

SKRIPSI

**GAMBARAN PENGENDALIAN DIRI REMAJA PADA *TOP UP*
*GAME ONLINE***



Intelligentia - Dignitas

**RIFQI ATHALLAH
1504618038**

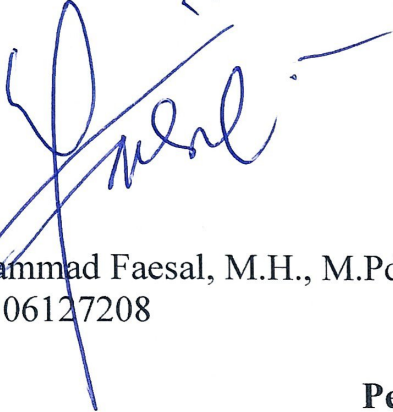
**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Gambaran Pengendalian Diri Remaja Pada *Top Up Game Online*
Penyusun : Rifqi Athallah
NIM : 1504618038
Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Muhammad Faesal, M.H., M.Pd.
NIDN 0306127208

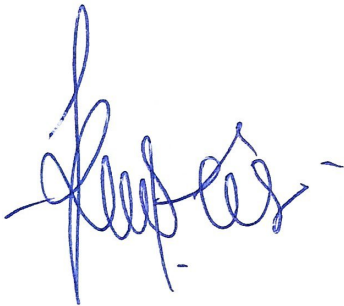
Pembimbing II



Mulyati, S.Pd., M.Si.
NIP 197312242024212006

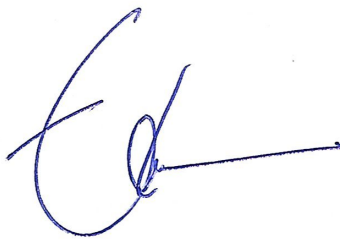
Pengesahan Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Penguji



Prastiti Laras Nugraheni, S.TP., M.Si.
NIP : 198907172023212066

Anggota Penguji I



Riswano, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19960210202025061003

Anggota Penguji II,



Bimo Kuncoro Jati, M.Par.
NIP : 199507082025061005

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora. S.Si. M.Si
NIP 199003082019032019

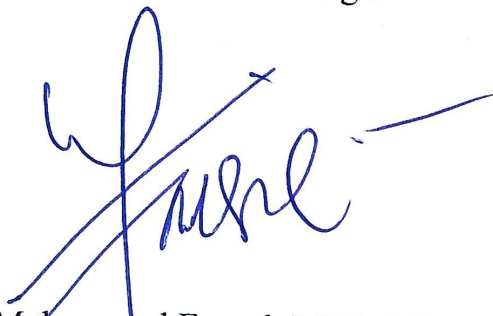
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Gambaran Pengendalian Diri Remaja Pada *Top up game online*
Penyusun : Rifqi Atthalah
NIM : 1504618038
Pembimbing I : Dr. Muhammad Faesal, M.H., M.Pd.
Pembimbing II : Mulyati, S.Pd., M.Si.
Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Muhammad Faesal, M.H., M.Pd.
NIDN 0306127208



Mulyati, S.Pd., M.Si.
NIP 197312242024212006

Mengetahui.
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora. S.Si.. M.Si
NIP 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyetakan bahwa

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun Peguruan Tinggi lain
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dincantumkan dalam daftar pustaka
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, 23 Juli 2025



pernyataan

Rifqi Athallah

No. Reg 1504618038

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Rifqi Athallah

NIM : 1504618038

Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Alamat email : johndecpaio7@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 :

Gambaran Pengendalian Diri Remaja Pada Top Up Game Online

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 Agustus 2025

Penulis

(Rifqi Athallah)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Gambaran Pengendalian Diri Remaja Pada *Top up game online*”. Skripsi ini diperuntukan agar memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya, antara lain:

1. Prof. Dr. Neneng Silfi Ambarwati, Apt., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
2. Elmanora, S.Si., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Muhammad Faesal, MH., M.Pd selaku dosen pembimbing pertama, yang telah membimbing saya dengan baik dan sabar
4. Mulyati, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing kedua, yang telah senantiasa membimbing dan mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi.
5. Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si Selaku dosen penguji seminar proposal pertama yang menguji saya dan memberikan arahan untuk proposal skripsi untuk bisa disetujui melanjutkan ketahap berikutnya.
6. Jaka Marsita, S. Hum., M.Par. selaku dosen penguji seminar proposal kedua yang menguji saya dan memberikan kritikan supaya skripsi saya bisa lebih rapi, tertata dan mudah dibaca supaya bisa melanjutkan ketahap skripsi berikutnya.
7. Elmanora, S.Si., M.Si. selaku dosen validator pertama yang mengvalidasi instrumen saya sehingga valid
8. Jaka Marsita, S. Hum., M.Par selaku dosen validator kedua yang mengvalidasi instrumen saya sehingga valid untuk melakukan uji besar

9. Dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
10. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dalam proses administrasi dan lain-lain selama perkuliahan.
11. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Teknik yang telah membantu dalam proses administrasi dan lain-lain selama perkuliahan.
12. Bu Guru Mata Pelajaran Bimbingan Konseling SMA Labschool Cibubur Bu Tyas yang membantu saya dalam mengakses untuk melakukan studi pendahuluan dalam sekolah SMA Labschool Cibubur
13. Seluruh Responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
14. Orang Tua Saya, Bapak Bakti Triyono dan Ibu Siti Hamidah yang membantu saya melalui dukungan secara emosional dan financial sekaligus dua untuk bisa mengerjakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
15. Keluarga Besar saya yang memberikan dukungan secara emosional kepada saya dalam penyusunan skripsi

Jakarta, 11 Juli 2025



(Rifqi Athallah)

GAMBARAN PENGENDALIAN DIRI REMAJA PADA *TOP UP GAME ONLINE*

Rifqi Athallah

Dr. Muhammad Faesal, M.H., M.Pd., Mulyati, S.Pd., M.Si.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran atau tingkat pengendalian diri pada remaja yang melakukan *top up game online* di DKI Jakarta. Pengumpulan data penelitian ini dimulai dari bulan April 2025 sampai dengan bulan Juli 2025 dengan menggunakan teknik *accidental sampling*. Penelitian ini melibatkan 100 responden remaja yang pernah melakukan *top up game online* di DKI Jakarta. instrumen untuk mengukur tingkat pengendalian diri menggunakan instrumen *Self Control Scale (SCS)* yang dikembangkan oleh Tangney et al., (2004) yang terdiri dari 5 dimensi utama, yaitu *self disciplined*, *delibrate/non implusive*, *healthy habits*, *work ethic*, *reliability* yang digunakan untuk mengukur pengendalian diri remaja pada *top up game online*. terdiri dari 32 pernyataan. Data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif, data tersebut dikategorikan menjadi klasifikasi variabel tiga kategori yaitu Baik ($80 >$), Sedang ($60-80$), Baik($80 >$). Berdasarkan penelitian ini kesimpulan yang dapat didapatkan bahwa variabel pengendalian diri termasuk kategori buruk. Pada hasil penelitian terdapat satu dimensi yang tidak buruk yaitu *healthy habits* dengan kategori sedang sebesar 71%, sementara dimensi lain berada pada kategori buruk *self disciplined*, *delibrate/non implusive*, *work ethic*, *reliability*

Kata Kunci : *Pengendalian Diri, Remaja, Top up game online*

Intelligentia - Dignitas

DESCRIPTION OF SELF-CONTROL IN ADOLESCENTS ON TOP UP ONLINE GAMES

Rifqi Athallah

Dr. Muhammad Faesal, M.H., M.Pd., Mulyati, S.Pd., M.Si.

ABSTRACT

The propouse of this reseach is to have a clear description or the scale of self control on teenager who done top up game online. collecting of data for the purpose of this research, the collection of data start from April 2025 to July 2025 the technique was use is accidental sampling. this research involved 100 respondent of teenager who done top up game online with the mesaurment of instrumen using Self Control Scale (SCS) that have been developed by (Tangney et al., 2004) that include five main dimension, which is self disciplined, delibrate/non implusive, healthy habits, work ethic, reliability that used to measure on teenager who done top up game online that include 32 variable. Data that have been collected then process and analyst using statistic description, classification of data description variabel include in three category good ($80 >$), Average ($60-80$), Bad (≤ 60). The conclusion based on this research that variabel of self control on bad category. With the exception of healthy habits which is on average level 71% meanwhile the rest of the dimension in the bad category self disciplined, delibrate/non implusive, work ethic, reliability

Kata Kunci : *Self Control, Teenager , Top up game online*

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
2.1 Deskripsi Konseptual	8
2.1.1 Definisi Pengendalian Diri	8
2.1.2 Prespektif Pengendalian Diri	8
2.1.3 Aspek Dalam Pengendalian Diri	10
2.2 Definisi <i>Game Online</i>	12
2.2.1 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	12
2.2.2 Definisi <i>Top Up Game Online</i>	13
2.3 Definisi Remaja.....	14
2.3.1 Ciri-Ciri Psikologi Remaja	15
2.3.2 Aspek-Aspek Perkembangan Psikologis Remaja.....	16
2.4 Perilaku Konsumtif	16
2.5 Penelitian Yang Relevan	17
2.6 Kerangka Teoritik	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Tujuan Penelitian	22
3.2 Tempat, Waktu Dan Subjek Penelitian	22
3.3 Metode Penelitian.....	22
3.4 Populasi dan Sampel	22
3.4.1 Populasi	22
3.4.2 Sampel	23
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1 Instrumen Pengendalian Diri	24
3.6 Teknik Analisa Data	30
3.6.1 Analisis Statistika Deskriptif.....	30
BAB IV PENELIITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Data	32

4.1.1 Sebaran Kateristik Responden.....	32
4.1.1.1 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	32
4.1.1.2 Berdasarkan Usia.....	33
4.1.1.3 Frekuensi Melakukan <i>Top up game online</i>	33
4.1.1.4 Nominal Yang Dikeluarkan <i>Top up game online</i>	34
4.1.1.5 Jenis Pembayaran (<i>Top Up</i>).....	35
4.2 Deskripsi Data Variabel	36
4.2.1 Dimensi Kedisiplinan Diri (<i>Self Disciplined</i>).....	37
4.2.2 Dimensi <i>Deliberate/ Non – Impulsive</i> (Tindakan atau Aksi yang Tidak Impulsif)	40
4.2.3 Dimensi Pola Hidup Sehat (<i>Healthy Habits</i>).....	42
4.2.4 Dimensi Etika Kerja (<i>Work Ethic</i>)	44
4.2.5 Dimensi <i>Reliability</i> (Kehandalan)	46
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Implikasi.....	52
5.3 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	58



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
3.1	Kisi-kisi Instrumen Skala Pengendalian Diri Remaja Terhadap <i>Top up game online</i>	26
3.2	Skala Pengukuran Likert	28
3.3	Interpretasi Nilai Koefisien	29
3.4	Hasil Uji Reabilitas	31
3.5	Kategorisasi Indeks Data Penelitian	31
4.1	Sebaran Responden Berdasarkan Tanggapan untuk Pernyataan Dimensi Kedisiplinan Diri	39
4.2	Kategorisasi Dimensi Kedisiplinan Diri (Self Disciplined)	41
4.3	Sebaran Responden Berdasarkan Tanggapan untuk Pernyataan Dimensi Tindakan atau Aksi yang Tidak Impulsif	41
4.4	Kategorisasi Dimensi Tindakan atau Aksi yang Tidak Impulsif (Deliberate/ Non – Impulsive)	43
4.5	Sebaran Responden Pola Hidup Sehat	44
4.6	Kategorisasi Dimensi Pola Hidup Sehat (Healthy Habits)	45
4.7	Sebaran Responden Berdasarkan Tanggapan untuk Pernyataan Dimensi Etika Kerja	45
4.8	Kategorisasi Dimensi Etika Kerja (Work Ethic)	47
4.9	Sebaran Responden Berdasarkan Tanggapan untuk Pernyataan Dimensi Kehandalan	47
4.10	Kategorisasi Dimensi Kehandalan (Reability)	48

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1	Instrumen Penelitian	60
2	Lembaran Validasi Ahli	64
3	Lampiran Uji Validasi Dan Reabilitas	66
4	Kisi-kisi instrumen	69
5	Data Hasil Penelitian	71
6	Deskriptif Data Variabel Penelitian	72
7	Daftar Riwayat Hidup	73



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1. 1	Tingkat Penetrasi Internet Di Indonesia	2
1. 2	Tingkat Penetrasi Internet Di Indonesia Berdasarkan Umur, Gender Pendidikan, Urban dan Rural	2
1. 3	Konten Internet Hiburan Yang Sering Dikujung Berdasarkan Generasi	3
2. 1	Kerangka Berpikir	22
4. 1	Sebaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	33
4. 2	Sebaran Responden Berdasarkan Usia	34
4. 3	Sebaran Responden Berdasarkan Beberapa Kali Melakukan <i>Top up game online</i>	35
4. 4	Sebaran Responden Berdasarkan Berapa Banyak Mengeluarkan <i>Top up game online</i>	36
4. 5	Sebaran Responden Berdasarkan Jenis Pembayaran	37
4. 6	Indeks Skala Kategori Pengendalian Diri	38



Intelligentia - Dignitas