

**Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja
saat Pandemi Covid-19 di DKI Jakarta**



Oleh :

Nikita Novri

1801617012

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh

Gelar Sarjana Psikologi

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

NIKITA NOVRI

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA
REMAJA SAAT PANDEMI COVID 19 DI DKI JAKARTA**

SKRIPSI

Jakarta : Program Studi Psikologi

Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja saat pandemi covid 19 di DKI Jakarta. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dan menyebarkan kepada 296 remaja usia 12-21 di DKI Jakarta yang bermain *game online* lebih dari 2 jam/hari saat pandemi covid 19. Instrumen penelitian ini adalah *Self Control Scale* (SCS) dan Skala Kecanduan *Game Online*. Hasil dari penelitian ini didapatkan nilai koefisien korelasi (r) adalah 0,528; $p = 0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bernilai positif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja saat pandemi covid 19 di DKI Jakarta.

Kata kunci : kontrol diri, kecanduan *game online*.

NIKITA NOVRI

**CORRELATION BETWEEN SELF CONTROL AND ONLINE GAME ADDICTION
IN ADOLESCENTS DURING THE COVID 19 PANDEMIC IN DKI JAKARTA**

Undergraduate Thesis

Jakarta : Psychology Departement

Faculty of Psychology Education, State University of Jakarta

2021

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between self control and online game addiction in adoslescents during the covid 19 pandemic in DKI Jakarta. This research used quantitative methods with purposive sampling anda distributed to 296 adolescents aged 12-21 years in DKI Jakarta playing online games for more than 2 hours a day during the covid 19 pandemic. The research instrument is Self Control Scale (SCS) and online game addiction scale. This result gets the correlation coefficient value (r) is 0,528; $p = 0,00 < 0,05$. This shows that there is a positive relationship between self control and online game addiction in adolescents during the covid 19 pandemic in DKI Jakarta.

Keywords : self control, online game addiction

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

**Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja
Saat Pandemi Covid 19 Di DKI Jakarta**

Nama Mahasiswa : Nikita Novri

Nomor Registrasi : 1801617012

Jurusan/Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian : 19 Agustus 2021

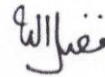
Pembimbing I



Dr. Gungum Gumelar, M.Si

NIP.197704242006041001

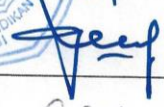

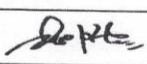
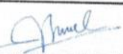
Pembimbing II



Dr. R.A Fadhallah, M.Si

NIP.197901122006042001

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi (Penanggung Jawab)*		2 Gp 21
Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si (Wakil Penanggung Jawab)*		2 sept 21
Prof. Dr. Burhanuddin Tola, MA (Ketua Penguji)*		31 Agustus 2021
Dwi Kencana Wulan, M.Psi (Penguji 1)*		31 Agustus 2021
Santi Yudhistira, M.Psi (Penguji 2)*		31 Agustus 2021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Nikita Novri
NIM : 1801617012
Prodi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "**Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja saat Pandemi Covid-19 di DKI Jakarta**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juli 2021
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi atau karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 4 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Nikita Novri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nikita Novri
NIM : 1801617012
Fakultas/Prodi : Pendidikan Psikologi
Alamat email : nikita.nvr28@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Hubungan Kontrol Diri dengan kecanduan
Game Online pada Remaja saat Pandemi
Covid-19 di DKI Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 September 2021

Penulis

(Nikita Novri)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT atas bantuan, berkah rahmat, serta karunia-Nya yang selalu dilimpahkan bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja saat Pandemi Covid-19 di DKI Jakarta”.

Penelitian ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk dapat menyempurnakan penelitian ini. Penyusunan dan penulisan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti dengan tulus hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Gungum Gumelar, M.Si selaku Wakil Dekan I, Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D, selaku Wakil Dekan II, Ibu Mira Ariyani, Ph.D selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Jakarta
3. Ibu Dr. phil. Zarina Akbar, M,Psi., selaku Ketua Prodi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Dr. Gungum Gumelar, M.Si selaku Dosen Pembimbing I. Terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan-masukan, serta kritik membangun selama proses penelitian terlaksana.
5. Ibu Dr. R. A. Fadhallah, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang berperan besar memberikan ilmu, saran, kritik, dan dukungan tanpa mengenal lelah hingga peneliti menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
7. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

8. Seluruh subjek penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membantu peneliti untuk mengisi kuesioner penelitian.
9. Papa, Mama, Okla dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada peneliti setiap saat.
10. Elvira Dewi Silvana, terimakasih banyak selalu sabar mendengarkan keluh kesah peneliti selama kuliah dan membantu peneliti saat penulisan skripsi.
11. Kak Nadiya, terima kasih telah banyak membantu peneliti memberi pemahaman mengenai penulisan skripsi.
12. Hardi Alfajar, terimakasih telah menemani hari-hari peneliti selama masa kuliah hingga saat ini, memberi hiburan, semangat serta bantuan selama penulisan skripsi.
13. Naili Fasah, terimakasih selalu memberi bantuan, semangat dan sabar mendengarkan keluh kesah peneliti selama penulisan skripsi.
14. Alisa Fathiyah A, yang selalu sabar membantu peneliti setiap saat, serta memberikan semangat dan pemahaman mengenai penulisan skripsi.
15. Ariqha Nabila P, Devy Septy M.P dan Safira Fadia A, terimakasih selama ini sudah menjadi teman-teman dekat peneliti sejak awal perkuliahan sampai penulisan skripsi.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti mengharapkan segala masukan baik itu kritik dan saran sehingga laporan ini dapat menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat membantu dalam memperluas wawasan bagi pembaca.

Jakarta, 10

Agustus 2021

Peneliti

Nikita Novri

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI LEMBAR... ..	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10

1.6.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.1.1 Sejarah <i>Game Online</i>	11
2.1.2 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.1.3 Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.1.4 Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.1.5 Dampak <i>Game Online</i>	17
2.1.6 Ciri-ciri Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.2 Kontrol Diri	19
2.2.1 Pengertian Kontrol Diri	19
2.2.2 Aspek Kontrol Diri.....	21
2.3 Remaja.....	24
2.3.1 Pengertian Remaja.....	24
2.3.2 Ciri-ciri Perkemangan Remaja.....	25
2.3.3 Batasan Usia Remaja.....	26
2.4 Hubungan Antara Variabel.....	26
2.5 Kerangka Konseptual	28
2.6 Hipotesis	29
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan	30

BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian	36
3.2 Identifikasi dan Operasional Variabel Penelitian	37
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
3.2.2 Definisi Konseptual Variabel Penelitian	37
3.2.2.1 Definisi Konseptual Kecanduan <i>Game Online</i>	37
3.2.2.2 Definisi Konseptual Kontrol Diri.....	37
3.2.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian	38
3.2.3.1 Definisi Operasional <i>Game Online</i>	38
3.2.3.2 Definisi Operasional Kontrol Diri.....	38
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.3.1 Populasi	38
3.3.2 Sampel	39
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1 Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	40
3.4.2 Instrumen Kontrol Diri	42
3.5 Uji Coba Instrumen.....	43
3.6 Hasil Uji Coba Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	44
3.7 Hasil Uji Coba Instrumen Kontrol Diri.....	45

3.8 Analisis Data.....	46
3.8.1 Uji Statistik	46
3.8.2 Uji Normalitas.....	46
3.8.3 Uji Linearitas	46
3.8.4 Uji Korelasi.....	46
3.8.5 Hipotesis Statistik.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Gambaran Responden/Subjek Penelitian	48
4.1.1 Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	48
4.1.2 Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Usia	49
4.1.3 Gambaran Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Online</i>	51
4.2 Prosedur Penelitian	52
4.2.1 Persiapan Penelitian	52
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	54
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	54
4.3.1. Data Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i>	54
4.3.1.1. Kategorisasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	56
4.3.2. Data Deskriptif Kontrol Diri.....	57
4.3.2.1. Kategorisasi Skor Kontrol Diri	58
4.3.3. Uji Normalitas	59

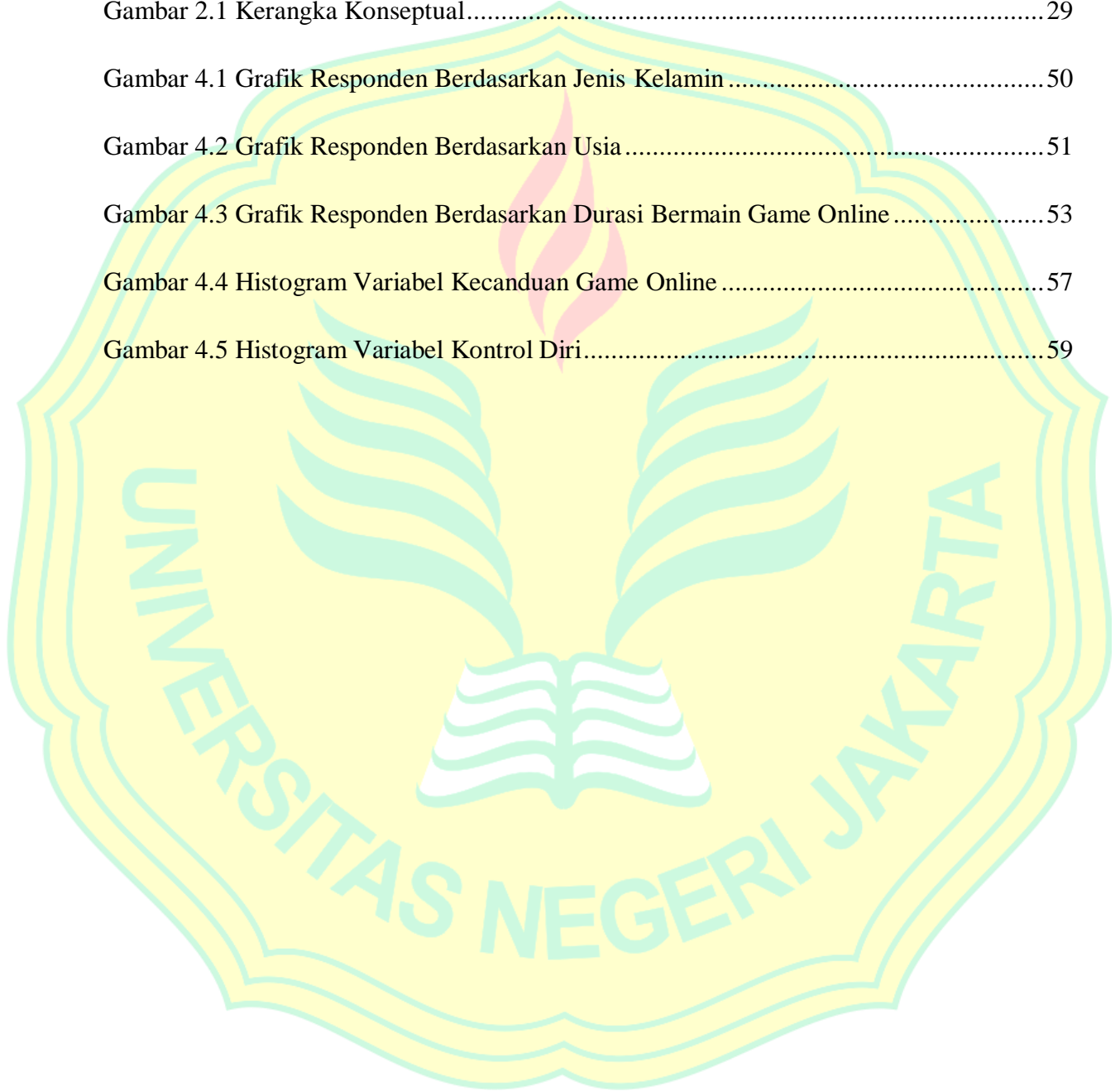
4.3.4. Uji Linearitas	59
4.3.5. Uji Korelasi	60
4.3.6. Uji Hipotesis	60
4.4 Pembahasan	61
4.5 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Implikasi	63
5.3. Saran.....	64
5.3.1. Untuk Subjek Penelitian	64
5.3.2. Untuk Peneliti Selanjutnya	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	31
Tabel 3.1 Skor Penilaian Skala Kecanduan Game Online	42
Tabel 3.2 Blue print Skala Kecanduan Game Online	42
Tabel 3.3 Skor Penilaian Instrumen Kontrol Diri.....	43
Tabel 3.4 Blue print Skala Kontrol Diri	43
Tabel 3.5 Validitas Item Instrumen Kecanduan Game Online	45
Tabel 3.6 Validitas Item Instrumen Kontrol Diri	46
Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Usia	50
Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game Online	52
Tabel 4.4 Distribusi Deskriptif Kecanduan Game Online	56
Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Kecanduan Game Online	57
Tabel 4.6 Distribusi Deskriptif Kontrol Diri	58
Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Kontrol Diri	59
Tabel 4.8 Uji Linearitas	60
Tabel 4.9 Uji Korelasi.....	61
Tabel 4.10 Interpretasi Koefisien	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 4.1 Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Gambar 4.2 Grafik Responden Berdasarkan Usia.....	51
Gambar 4.3 Grafik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game Online	53
Gambar 4.4 Histogram Variabel Kecanduan Game Online	57
Gambar 4.5 Histogram Variabel Kontrol Diri.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Coba Alat Ukur	71
Lampiran 2. Data Demografi Subjek	74
Lampiran 3. Hasil Analisis Data Deskriptif	75
Lampiran 4. Perhitungan Kategorisasi	76
Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas	77
Lampiran 6. Hasil Uji Linearitas	77
Lampiran 7. Hasil Uji Korelasi	77
Lampiran 8. Kuesioner Penelitian	78

