



**PENGARUH *SELF-CONTROL* TERHADAP
GAME ONLINE ADDICTION PADA KELAS VIII DAN IX SMP MARIA
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Psikologi pada Program Studi Psikologi

Disusun Oleh :

Artamenova Angelin

46115210017

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

BEKASI

2020



**PENGARUH *SELF-CONTROL* TERHADAP
GAME ONLINE ADDICTION PADA KELAS VIII DAN IX SMP MARIA
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Psikologi pada Program Studi Psikologi

Disusun Oleh :

Artamenova Angelin

46115210017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

BEKASI

2020

THE EFFECT OF SELF CONTROL ON ONLINE GAME

THE EFFECT OF SELF CONTROL ON ONLINE GAME

ADDICTION IN CLASS VIII AND IX SMP MARIA

Artamenova Angelin

ABSTRACT

Playing game behavior is an activity carried out by teenagers that is used to fill leisure time and one of entertainment. An increase in cases of game addiction in adolescents such as committing theft and lying behavior. One of the causes of the increase in cases of deviations committed by a group of adolescents was due to fulfilling their wishes in playing games. For this reason, this study find out the effect of self-control on online gaming addiction in adolescents. The population in this study were all students of class VIII and IX Maria Middle School. The sample in this study as many as 123 students with a sampling technique purposive sampling. The results of the reliability test of self-control measuring instruments 0.729 and for game addiction measuring instruments 0.919. The results of the normality test of self control data are 0,000 and the normality of the game addiction data is 0.015. The results of data analysis showed a significant negative relationship between self-control and game addiction ($r_{xy} = -0.196$) ($p = 0.030$) ($p < 0.05$). This means that the higher the self control, the lower the game addiction, conversely the lower the self control, the higher the game addiction. Regression test results get results ($r \text{ square} = 0.039$) ($F \text{ arithmetic} = 4.845$) ($\text{sig} = 0.030 < 0.05$) which means there is an influence between self control and game addiction. T test results ($t \text{ table} = 0.05 / 2$; $N-2$ ($N = 123$) $= 1,980$) $< (t \text{ arithmetic} = 2,201)$, if $t \text{ table}$ is smaller than $t \text{ arithmetic}$ then H_a are accepted and H_o are rejected. It can be concluded that there are a significant effect between self control on game addiction in adolescents.

Keyword : Self Control, Game Addiction, Adolescents.

**PENGARUH SELF-CONTROL TERHADAP GAME ONLINE ADDICTION
PADA KELAS VIII DAN IX SMP MARIA**

Artamenova Angelin

ABSTRAK

Perilaku bermain game adalah kegiatan yang dilakukan oleh remaja yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan salah satu hiburan. Peningkatan kasus kecanduan game pada remaja seperti melakukan pencurian dan perilaku berbohong. Salah satu penyebab meningkatnya kasus penyimpangan yang dilakukan oleh sekelompok remaja adalah karena memenuhi keinginan mereka dalam bermain game. Untuk alasan ini, penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kontrol diri pada kecanduan game online pada remaja. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII dan IX Maria Middle School. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 123 siswa dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Hasil uji reliabilitas alat ukur kontrol diri 0,729 dan untuk alat ukur kecanduan game 0,919. Hasil uji normalitas data kontrol diri adalah 0,000 dan normalitas data kecanduan game adalah 0,015. Hasil analisis data menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dan kecanduan game ($r_{xy} = -0.196$) ($p = 0,030$) ($p < 0,05$). Ini berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah kecanduan game, sebaliknya semakin rendah kontrol diri, semakin tinggi kecanduan game. Hasil uji regresi mendapatkan hasil ($r^2 = 0,039$) ($F_{hitung} = 4,845$) ($sig = 0,030 < 0,05$) yang berarti ada pengaruh antara kontrol diri dan kecanduan game. Hasil uji T ($t_{tabel} = 0,05 / 2; N-2$ ($N = 123$) = 1,980) $< (t_{hitung} = 2,201)$, jika t_{tabel} lebih kecil dari t_{hitung} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kontrol diri terhadap kecanduan game pada remaja.

Kata Kunci : Kontrol diri, Adiksi game, Remaja.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan ddengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tugas Akhir ini :

Judul : **PENGARUH *SELF-CONTROL* TERHADAP
GAME ONLINE ADDICTON PADA REMAJA**

Nama : Artamenova Angelin
NIM : 46115210017
Program : Program Studi Psikologi
Tanggal : 20 Januari 2020

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya **saya sendiri** dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya Ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Bekasi, 29 Januari 2020



Artamenova Angelin

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Judul : PENGARUH *SELF-CONTROL* TERHADAP *GAME ONLINE*
ADDICTON PADA KELAS VIII DAN IX SMP MARIA**

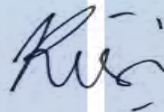
Nama : Artamenova Angelin

NIM : 46115210017

Program Studi : Psikologi

Tanggal : 10 Februari 2020

Pembimbing



Karisma Riskinanti M. Psi, Psi

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi

Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P. M.Si

Irma Himmatul Alliyah, M. Psi., Psikolog

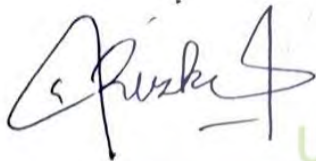
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH *SELF-CONTROL* TERHADAP *GAME ONLINE ADDICTON* PADA REMAJA"**. Telah diajukan dalam siding Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Bekasi pada hari Jumat tanggal 10 Januari 2020 Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Bekasi, 29 Januari 2020

Sidang Skripsi

Penguji I



Rizki Dawanti, M.Psi, Psi

Penguji II



Riezka Awaljah, M.Psi, Psi

Pembimbing



Karisma Riskinanti M. Psi, Psi

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat serta lindungan-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PENGARUH SELF-CONTROL TERHADAP GAME ONLINE ADDICTION PADA KELAS VIII DAN IX SMP MARIA”**. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Bekasi.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis merasa sangat bersyukur dengan adanya bantuan serta dorongan, juga bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada

1. Kedua orang tua saya tercinta yang telah memberikan dukungan berupa materil, moral, psikologis, dan dukungan spiritual.
2. Ibu Karisma Riskinanti M. Psi, Psi selaku pembimbing Tugas Akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Teman, sahabat serta saudara-saudara yang memberi semangat serta dukungan.
4. Teman – teman satu bimbingan, serta teman teman Psikologi 2015 yang senantiasa saling mendukung satu sama lain agar tugas Akhir ini dapat segera terselesaikan.

Semoga Tuhan membalas segala kemurahan dan kebaikan semua pihak yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Bekasi, 29 Januari 2020

Artamenova Angelin

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.3 TUJUAN	9
1.4 MANFAAT	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 GAME ADDICTION	10
2.1.1 Definisi Game Online.....	10
2.1.2 Definisi Game Addiction.....	13
2.1.3 Aspek-aspek Game Addiction	14
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Game Adiction	15
2.1.5 Dampak Game Online	18
2.2 SELF CONTROL.....	18
2.2.1 Definisi Self Control.....	18
2.2.2 Kriteria Emosi	19
2.2.3 Aspek-aspek Self Control	20

2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Self Control	20
2.2.5 Remaja Yang Memiliki Self Control.....	21
2.3 REMAJA.....	21
2.3.1 Definisi Remaja.....	21
2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Remaja	22
2.3.3 Remaja dan Game Online.....	23
2.4 DINAMIKA PENGARUH SELF CONTROL TERHADAP GAME ADDICTION.....	23
2.5 KERANGKA PEMIKIRAN	26
2.6 HIPOTESIS PENELITIAN	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 DESAIN PENELITIAN	27
3.2 VARIABEL PENELITIAN	27
3.2.1 Definisi Konseptual.....	28
3.2.2 Definisi Operasional.....	28
3.3 SUBJEK PENELITIAN	29
3.4 TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	29
3.5 POPULASI DAN SAMPEL	30
3.6 TEKNIK PENGAMBILAN DATA.....	30
3.6.1 Instrumen Game Addiction.....	31
3.6.2 Instrumen Self Control	32
3.7 TEKNIK VALIDITAS DAN REABILITAS	33
3.7.1 Teknik Validitas	33
3.7.1.1 Validitas Self Control.....	34
3.7.1.2 Validitas Game Addiction.....	34
3.7.2 Teknik Reliabilitas	35

3.7.2.1 Reliabilitas Self Control.....	35
3.7.2.2 Reliabilitas Game Addiction	36
3.7 Uji Hipotesis.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 GAMBARAN UMUM RESPONDEN	37
4.1.1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis kelamin	37
4.1.2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Kelas	38
4.1.3 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia	38
4.1.4 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Status Bermain	39
4.2 DESKRIPSI DATA PENELITIAN	39
4.2.1 Deskripsi Data Penelitian Self Control.....	40
4.2.2 Deskripsi Data Penelitian Game Addiction	41
4.3 ANALISIS DATA.....	41
4.3.1 Normalitas Data.....	41
4.3.2 Uji Linearitas.....	41
4.3.3 Uji Korelasi.....	43
4.3.4 Uji Regresi	43
4.4 PEMBAHASAN	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1 KESIMPULAN	50
5.2 KETERBATASAN PENELITIAN	50
5.3 SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran	26
------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala Game Addiction.....	34
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Self Control	35
Tabel 3.3 Validitas Game Addiction	36
Tabel 3.4 Validitas Self Control.....	37
Tabel 3.5 Reabilitas Game Addiction.....	37
Tabel 3.6 Reabilitas Self Control.....	38
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kelas.....	41
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia	41
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Status Bermain Game.....	42
Tabel 4.5 Deskriptif Variabel Self Control dan Game Addiction	42
Tabel 4.6 Kategorisasi Self Control.....	43
Tabel 4.7 Kategorisasi Game Addiction.....	44
Tabel 4.8 Normalitas Data	45
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	45
Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi.....	46
Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi	47

UNIVERSITAS
MERCU BUANA