecil kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*, sebaliknya semakin rendah kontrol diri yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin besar kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*.

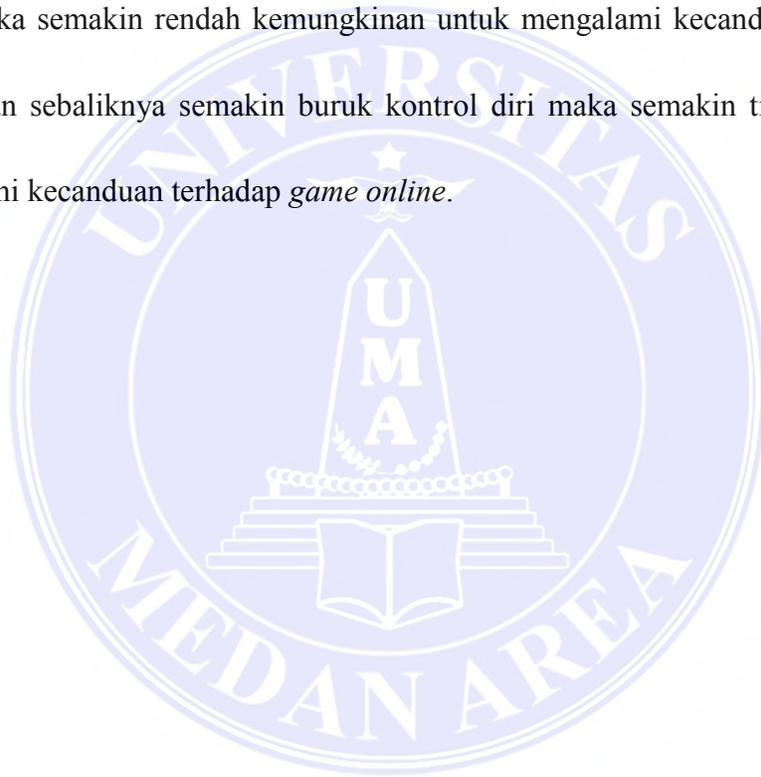


## E. Kerangka Konseptual



## F. Hipotesis

Dari tinjauan teori di atas dan berdasarkan uraian permasalahan yang dikemukakan, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*”, dengan asumsi bahwa semakin baik kontrol diri maka semakin rendah kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*, demikian sebaliknya semakin buruk kontrol diri maka semakin tinggi kemungkinan untuk mengalami kecanduan terhadap *game online*.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) Identifikasi Variabel Penelitian, (b) Definisi Operasional Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel, (d) Metode Pengumpulan Data.

#### **A. Tipe Penelitian**

Tipe Penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian Kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian Kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang ada. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan data secara matematis yang akan dianalisis secara statistik.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Untuk dapat menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu perlu diidentifikasi variabel-variabel utama yang digunakan dalam penelitian ini, variabel-variabel penelitian terdiri dari:

1. Variabel Terikat : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel Bebas : Kontrol Diri Pada Remaja

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

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

1. Kontrol diri

Kontrol diri adalah suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya kearah konsekuensi positif

Data kontrol diri dibuat berdasarkan Aspek-aspek Kontrol Diri menurut Averil adalah Mengontrol perilaku (*behavioral control*), Mengontrol kognitif (*cognitive control*), Mengontrol keputusan (*decision control*).

## 2. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap *game online* yang berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif bagi individu.

Data kecanduan ini dibuat berdasarkan Aspek-aspek Kecanduan Game Online menurut Chen dan Chang adalah *Compulsion* (kompulsif), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

### **D. Subjek Penelitian**

#### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang akan dikenai generalisasi dari sampel-sampel yang diambil dalam suatu penelitian Hadi, (2001). Suharsimi Arikunto (2006) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Selain itu Sugiyono (2007) menyebutkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian kesimpulannya.

Dari beberapa penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah semua subjek atau individu yang dapat digeneralisasikan oleh peneliti sehingga dapat ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X dan XI jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berjumlah sekitar 120 siswa.

## 2. Sampel

Menurut Arikunto, (1998) subyek penelitian merupakan sumber untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek peneliitian atau sumber data adalah remaja yang megalami kecanduan *game online*.

Penelitian ini termasuk penelitian sampel, karena seluruh subyek dalam penelitian ini hanya diambil sebagian. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh (Arikunto,1998) bahwa subyek penelitian dapat bersifat penelitian populasi maupun penelitian sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebanyak 43 siswa.

## 3. Teknik Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling yaitu pemilihan subjek yang didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Adapun ciri-ciri tersebut:

- Bermain *online game* sehabian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam).
- Siswa-siswi yang mengambil jurusan TKJ dan RPL.
- Siswa-siswi yang tidak bisa lepas dari smartphone.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono, (2010) teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala. Azwar (2010) menyebutkan bahwa skala merupakan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

### **1. Metode Skala**

Hadi (2004), menyatakan bahwa skala merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari daftar-daftar pernyataan yang diajukan secara tertulis yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang menjadi objek penelitian dan diberikan dengan tujuan untuk mengungkapkan kondisi-kondisi dalam diri subjek yang ingin diketahui. Menurut Hadi (2004), alasan digunakannya skala subjek :

1. Subjek adalah orang yang paling tahu mengenai dirinya sendiri
2. Hal-hal yang sudah dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
3. Interpretasi subjek tentang pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada subjek adalah sama dengan yang dimaksud oleh penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat dua skala penelitian yang digunakan yaitu :

a. Skala kontrol diri

Skala kontrol diri dibuat berdasarkan Aspek-aspek Kontrol Diri menurut Averill adalah Mengontrol perilaku (*behavioral control*), Mengontrol kognitif (*cognitive control*), Mengontrol keputusan (*decision control*).

Skala yang digunakan yakni skala likert dengan lima pilihan jawaban, berisikan pernyataan-pernyataan positif (*favourable*) dan negatif (*unfavourable*). Suatu skala dikatakan *favourable* apabila item-item tersebut memuat pernyataan yang bersifat mendukung, sedangkan item *unfavourable* memuat pernyataan yang bersifat tidak mendukung. Penelitian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap item adalah; untuk item yang *favourable*, jawaban sangat setuju (SS) mendapat nilai 5, jawaban setuju (S) mendapat nilai 4, jawaban kurang setuju (KS) mendapat nilai 3, jawaban tidak setuju (TS) mendapat nilai 2, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) mendapat nilai 1. Sedangkan item yang untuk *Unfavourable* maka penilaian yang diberikan adalah sebaliknya, jawaban sangat setuju (SS) mendapat nilai 1, jawaban setuju (S) mendapat nilai 2, jawaban kurang setuju (KS) mendapat nilai 3, jawaban tidak setuju (TS) mendapat nilai 4, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) mendapat nilai 5.

b. Skala kecanduan *game online*

Skala kecanduan ini dibuat berdasarkan Aspek-aspek Kecanduan menurut Chen dan Chang yaitu *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penerikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Skala yang digunakan yakni skala likert dengan lima pilihan jawaban, berisikan pernyataan-pernyataan positif (*favourable*) dan negatif (*unfavourable*). Suatu skala dikatakan *favourable* apabila item-item tersebut memuat pernyataan yang bersifat mendukung, sedangkan item *unfavourable* memuat pernyataan yang bersifat tidak mendukung. Penelitian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap item adalah; untuk item yang *favourable*, jawaban sangat setuju (SS) mendapat nilai 5, jawaban setuju (S) mendapat nilai 4, jawaban kurang setuju (KS) mendapat nilai 3, jawaban tidak setuju (TS) mendapat nilai 2, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) mendapat nilai 1. Sedangkan item yang untuk *Unfavourable* maka penilaian yang diberikan adalah sebaliknya, jawaban sangat setuju (SS) mendapat nilai 1, jawaban setuju (S) mendapat nilai 2, jawaban kurang setuju (KS) mendapat nilai 3, jawaban tidak setuju (TS) mendapat nilai 4, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) mendapat nilai 5.

## 2. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

Baik tidaknya suatu penelitian ditentukan oleh suatu alat ukur. Oleh karena itu, suatu alat ukur sebelum digunakan dalam suatu penelitian harus memiliki syarat validasi dan reabilitas sehingga alat tersebut tidak menyediakan hasil pengukuran dari kesimpulan yang akan didapat.

### a. 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* rumus angka kasar dari Pearson, yaitu mencari koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total, (Hadi, 2004). Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left[\sum X^2 \frac{(\sum X)^2}{N}\right] \left[\sum Y^2 \frac{(\sum Y)^2}{N}\right]}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total
- $\sum XY$  = Jumlah hasil kali antar setiap butir dengan skor total
- $\sum X$  = Jumlah skor keseluruhan subjek untuk tiap butir
- $\sum Y$  = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor x
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor y
- N = Jumlah subjek

Nilai validitas setiap butir (koefisien r *Product Moment*) sebenarnya masih perlu dikoreksi karena kelebihan bobot, kelebihan bobot ini terjadi karena skor butir yang dikorelasikan dengan skor total, ikut sebagai komponen skor total, dan hal ini menyebabkan koefisien r menjadi lebih besar, (Hadi, 2004). Teknik untuk membersihkan kelebihan bobot ini dipakai formula *part whole*. Adapun formula *part whole* adalah sebagai berikut:

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)}}$$

Keterangan:

$r_{bt}$  = Koefisien r setelah dikoreksi

$r_{xy}$  = Koefisien r sebelum dikoreksi (*product moment*)

$SD_x$  = Standar Deviasi skor butir

$SD_y$  = Standar Deviasi skor total

$(SD_x)^2$  = Standar Deviasi kuadrat skor x

$(SD_y)^2$  = Standar Deviasi kuadrat skor y

N = Jumlah Subjek

#### b. Reliabilitas

Konsep dari reabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauhmana 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), dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{tt} = 1 - \frac{M_{ki}}{M_{ks}}$$

Keterangan:

$r_{tt}$  = Indeks reliabilitas alat ukur

1 = Bilangan konstanta

- $M_{ki}$  = Mean Kuadrat antar butir  
 $M_{ks}$  = Mean Kuadrat antar subjek

## F. Metode 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. Formula dari teknik *Product Moment* yang dimaksud adalah sebagai berikut (Arikunto, 2006)

$$r_{xy} = \frac{\sum xy \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left[ \sum X^2 \frac{(\sum X)^2}{N} \right] \left[ \sum Y^2 \frac{(\sum Y)^2}{N} \right]}}$$

Keterangan :

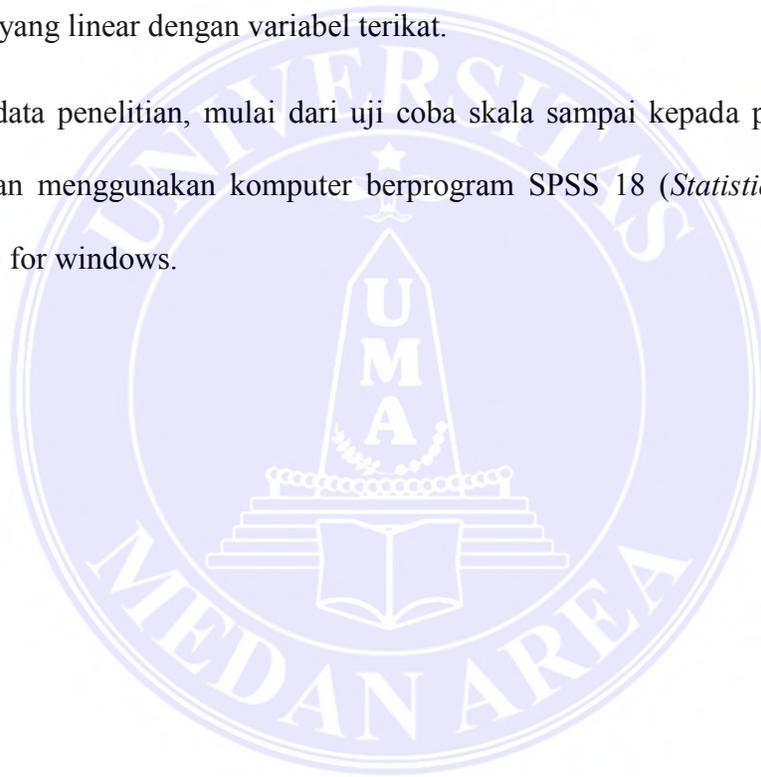
- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total  
 $\sum XY$  = Jumlah hasil kali antar setiap butir dengan skor total  
 $\sum X$  = Jumlah skor keseluruhan subjek untuk tiap butir  
 $\sum Y$  = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek  
 $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor x  
 $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor y

N = Jumlah subjek

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.

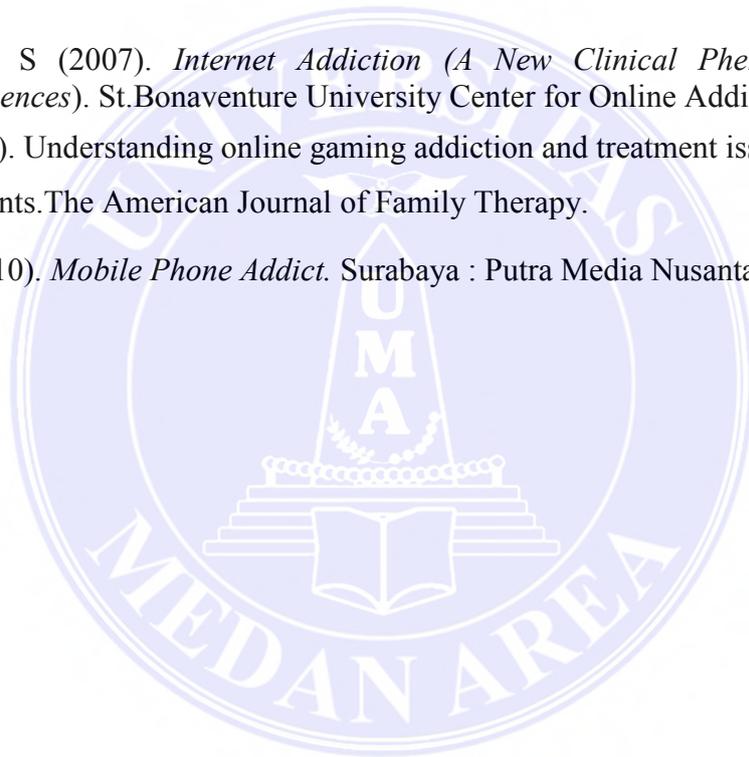
Semua data penelitian, mulai dari uji coba skala sampai kepada pengujian hipotesis, dianalisis dengan menggunakan komputer berprogram SPSS 18 (*Statistical Package for the social Sciences*) for windows.



## DAFTAR PUSTAKA

- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral, Tujuh kebajikan utama agar anak bermoral tinggi*. Alih Bahaa: Lina Jusuf. Jakarta: PT. GramedPustaka Utama.
- Chaplin, J. P, (2001). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J.P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*.
- Djamarah,S.B. (2011). *Psikologi Belajar*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ghufron & Risnawati, (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Goleman, D. (2007). *Social intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Grant, Kim, dkk. (2003). *Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling*. *Journal of Gambling Studies*.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Riset*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Papalia, D. E., dkk. (2004). *Human development (9thed)*. USA : McGraw Hill.
- Pilpala & Triharim K.S, (2013). *Pengembangan konseling kelompok untuk peningkatan pengelolaan diri pada remaja yang kecanduan game online*. *Jurnal*. Malang : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Sanditaria, Fitri, dkk. (2012). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. *Jurnal*. Bandung : Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Setiawan, T. (2014). *Internet untuk Anak: Panduan Wajib bagi Orangtua*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

- Smet, B. (1994). *Psikologi Kesehatan*. Jakarta : Grasindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Edisi Revisi.  
Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Thalib. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Young, Kimberly S (2007). *Internet Addiction (A New Clinical Phenomenon and Its Consequences)*. St. Bonaventure University Center for Online Addiction.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara.



## SKALA 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 (  $\checkmark$  ) pada salah satu dari empat pilihan di kotak jawaban yang tersedia sebagai tanggapan bagi setiap pernyataan.

Contoh :

Keterangan : SS = Sangat Sesuai

TS = Tidak Sesuai

S = Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

NO.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak ingin melakukan aktivitas lain selain bermain game online.				
2.	Saya mencoba untuk tidak sering bermain game online.				
3.	Saya melakukan aktivitas lain, meskipun saya sangat ingin bermain game online.				
4.	Saya selalu bermain game online.				
5.	Saya akan merasa sangat kesal ketika tidak bisa bermain game online.				
6.	Agar tidak selalu memikirkan game online, saya mengerjakan tugas sekolah.				
7.	Meskipun merasa kesal saat tidak bisa bermain game online, saya dapat menghilangkan kekesalan saya dengan baik.				
8.	Saya tidak peduli dengan tugas sekolah dan lebih memilih untuk bermain game online.				
9.	Meskipun sedang bermain dengan teman, saya tidak dapat melupakan keinginan saya untuk segera bermain game online.				
10.	Saya dapat mengganti keinginan untuk bermain				

	game online dengan belajar bersama teman.				
11.	Saya tidak dapat mengganti keinginan saya dan tetap memilih untuk bermain game online.				
12.	Ketika bermain dengan teman, saya dapat melupakan keinginan saya untuk bermain game online.				
13.	Saya akan bermain game online ketika ingin melakukannya.				
14.	Saya lebih memilih bermain game online daripada bermain dengan teman.				
15.	Ketika sangat ingin bermain game online, saya mengalihkan pikiran tersebut dengan belajar.				
16.	Saya bermain bersama dengan teman untuk tidak selalu bermain game online.				
17.	Saya tidak pernah menghadiri kerja kelompok bersama teman, karena sibuk bermain game online.				
18.	Saya tidak merasa keberatan untuk melakukan olahraga dan tidak bermain game online.				
19.	Saya tetap menghadiri kerja kelompok bersama teman-teman, meskipun saya sangat ingin bermain game online.				
20.	Saya tidak dapat berolahraga karena lebih asyik bermain game online.				
21.	Saya menyempatkan diri untuk mengikuti les private dirumah dan tidak selalu bermain game online.				
22.	Saya tetap menyediakan waktu saya untuk ikut berlibur bersama dengan keluarga, dan tidak berfokus pada game online.				
23.	Saya lebih memilih untuk bermain game online daripada harus mengikuti les private.				
24.	Saya tidak ingin ikut berlibur bersama dengan keluarga, karena lebih menyenangkan untuk bermain game online.				
25.	Saya suka bermain game online secara terus menerus.				
26.	Saya dapat membatasi jumlah waktu untuk bermain game online.				
27.	Saya tetap bermain game online meskipun saat jam pelajaran berlangsung.				
28.	Saya tidak mengerjakan tugas ketika sedang				

	asyik bermain game online.				
29.	Meskipun banyak waktu yang saya gunakan untuk bermain game online, saya tidak melalaikan tugas-tugas saya.				
30.	Ketika ada teman yang mengajak saya untuk bermain game online saat jam pelajaran saya akan menolaknya.				
31.	Saya tidak puas jika bermain game online sebentar saja.				
32.	Waktu bermain game online yang saya miliki semakin meningkat setiap harinya.				
33.	Saya tetap bermain game online meskipun sedang bermain dengan teman.				
34.	Meskipun banyak waktu yang saya gunakan untuk bermain game online, saya tidak melalaikan tugas-tugas saya.				
35.	Saya tidak ingin jika permainan saya dimainkan oleh orang lain.				
36.	Saya tidak ingin jika skor permainan saya lebih rendah dibanding teman saya.				
37.	Saya tidak merasa keberatan ketika ada teman yang ingin memainkan permainan saya.				
38.	Ketika ada teman yang skor permainannya lebih tinggi, saya merasa baik-baik saja.				
39.	Saya tidak dapat mendengarkan teman yang sedang bicara ketika saya bermain game online.				
40.	Ketika fokus bermain game online, saya tidak dapat banyak berbicara.				
41.	Saya berusaha mendengarkan teman ketika dia sedang berbicara, meskipun saya sedang bermain game online.				
42.	Meskipun saya sedang fokus bermain game online, saya tetap bisa berbicara dengan baik dan sopan.				
43.	Saya tidak akan mengabaikan teman saya ketika bermain game online.				
44.	Saya makan dengan teratur, meskipun sambil bermain game online.				
45.	Saya akan mengabaikan teman ketika bermain game online.				
46.	Saat sedang sakit, saya tetap bermain game				

	online dan tidak beristirahat.				
47.	Ketika bermain game online saya lupa untuk makan.				
48.	Saya akan berhenti bermain game online dan beristirahat ketika sedang sakit.				

### SKALA KONTROL DIRI

#### 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 (  $\surd$  ) pada salah satu dari empat pilihan di kotak jawaban yang tersedia sebagai tanggapan bagi setiap pernyataan.

Contoh :

Keterangan : SS = Sangat Sesuai

TS = Tidak Sesuai

S = Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

NO.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mampu bersabar untuk tidak selalu bermain game online.				
2.	Ketika tidak dapat bermain game online, saya akan berusaha untuk tetap tenang.				
3.	Ketika bermain game online saya tidak peduli akan waktu yang terbuang begitu saja.				
4.	Saya dapat menentukan berapa lama waktu yang dapat digunakan untuk bermain game online.				
5.	Saya ingin setiap saat bermain game online.				
6.	Ketika ada teman yang mengganggu saya saat bermain game online, saya akan memarahinya.				

7.	Saat teman merasa kesal ketika melihat saya terlalu fokus bermain game online, saya akan meminta maaf kepadanya.				
8.	Saya merasa kesal ketika tidak bisa bermain game online.				
9.	Saya akan tetap bermain game online walaupun banyak tugas yang harus saya kerjakan.				
10.	Saya tidak memaksakan diri untuk selalu bermain game online.				
11.	Ketika tidak dapat bermain game online, saya akan berusaha untuk tetap tenang.				
12.	Ketika banyak tugas yang harus saya kerjakan, saya memilih untuk tidak bermain game online.				
13.	Saya selalu melakukan berbagai cara agar dapat selalu bermain game online.				
14.	Saya tidak peduli jika orang lain kesal terhadap saya yang terlalu fokus bermain game online.				
15.	Saya akan merasa stress jika permainan game online saya tidak meningkat.				
16.	Saya tidak peduli dengan level permainan game online yang dimiliki orang lain.				
17.	Saat merasa baik-baik saja ketika level permainan game online saya tidak meningkat.				
18.	Ketika level permainan orang lain lebih tinggi, saya akan berusaha untuk meningkatkan level permainan game online saya.				
19.	Saya dapat memilih teman yang cocok untuk diajak bermain game online bersama.				
20.	Ketika orang lain lebih pandai bermain game online, saya berusaha untuk mengalahkannya.				
21.	Saya tidak peduli dengan teman yang seperti apa yang bisa saya ajak bermain game online.				
22.	Saya dapat menerima jika ada orang lain yang lebih pandai dalam bermain game online				
23.	Saya berusaha menerima dengan lapang dada ketika tidak dapat bermain game online sama sekali.				
24.	Saya akan merasa tertekan ketika tidak dapat bermain game online sama sekali.				
25.	Saya tidak dapat menerima ketika permainan game online saya dikritik oleh orang lain.				
26.	Saya merasa senang jika dapat bermain game online bersama dengan teman yang memiliki level permainan lebih tinggi.				
27.	Walaupun saya tidak dapat berkonsentrasi ketika bermain game online karena diganggu oleh teman, saya tidak akan memarahinya.				

28.	Saya akan marah ketika diganggu oleh teman saat bermain game online.				
29.	Saya tidak ingin bermain game online dengan teman yang memiliki level permainan lebih tinggi dari saya.				
30.	Walaupun terasa sakit ketika orang lain mengkritik permainan saya, saya berusaha menerimanya dengan baik.				
31.	Saya bisa memilih waktu dimana saya harus belajar atau bermain game online.				
32.	Saya mencari tempat yang nyaman ketika ingin berkonsentrasi untuk bermain game online.				
33.	Saya tidak dapat memutuskan yang mana lebih penting antara belajar dan bermain game online.				
34.	Saya dapat bermain game online di tempat yang seperti apa pun.				
35.	Saya bermain game online kapan saja, meskipun bukan waktu senggang saya tetap bermain game online.				
36.	Saat sedang terburu-buru untuk berangkat sekolah, saya tidak akan bermain game online, agar tidak terlambat sekolah.				
37.	Ketika ada waktu senggang saya akan bermain game online agar level permainan semakin meningkat.				
38.	Saya tetap bermain game online meskipun saya akan terlambat masuk sekolah.				
39.	Saya akan berusaha untuk tidak bermain game online ketika guru sedang menerangkan di depan kelas.				
40.	Saya tidak dapat bersabar ketika level permainan game online saya tidak meningkat.				
41.	Saya tidak memikirkan manfaat yang saya peroleh ketika bermain game online.				
42.	Saat gagal meningkatkan level permainan, saya dapat melatih kesabaran dalam diri saya.				
43.	Saya akan memikirkan manfaat yang saya peroleh ketika bermain game online.				
44.	Saya tetap bermain game online ketika guru sedang menerangkan dikelas.				

Validitas dan Reliabelitas Kecanduan *Game Online*

## Reliability

Scale: KECANDUAN GAME ONLINE

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	43	100.0

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	48

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
g1	2.9535	.78539	43
g2	3.2326	.64871	43
g3	3.1860	.66389	43
g4	3.0930	.71760	43
g5	3.1860	.69884	43
g6	3.0930	.78115	43
g7	3.0233	.67218	43
g8	3.3721	.69087	43
g9	3.0000	.65465	43
g10	3.0930	.71760	43
g11	3.1395	.67547	43
g12	3.0930	.60999	43

g13	2.6279	.69087	43
g14	3.3256	.68037	43
g15	3.2558	.72680	43
g16	3.0465	.78539	43
g17	2.9535	.97476	43
g18	3.1628	.72145	43
g19	3.1163	.69725	43
g20	3.0465	.65296	43
g21	3.0465	.81514	43
g22	3.2093	.77331	43
g23	3.0698	.85622	43
g24	2.9535	.95002	43
g25	1.8837	.79310	43
g26	2.9535	.68846	43
g27	3.3023	.74113	43
g28	3.0698	.82794	43
g29	3.0930	.81105	43
g30	3.3488	.68604	43
g32	3.0698	.55185	43
g33	2.9767	.77116	43
g34	3.1395	.74263	43
g35	3.2326	.75078	43
g36	2.8140	.69884	43
g37	2.9070	.60999	43
g38	2.9302	.66888	43
g39	2.9070	.64785	43
g40	2.9302	.79867	43
g41	2.6279	.65550	43
g42	3.1860	.66389	43
g43	3.1395	.63925	43
g44	3.1860	.62700	43
g45	2.6512	.94827	43
g46	3.3721	.61811	43
g47	3.4419	.58969	43
g48	3.1395	.74263	43

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
g1	140.6279	246.477	.460	.822
g2	140.3488	250.947	.144	.823
g3	140.3953	250.721	.346	.823
g4	140.4884	245.256	.564	.821
g5	140.3953	248.388	.134	.822
g6	140.4884	242.637	.624	.820
g7	140.5581	246.491	.545	.821
g8	140.2093	247.360	.488	.821
g9	140.5814	245.249	.622	.820
g10	140.4884	245.732	.542	.821
g11	140.4419	246.967	.519	.821
g12	140.4884	248.542	.495	.822
g13	140.9535	265.331	-.327	.828
g14	140.2558	246.766	.524	.821
g15	140.3256	247.987	.434	.822
g16	140.5349	243.493	.185	.820
g17	140.6279	241.334	.533	.821
g18	140.4186	244.583	.591	.821
g19	140.4651	251.445	.394	.823
g20	140.5349	246.636	.155	.821
g21	140.5349	243.683	.554	.821
g22	140.3721	243.477	.595	.820
g23	140.5116	237.732	.757	.818
g24	140.6279	239.382	.618	.820
g25	141.6977	274.740	-.644	.832
g26	140.6279	248.287	.446	.822
g27	140.2791	244.396	.182	.821
g28	140.5116	240.446	.674	.819
g29	140.4884	245.684	.476	.822
g30	140.2326	247.230	.198	.821
g32	140.5116	250.684	.426	.822

g33	140.6047	247.626	.421	.822
g34	140.4419	245.919	.514	.821
g35	140.3488	247.423	.443	.822
g36	140.7674	254.230	.167	.824
g37	140.6744	251.368	.346	.823
g38	140.6512	256.233	.082	.825
g39	140.6744	255.844	.105	.825
g40	140.6512	246.661	.444	.822
g41	140.9535	246.522	.558	.821
g42	140.3953	248.530	.152	.822
g43	140.4419	245.967	.602	.821
g44	140.3953	246.911	.565	.821
g45	140.9302	251.209	.211	.825
g46	140.2093	248.931	.468	.822
g47	140.1395	248.694	.505	.821
g48	140.4419	244.491	.177	.821

Item gugur; 2, 5, 13, 16,20, 25, 27, 30, 36, 38, 39, 42,45, 48 = 14  
 $48-14 = 34 \times 5/2 = 85$

Rang daya beda validitas aitem ( $r_{bt}$ ) terendah (0,346) dan tertinggi (0.674)

### Validitas dan Reliabelitas Kontrol Diri

#### Reliability

Scale: KONTROL DIRI

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	43	100.0

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	43	100.0

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

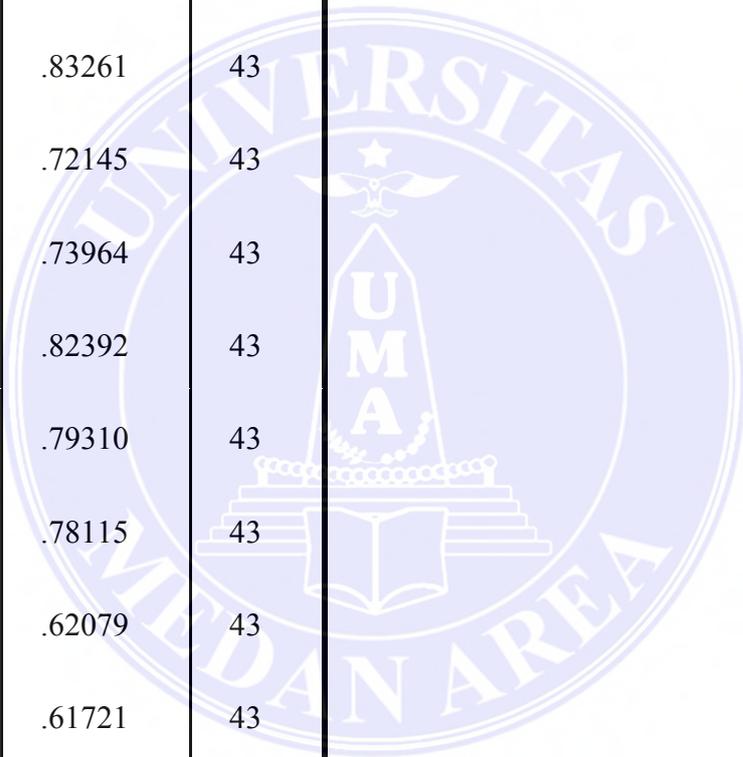
### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	44

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kd1	3.2093	.59993	43
kd2	3.3256	.64442	43
kd3	3.1395	.70984	43
kd4	3.1163	.66222	43
kd5	3.2093	.63838	43
kd6	2.8837	.79310	43
kd7	3.0930	.60999	43
kd8	3.0930	.75005	43
kd9	3.3256	.64442	43
kd10	3.3023	.67383	43
kd11	3.1628	.65211	43
kd12	3.2093	.70906	43
kd13	3.1163	.76249	43

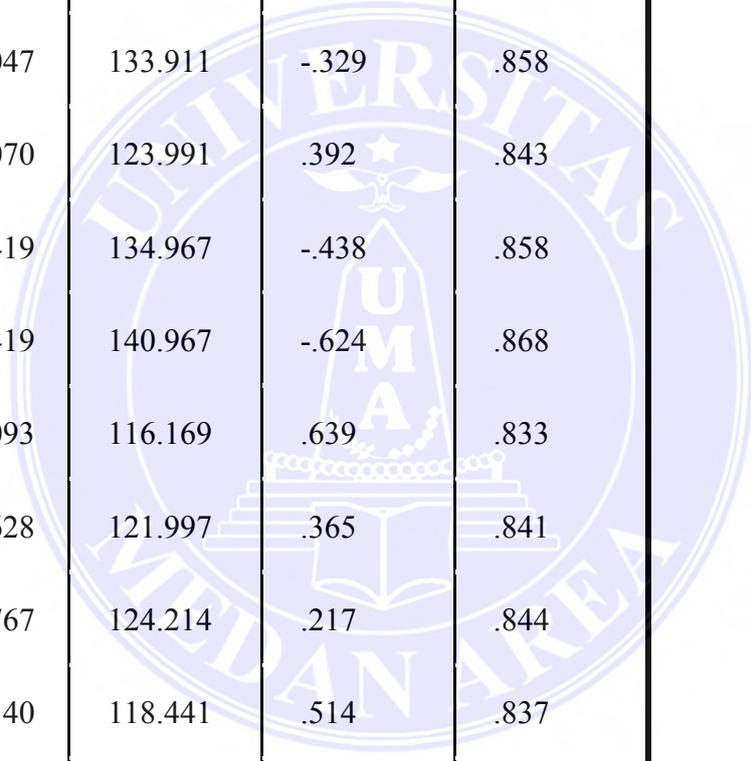
kd1 4	3.0233	.85880	43
kd1 5	3.1860	.69884	43
kd1 6	2.3953	.82056	43
kd1 7	3.0930	.60999	43
kd1 8	2.5581	.70042	43
kd1 9	2.5581	.90770	43
kd2 0	2.7907	.83261	43
kd2 1	2.8372	.72145	43
kd2 2	3.0233	.73964	43
kd2 3	3.1860	.82392	43
kd2 4	3.1163	.79310	43
kd2 5	2.9070	.78115	43
kd2 6	2.7442	.62079	43
kd2 7	3.0000	.61721	43
kd2 8	2.9302	.79867	43
kd2 9	3.0930	.71760	43
kd3 0	3.0000	.48795	43
kd3 1	3.3953	.62257	43
kd3 2	2.8837	.69725	43



kd3 3	3.1395	.77402	43
kd3 4	2.8372	.68765	43
kd3 5	3.1860	.76394	43
kd3 6	3.3721	.69087	43
kd3 7	2.9070	.60999	43
kd3 8	3.3953	.79101	43
kd3 9	3.4884	.73589	43
kd4 0	3.0233	.67218	43
kd4 1	2.7442	.78961	43
kd4 2	3.2093	.51446	43
kd4 3	3.0465	.57543	43
kd4 4	2.7442	.78961	43

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kd1	130.7907	120.408	.575	.837
kd2	130.6744	120.225	.544	.837
kd3	130.8605	121.218	.423	.839
kd4	130.8837	125.200	.182	.845
kd5	130.7907	120.931	.498	.838
kd6	131.1163	117.867	.571	.835
kd7	130.9070	126.134	.133	.846
kd8	130.9070	118.372	.576	.836
kd9	130.6744	121.463	.454	.839



kd1 0	130.6977	119.454	.572	.836
kd1 1	130.8372	123.854	.379	.843
kd1 2	130.7907	126.741	.068	.847
kd1 3	130.8837	116.534	.681	.833
kd1 4	130.9767	116.928	.574	.835
kd1 5	130.8140	119.203	.566	.836
kd1 6	131.6047	133.911	-.329	.858
kd1 7	130.9070	123.991	.392	.843
kd1 8	131.4419	134.967	-.438	.858
kd1 9	131.4419	140.967	-.624	.868
kd2 0	131.2093	116.169	.639	.833
kd2 1	131.1628	121.997	.365	.841
kd2 2	130.9767	124.214	.217	.844
kd2 3	130.8140	118.441	.514	.837
kd2 4	130.8837	116.296	.667	.833
kd2 5	131.0930	117.944	.576	.835
kd2 6	131.2558	132.814	-.340	.855
kd2 7	131.0000	124.286	.366	.843
kd2 8	131.0698	120.924	.386	.840

kd2 9	130.9070	121.896	.374	.841
kd3 0	131.0000	126.238	.169	.845
kd3 1	130.6047	120.721	.528	.838
kd3 2	131.1163	136.486	-.530	.860
kd3 3	130.8605	122.123	.328	.842
kd3 4	131.1628	119.663	.545	.837
kd3 5	130.8140	118.631	.548	.836
kd3 6	130.6279	121.763	.400	.840
kd3 7	131.0930	128.610	-.047	.849
kd3 8	130.6047	120.435	.419	.839
kd3 9	130.5116	121.256	.403	.840
kd4 0	130.9767	118.261	.658	.834
kd4 1	131.2558	120.338	.426	.839
kd4 2	130.7907	128.836	-.066	.848
kd4 3	130.9535	125.283	.311	.844
kd4 4	131.2558	120.338	.426	.839

Aitem gugur = 4,7,12,16,18,19,22,26,30,32,37,42 =12

44- 12 = 32X5/2 =80

Rang daya beda validitas aitem ( $r_{bt}$ ) terendah (0,311) dan tertinggi (0.681)

## UJI NORMALITAS

### Explore

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KECANDUAN GAME ONLINE	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%
KONTROL DIRI	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

			KECANDUA N GAME ONLINE	KONTROL DIRI
N			43	43
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean		95.93	74.49
	Std. Deviation		8.016	7.159
Most Differences	Extreme	Absolute	.153	.187
		Positive	.153	.117
		Negative	-.077	-.187
Kolmogorov-Smirnov Z			1.005	1.224
Asymp. Sig. (2-tailed)			.265	.100
a. Test distribution is Normal.				

## UJI LINEARITAS

### Means

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent t	N	Percent t	N	Percent t
KONTROL DIRI * KECANDUAN GAME ONLINE	43	100.0 %	0	0.0%	43	100.0 %

#### Report

KECANDUAN  
GAME ONLINE

KONTROL DIRI	Mean	N	Std. Deviation
62	98.00	1	.
63	102.50	2	.707
64	112.00	1	.
65	97.25	4	8.770
70	92.00	1	.
72	99.00	1	.
76	102.50	2	14.849
77	94.00	1	.
78	94.00	1	.
79	93.00	1	.
81	112.00	1	.
83	99.00	1	.
84	105.00	1	.
88	94.25	4	3.862

89	87.75	4	5.679
90	95.00	2	8.485
91	99.00	1	.
92	99.00	4	9.381
93	92.00	2	1.414
94	82.00	1	.
97	82.00	1	.
98	93.50	2	.707
100	106.00	1	.
101	94.00	1	.
110	90.00	1	.
114	90.00	1	.
Total	95.93	43	8.016

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KECANDUAN GAME ONLINE * KONTROL DIRI	Between Groups	(Combined)	1767.041	25	70.682	1.290	.298
		Linearity	346.099	1	346.099	6.315	.012
		Deviation from Linearity	1420.941	24	59.206	1.080	.443
	Within Groups		931.750	17	54.809		
Total			2698.791	42			

## Korelasi *Product Moment*

### Correlations

**Correlations**

		KONTROL DIRI	KECANDUA N GAME ONLINE
KONTROL DIRI	Pearson Correlation	1	-.358*
	Sig. (2-tailed)		.018
	N	43	43
GAME ONLINE	Pearson Correlation	-.358*	1
	Sig. (2-tailed)	.018	
	N	43	43

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

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

Nomor : 237 /FPSI/01.10/IV/2018

Medan, 20 April 2018

Lampiran : -

Hal : Pengambilan Data

Yth, Kepala Sekolah SMK N 1 Percut Sei Tuan

JL. Kolam No.3

Di

Tempat

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

Nama : Mutiah Lailan Nur  
NPM : 14 860 0296  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMK N 1 Percut Sei Tuan JL. Kolam No.3 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMK N 1 Percut Sei Tuan*".

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

Berhubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pemin.

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

Wakil Dekan Bid. Akademik,

Haurul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si

san

siswa Ybs



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN

Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang

Jalan Kolam No. 3 Medan Estate Kode Pos 20371

Tel/Fax : 061-7357932 email : smkn1.percutseituan@gmail.com



## SURAT - KETERANGAN

Nomor : 421.5/581/SMK.01/PL/2018

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor : 837/FBSI/01.10/IV/2018 tanggal 20 April 2018 tentang Permohonan Izin Pengambilan Data, maka dengan ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Percut Sei Tuan menerangkan bahwa :

Nama : MUTIAH LAILAN NUR  
NIM : 148600296  
Jenjang / Jurusan : S1 / Ilmu Psikologi

Benar telah Mengambil Data untuk penyelesaian Skripsi dengan judul :

" Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan". di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Percut Sei Tuan, 26 April 2018

A.n K E P A L A

W a j i b K e t e n a g a a n



M. HANI, S. Si

NIP. 19681217 200012 2 004