

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN *GAME*
ONLINE PUBG PADA REMAJA (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI X)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Derajat
Sarjana S-1 Psikologi**



Oleh :

**Randa Aulia Setiawan
1709110004**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2022**

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN *GAME*
ONLINE PUBG PADA REMAJA (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI X)**

Diajukan Oleh:

=  =

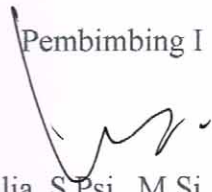
Randa Aulia Setiawan
1709110004

Telah disetujui oleh:

Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Tanggal Persetujuan

Pembimbing I



(Hanna Amalia, S.Psi., M.Si., Psikolog.)

Kamis, 15 September 2022

Pembimbing II



(Julia Aridhona, S.Psi., M.Si.)

Kamis, 15 September 2022

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

Jum'at, 23 September 2022

MENGESAHKAN
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Dekan,


(Barmawi, S.Ag., M.Si.)

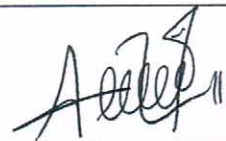


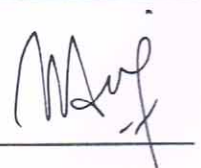
Dewan Penguji

1. Hanna Amalia, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
2. Ayu Safira, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
3. Maria Ulfa, S.Psi., M.Pd.
4. Julia Aridhona, S.Psi., M.Si.

Tanda Tangan









PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Randa Aulia Setiawan

NPM : 1709110004

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online PUBG* Pada Remaja (Studi Kasus di Warung Kopi X)” ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, 15 September 2022
Yang Menyatakan,



Randa Aulia Setiawan
NPM: 1709110004

MOTTO

“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan
serta memperhalus perasaan.”
(Tan Malaka)

“Pengetahuan tidak hanya didasarkan pada kebenaran saja, tetapi juga kesalahan.”
(Carl Gustav Jung)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sangat spesial untuk kedua orang tua saya yang telah berjuang memberikan yang terbaik untuk saya serta untuk kakak dan adik kandung saya yang selalu memberikan saya motivasi dan semangat.

Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah S.W.T. atas limpahan rahmat, ridha dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa dihanturkan kepada Nabi Muhammad S.A.W. sebagai suri teladan bagi umat. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online PUBG* Pada Remaja (Studi Kasus di Warung Kopi X)”. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang harus diselesaikan oleh Mahasiswa Jurusan Psikologi program S1 di Universitas Muhammadiyah Aceh.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Barmawi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Ibu Hanna Amalia, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing I yang meluangkan waktu kepada penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Julia Aridhona, S.Psi., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang meluangkan waktu kepada penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
5. Keluarga saya yang senantiasa mendukung baik secara moril maupun materil.
6. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharap adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca.

Banda Aceh, 15 September 2022

Penulis

Randa Aulia Setiawan

1709110004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Keaslian Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kontrol Diri	11
1. Pengertian Kontrol Diri	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri	12
3. Aspek-aspek Kontrol Diri	14
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	17
3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	18
C. Remaja	21
1. Pengertian Remaja	21
2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja.....	22
3. Masalah yang Muncul Pada Remaja.....	24
D. <i>Game Online PlayerUnknown's Battleground (PUBG)</i>	27
E. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> Pada Remaja	29
F. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Variabel Penelitian.....	32
B. Definisi Operasional	32
1. Kontrol Diri.....	32
2. Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	32

C. Populasi dan Sampel.....	33
D. Metode Pengumpulan Data.....	34
1. Skala Kontrol Diri.....	34
2. Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	35
E. Validitas dan Reliabilitas	36
1. Validitas	36
2. Reliabilitas	37
F. Analisis Data.....	37
1. Uji Normalitas.....	37
2. Uji Linieritas	38
3. Uji Hipotesis	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Orientasi Kancas Penelitian.....	39
B. Persiapan Penelitian.....	39
1. Persiapan Alat Ukur.....	39
C. Pelaksanaan Penelitian.....	40
D. Hasil Penelitian	40
1. Uji Instrumen	40
a. Uji Validitas Skala Kontrol Diri	40
b. Uji Validitas Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	42
c. Uji Reliabilitas	43
2. Deskripsi Subjek dan Data Penelitian.....	44
a. Deskripsi Subjek Penelitian	44
1) Kategorisasi Hasil Skala Kontrol Diri dan Kecanduan	
<i>Game Online PUBG</i>	44
3. Uji Prasyarat	46
a. Uji Normalitas.....	46
b. Uji Linieritas	47
c. Uji Hipotesis	47
E. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Petunjuk Pengisian Respons Subjek.....	34
2. Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri.....	35
3. Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	36
4. Tabel 4. Hasil Analisis Data Skala Kontrol Diri Sebelum Item Tidak Valid Dibuang	41
5. Tabel 5. Hasil Analisis Data Skala Kontrol Diri Valid dan Gugur	41
6. Tabel 6. Hasil Analisis Data Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> Sebelum Item Tidak Valid Dibuang.....	42
7. Tabel 7. Hasil Analisis Data Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> Valid dan Gugur	42
8. Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Item Tidak Valid Dibuang	43
9. Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Setelah Item Tidak Valid Dibuang	43
10. Tabel 10. Pedoman Pengkategorian	44
11. Tabel 11. Perhitungan Kriteria Kategorisasi Kontrol Diri.....	44
12. Tabel 12. Perhitungan Kriteria Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	44
13. Tabel 13. Hasil Deskripsi Variabel Kontrol Diri.....	45
14. Tabel 14. Hasil Deskripsi Variabel Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	45
15. Tabel 15. Hasil Uji Normalitas	46
16. Tabel 16. Hasil Uji Linieritas	47
17. Tabel 17. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i> Skala Kontrol Diri	59
2. Pernyataan <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i> Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	63
3. <i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri	67
4. <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	67
5. Skala <i>Try Out</i> Kontrol Diri	68
6. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Kontrol Diri.....	73
7. Reliabilitas Skala <i>Try Out</i> Kontrol Diri.....	75
8. Uji Validitas Skala <i>Try Out</i> Kontrol Diri	75
9. Skala <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	77
10. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	82
11. Reliabilitas Skala <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	84
12. Uji Validitas Skala <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	84
13. Skala Data Penelitian Kontrol Diri	86
14. Tabulasi Data Penelitian Kontrol Diri	91
15. Reliabilitas Skala Penelitian Kontrol Diri	93
16. Uji Validitas Skala Penelitian Kontrol Diri	93
17. Skala Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	95
18. Tabulasi Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	100
19. Reliabilitas Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	102
20. Uji Validitas Data Penelitian Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	102
21. Hasil Kategorisasi Kontrol Diri	104
22. Hasil Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online PUBG</i>	104
23. Hasil Uji Normalitas	104
24. Hasil Uji Linieritas	105
25. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	106
26. SK Pembimbing.....	107
27. Biodata.....	108

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG* PADA REMAJA (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI X)

Randa Aulia Setiawan
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh
rauliasetiawan@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai *sindrom* yang ditandai dengan menghabiskan banyak waktu dengan *game online* dan tidak dapat mengontrol penggunaannya saat bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena adanya perasaan senang dengan *game online* sehingga durasi bermain *game online* terus bertambah. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja. Metode penelitian ini dilakukan adalah metode kuantitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan *sampling* jenuh. Peneliti menggunakan teknik *sampling* ini karena jumlah populasi sebanyak 31 orang. Pengambilan data menggunakan metode skala *Likert* dengan menyebarkan *kuesioner* kepada subjek. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja dengan nilai *R Square* sebesar 0,671 dengan nilai *F* 59,098 dan nilai *Sig.* 0,000 yang artinya kontrol diri sebagai variabel bebas mempengaruhi kecanduan *game online PUBG* pada remaja sebagai variabel terikat sebesar 67,1% sedangkan 32,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Kecanduan Game Online PUBG, Remaja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja adalah masa ketika seseorang meninggalkan masa kanak-kanak dan memasuki masa dewasa. Maka dari itu, masa remaja dikatakan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Batasan umur untuk remaja adalah dari 13-21 tahun. Masa remaja terbagi menjadi tiga bagian, yaitu remaja awal dari umur 13-15 tahun, remaja tengah dari umur 16-18 tahun dan remaja akhir dari umur 19-21 tahun (Jahja, 2011).

Di era globalisasi ini perkembangan remaja tidak lagi sesuai dengan tahapan usianya. Hal ini dikarenakan faktor kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pada saat ini, remaja dikelilingi oleh media *online*. Remaja menghabiskan sekitar lima puluh menit sehari untuk pekerjaan rumah, dua jam sehari untuk orang tua dan enam jam sehari di media *online*. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang sangat marak pada saat ini adalah *game online*. *Game online* sangat mendominasi di kalangan masyarakat, terutama bagi kalangan remaja. *Game online* banyak dimanfaatkan oleh kalangan remaja untuk menghilangkan stres (Santrock, 2012).

Game online semakin populer bermunculan di masyarakat dan penggemarnya mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kadang kala saat bermain *game online* remaja sering lupa waktu. Banyak remaja yang kecanduan *game online* sehingga lupa waktu belajar (Septiyani, 2019).

Saat ini jenis *game online* beraneka ragam, mulai dari *Action*, *RPG (Role Playing Game)*, *Simulation* hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Salah satu jenis *game online* yang paling populer saat ini adalah jenis *MOBA*. Contoh dari jenis *game MOBA* yaitu *PUBG*. *PUBG* adalah singkatan dari *PlayerUnknown's Battlegrounds*. *PUBG* merupakan sebuah *game* yang di mana pemainnya bisa bermain *online* dengan 100 orang dalam waktu bersamaan. Berdasarkan data dari perusahaan raksasa asal Tiongkok yang bernama *Tencent Games*, *game online PUBG* pertama kali dirilis pada bulan Maret 2017. Sampai saat ini *game online PUBG* masih sangat populer. *Game online PUBG* telah *didownload* lebih dari 100 juta kali. *PUBG* adalah *game* yang membutuhkan strategi dan kerja sama tim untuk mengalahkan musuh. *Game online PUBG* memiliki beberapa tipe permainan, yaitu tipe *Klasik*, *Arcade*, *EvoGround*, *Arena*, dan *Metro Royale*. Tipe *Klasik* terdiri dari *solo*, *duo* dan *squad*. Tipe *Arcade* terdiri dari tanding cepat, latihan *sniper* dan perang. Tipe *EvoGround* terdiri dari *payload*. Tipe *Arena* terdiri dari arena tanding, *team deathmatch*, *domination*, *assault*, dan *gun game* (Sukindar, 2020).

Game online PUBG telah menjadi salah satu *game* yang sangat digemari, terutama di Indonesia. *Game online PUBG* juga telah diikutsertakan dalam turnamen skala nasional dan internasional. Turnamen skala nasional bertajuk *PINC (PUBG Mobile Indonesia National Championship)* yang sudah diselenggarakan sejak tahun 2018. Sedangkan untuk turnamen skala internasional bertajuk *PMCO (PUBG Mobile Club Open)* yang diselenggarakan sejak tahun 2019. *PUBG Mobile Club Open* ini mengikutsertakan tim dari berbagai negara. Pada tahun 2019 Indonesia berhasil menjadi juara di turnamen skala internasional *PMCO (PUBG*

Mobile Club Open) dan membawa pulang hadiah sebesar Rp2,5 miliar rupiah (Clinton, 2019).

Sebagian besar pengguna *game online PUBG* adalah remaja dan ini cenderung berdampak buruk bagi remaja. Pada dasarnya *game online PUBG* bisa dikatakan sebagai aktivitas atau hiburan untuk mengisi waktu luang. Namun, ada juga pengguna *game online PUBG* yang kesulitan mengontrol kebiasaan bermainnya sehingga menjadi kecanduan. Alasan para *gamers* bermain *game online PUBG* adalah karena ingin mendapatkan pengakuan bahwa para *gamers* telah berhasil melewati tantangan yang sulit dalam permainan sehingga dapat memperoleh level yang lebih tinggi. Karena hal inilah seseorang terdorong untuk terus-menerus bermain *game online PUBG* sehingga menyebabkan kecanduan atau adiksi (Septiyani, 2019).

Tristani & Wardani (2018) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* juga dikenal dengan *game addiction*. Individu yang telah kecanduan bermain *game online* merasa seolah-olah tidak ada lagi hal yang ingin dilakukan selain hanya bermain *game online* saja. Hal tersebut akan menimbulkan dampak negatif bagi pemainnya. Teknologi internet atau biasa disebut dengan *internet addictive* merupakan penyebab dari kecanduan bermain *game online*. Kecanduan, yaitu suatu gangguan bersifat kronis yang dilakukan berulang-kali agar memperoleh kepuasan tertentu. Istilah kecanduan ini dipakai untuk mengutarakan ketergantungan pada internet khususnya pada *game online*. Dikatakan kecanduan apabila mengulang aktivitas yang sama sebanyak lebih dari lima kali.

World Health Organization (2018) menjelaskan bahwa jika seseorang telah memenuhi kriteria seperti lebih mengutamakan bermain *game online* daripada kegiatan penting lainnya, intensitas bermain *game online* semakin meningkat dan berkesinambungan serta tidak dapat mengontrol diri saat bermain *game online*, maka dapat ditetapkan bahwa seseorang tersebut sudah kecanduan *game online*. Kecanduan atau adiksi merupakan perilaku yang sulit dihentikan oleh individu dan memiliki dampak negatif bagi individu itu sendiri.

Menurut Zakiyah & Ritanti (2021) kecanduan *game online* ialah perilaku kompulsif jangka panjang. Kecanduan *game online* menimbulkan permasalahan yang dapat merugikan diri sendiri. Walaupun kecanduan *game online* dapat merugikan diri sendiri, itu tidak membuat *para gamers* berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitas bermainnya karena *para gamers* merasa kesulitan untuk mengendalikan atau mengontrol dirinya.

Maraknya *game online PUBG* membuat para pemainnya menjadi kecanduan *game* tersebut. Tahap kecanduan dalam bermain *game* adalah situasi di mana pemain sulit untuk lepas dari permainan tersebut. Ada beberapa contoh kasus akibat kecanduan *game online PUBG*, yaitu seperti yang terjadi di Tiongkok. Dilaporkan melalui Liputan6 bahwa pada hari Kamis pagi tanggal 30 September 2018 seorang bocah asal Haimen, Jiangsu, Tiongkok bernama Xu Tianci berusia 13 tahun tewas mengenaskan usai melompat dari lantai 4 gedung apartemen. Ayah dan ibu Xu Tianci menduga anaknya bisa berani melompat dari lantai 4 gedung apartemen karena mencontoh karakter yang ada di *game online PUBG*. *Game*

online PUBG memang dirancang untuk mengendalikan sebuah karakter agar bisa melompat, berlari dan menembak (Liputan6, 2018).

Pada tanggal 28 Mei 2019 juga dilaporkan melalui India TV News bahwa seorang pria asal Madya Pradesh, India bernama Furkhan Qareshi yang berusia 16 tahun meninggal akibat mengalami serangan jantung setelah 6 jam *nonstop* bermain *game online PUBG*. Karena terlalu berambisi memainkan *game online PUBG*, Furkhan mengalami peningkatan detak jantung. Sebelumnya dikabarkan bahwa Furkhan memang memiliki riwayat penyakit jantung. Dengan adanya riwayat penyakit jantung inilah yang memperparah kondisi Furkhan sehingga berujung pada kematian (Utomo, 2020).

Menurut hasil wawancara dengan subjek yang kecanduan *game online PUBG* menunjukkan bahwa *game online PUBG* membuat remaja tidak lagi fokus di sekolah. *Game online PUBG* akan menyita banyak waktu. Dalam hal ini, remaja belum bisa mengendalikan dirinya dengan baik sehingga membuat remaja tersebut kehilangan kendali atau lepas kontrol saat bermain *game online PUBG*. Seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan remaja berinisial AM yang berusia 17 tahun pada tanggal 19 Maret 2021 berikut ini:

“Dulunya dengan game PUBG saya enggak tertarik. Saya merasa tertarik awalnya itu ya karena sering lihat-lihat teman main game PUBG pas jam istirahat terus saya pikir game PUBG bisa saya gunain waktu saya udah pusing kali sama pelajaran sekolah, apalagi pelajaran Matematika. Habis itu saya download game PUBG. Saya downloadnya pakai Wi-Fi di warkop. Terus saya coba buat akun game PUBG. Habis itu saya coba main, ternyata seru kali dan membuat saya terus-menerus memainkannya supaya naik pangkat. Selagi saya asyik mainnya, saya main terus enggak berhenti, bisa-bisa saya main game PUBG seharian. Selama saya main game PUBG ini saya sekolah sering telat karena malamnya begadang. Saya juga kadang malas ke sekolah apalagi kalau dikasih PR karena saya jarang buat PRnya, udah keasyikan main game PUBG.”

Adapun hasil wawancara pada tanggal 20 Maret 2021 dengan subjek berinisial TD berusia 17 tahun yang merupakan teman dari AM sebagai berikut:

“Saya dari pertama kali game PUBG lagi heboh-hebohnya memang langsung suka aja sama game PUBG karena permainannya memang seru kali, game PUBG ini pun kan udah populer di mana-mana. Saya memang suka game-game perang. Saya memang dari pertama download memang udah ketagihan main game PUBG ini sampai lupa waktu. Sering juga saya bergadang demi main game PUBG sampai saya lupa mengerjakan PR dari sekolah yang diberikan oleh guru.”

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan dua subjek tersebut dapat disimpulkan bahwasanya kedua subjek tersebut sama-sama kecanduan *game online* *PUBG* sampai-sampai kedua subjek tersebut sering bergadang dan lupa waktu untuk menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru.

Kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai *sindrom* yang ditandai dengan menghabiskan banyak waktu dengan *game online* dan tidak dapat mengontrol penggunaannya saat bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena adanya perasaan senang dengan *game online* sehingga durasi bermain *game online* terus bertambah.

Apabila pengguna *game online* memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi, individu tersebut dapat menyesuaikan penggunaan *game online* sehingga tidak terlena dalam memainkan *game online* dan dapat memadukan kegiatan bermain *game online* dengan kegiatan lainnya serta tidak menjadikan *game online* sebagai tempat melarikan diri dari masalah. Namun, apabila pengguna *game online* memiliki tingkat kontrol diri yang rendah, individu tersebut tidak dapat menyesuaikan penggunaan *game online* sehingga terlena dalam memainkan *game online* dan tidak dapat memadukan kegiatan bermain *game online* dengan kegiatan lainnya serta menjadikan *game online* sebagai tempat untuk melarikan diri dari

masalah. Oleh sebab itu, kemampuan kontrol diri sangat penting, karena kontrol diri dapat mencegah individu dari hal-hal yang merugikan diri sendiri. Kontrol diri dapat mengarahkan individu ke aspek yang lebih positif. Diri yang terkontrol akan menghindarkan individu dari diri yang tidak terkontrol (Thalib, 2017).

Menurut Calhoun & Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri, yakni serangkaian proses yang membentuk diri individu atau penyelarasan proses-proses psikologis, tingkah laku dan fisik individu. Sedangkan menurut Lazarus (dalam Thalib, 2017) kontrol diri merupakan pengambilan keputusan individu untuk memadukan sikap yang sudah disusun untuk meningkatkan tujuan spesifik. Masing-masing individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda, ada yang mempunyai kontrol diri yang rendah dan ada pula yang mempunyai kontrol diri yang tinggi.

Selain itu, menurut Goldfriend & Merbaum (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang bisa membawa individu ke arah konsekuensi positif, yaitu berupa kemampuan untuk mengatur tingkah laku. Adapun Chaplin (2014) mengemukakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengarahkan perilakunya sendiri agar bisa menghindari atau mengurangi perilaku yang dapat merugikan diri sendiri.

Ada begitu banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *game online PUBG*, seperti yang terlihat pada remaja. Menurut hasil pengamatan peneliti, banyak remaja yang memainkan *game online PUBG* sehingga lupa waktu untuk mengerjakan PR dari sekolah yang diberikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan yang telah diutarakan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian

tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja. Adapun judul dari penelitian ini adalah "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online PUBG* Pada Remaja (Studi Kasus di Warung Kopi X)".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah di atas, maka fokus dalam penelitian ini, yaitu apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja (studi kasus di warung kopi X)?

C. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini bersumber dari beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik relatif mirip pada tema dan kajian. Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan *game online PUBG*. Penelitian terkait yang hampir sama, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Riza Masyita pada tahun 2016 yang berjudul "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain DOTA 2 Malang". Adapun perbedaan penelitian yang peneliti teliti berbeda dalam jumlah subjek, kriteria subjek, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Penelitian ini menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, maka diketahui terdapat pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain DOTA 2 Malang. Hal ini dapat dilihat dari nilai 0,194 dengan signifikansi $(p) = (0,000)$ yang berarti $p < 0,01$. Hasil

penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh negatif sebesar 19,4% oleh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain DOTA 2 Malang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chairiatun Nisah Hutasuhut pada tahun 2020 yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* di *Smartphone* Pada Remaja”. Adapun perbedaan penelitian yang peneliti teliti berbeda dalam jumlah subjek, kriteria subjek, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan Teknik Korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan hasil uji hipotesis penelitian ini memiliki nilai $r = -0,333$ dengan angka signifikansi $p = 0,001$ ($p \leq 0,05$) yang mengartikan terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja (studi kasus di warung kopi X).

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Agar hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi tentang fenomena *game online PUBG* bagi kalangan remaja. Selain itu juga, penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya tentang pengaruh kontrol diri terhadap remaja yang kecanduan *game online PUBG*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Menurut Averill (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah kemampuan individu menentukan perilaku menurut suatu hal yang diyakini, kemampuan pengelolaan informasi yang tidak diinginkan maupun yang diinginkan dan kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku. Sementara itu, menurut Calhoun & Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri, yakni serangkaian proses yang membentuk diri individu atau penyesuaian proses-proses psikologis, tingkah laku dan fisik individu.

Selain itu, menurut Goldfriend & Merbaum (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang bisa membawa individu ke arah konsekuensi positif, yaitu berupa kemampuan untuk mengatur tingkah laku. Sedangkan menurut Lazarus (dalam Thalib, 2017) kontrol diri merupakan pengambilan keputusan individu untuk memadukan sikap yang sudah disusun untuk meningkatkan tujuan spesifik. Masing-masing individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda, ada yang mempunyai kontrol diri yang rendah dan ada pula yang mempunyai kontrol diri yang tinggi. Adapun Skinner (2013) menguraikan bahwa kontrol diri, yakni kemampuan individu dalam membuat keputusan lalu kemudian mengambil tindakan yang tepat agar terhindar dari akibat yang tidak diinginkan.

Kontrol diri, yakni lebih memfokuskan pada pilihan perbuatan dengan cara menolak kepuasan sesaat. Ini merupakan kemampuan individu untuk mengarahkan perilakunya sendiri agar bisa menghindari atau mengurangi perilakunya yang dapat merugikan diri sendiri (Chaplin, 2014). Selanjutnya, Thalib (2017) berpendapat bahwa kontrol diri ialah kemampuan individu dalam mengontrol dorongan-dorongan yang berasal dari dalam ataupun luar diri individu. Individu yang mempunyai kontrol diri rendah tidak bisa membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang tepat dalam mengatur tingkah lakunya, namun sebaliknya individu yang mempunyai kontrol diri tinggi akan membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang efektif dalam mengatur perilakunya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang dilakukan remaja ketika menentukan kemampuan dalam mengatur tingkah laku. Dalam penelitian ini, pengertian kontrol diri yang dimaksud adalah kemampuan individu dalam mengontrol dirinya saat memainkan *game online PUBG*.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Alwisol (2011) menjelaskan bahwa faktor-faktor kontrol diri terdiri dari dua faktor, yaitu:

a. Faktor Internal

Usia adalah faktor internal dari kemampuan kontrol diri. Seiring pertambahan usia, maka kemampuan kontrol diri akan semakin membaik.

b. Faktor Eksternal

Lingkungan adalah faktor eksternal dari kemampuan kontrol diri. Faktor lingkungan, yaitu mencakup lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Selanjutnya, Ghufroon & Risnawita (2017) juga menguraikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kontrol diri terdiri dari dua faktor. Faktor-faktor tersebut di antaranya terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal dari kemampuan kontrol diri, yakni usia, kematangan emosional dan kematangan mental. Kemampuan kontrol diri individu akan semakin membaik seiring pertambahan usia, kematangan emosional dan kematangan mental.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan kontrol diri, yaitu lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga yang dimaksud adalah pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua akan sangat menentukan bagaimana kemampuan anaknya dalam mengontrol diri. Apabila orang tua sejak dini telah mempraktikkan sikap disiplin terhadap anaknya maka anak tersebut akan memiliki kemampuan kontrol diri yang baik.

3. Aspek-aspek Kontrol Diri

Menurut Alwisol (2011), ada dua aspek yang digunakan untuk mengukur kontrol diri, yaitu:

- a. Diskriminasi stimulus, yakni kemampuan individu untuk merespon menggunakan cara yang berbeda pada dua atau lebih perilaku yang serupa.
- b. Generalisasi stimulus, yakni kemampuan individu untuk merespon perilaku baru yang sama dengan perilaku yang telah dikenali sebelumnya.

Adapun Skinner (2013) menjelaskan bahwa ada tiga aspek yang dibutuhkan untuk mengukur kontrol diri, yaitu:

- a. Kemampuan Pengendalian Perilaku

Kemampuan pengendalian perilaku merupakan cara mengontrol tingkah laku dengan kemampuan diri individu.

- b. Kemampuan Pemosisian Diri

Kemampuan pemosisian diri ialah proses pertimbangan cara memosisikan suatu keadaan yang tidak menyenangkan.

- c. Kemampuan Penentuan Diri

Kemampuan penentuan diri merupakan kemampuan individu untuk memilih tindakan yang dipercayai dengan menetapkan pilihan yang dapat berfungsi dengan baik.

Selain itu, Averill (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) mengatakan bahwa kontrol diri mempunyai tiga aspek, yaitu:

a. Kontrol Tingkah Laku

Kontrol tingkah laku, yakni kemampuan memodifikasi suatu kejadian yang tidak menyenangkan. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk mengontrol situasi.

b. Kontrol Kognitif

Kontrol kognitif, yakni kemampuan untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan menginterpretasikan suatu peristiwa pada kerangka kognitif. Kontrol kognitif juga merupakan kemampuan untuk mengontrol stimulus, mendapatkan informasi, menafsirkan peristiwa, dan mengantisipasi peristiwa.

c. Kontrol Pengambilan Keputusan

Kontrol pengambilan keputusan, yakni kemampuan menentukan suatu sikap menurut suatu hal yang dipercayai.

B. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Trisnani & Wardani (2018) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* juga dikenal dengan *game addiction*. Individu yang telah kecanduan bermain *game online* merasa seolah-olah tidak ada lagi hal yang ingin dilakukan selain hanya bermain *game online* saja. Ini tentunya memiliki dampak negatif bagi pemainnya. Teknologi internet atau biasa disebut dengan *internet addictive* merupakan

penyebab dari kecanduan bermain *game online*. Kecanduan, yaitu suatu gangguan bersifat kronis yang dilakukan berulang-kali agar memperoleh kepuasan tertentu. Istilah kecanduan ini dipakai untuk mengutarakan ketergantungan pada internet khususnya pada *game online*. Dikatakan kecanduan apabila mengulang aktivitas yang sama sebanyak lebih dari lima kali.

Selain itu, Kustiawan & Utomo (2019) menjelaskan bahwa kecanduan *game online*, yaitu pada saat individu tidak pernah bisa berhenti memainkan *game online* dan yang terbayang dipikiran individu hanyalah *game online* sehingga bermain *game online* adalah prioritas utamanya. Adapun menurut Kurniawan (2017), kecanduan *game online* adalah dampak dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game online*, sehingga individu lebih cenderung mementingkan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas yang lain. Sementara itu, *World Health Organization* (2018) menjelaskan bahwasanya remaja yang sudah kecanduan dengan *game online* akan tidak peduli lagi dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online*, yaitu suatu hal yang dilakukan secara berulang-kali atau bersifat kompulsif. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kecanduan saat memainkan *game online PUBG* untuk memperoleh kebahagiaan tersendiri sehingga akan merasa sulit untuk berhenti bermain *game online PUBG* tanpa memikirkan masalah yang timbul, seperti merugikan diri sendiri.

2. Faktor-faktor Kecanduan *Game Online*

Masya & Candra (2016) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor penyebab kecanduan remaja terhadap *game online*. Dua macam faktor tersebut, yakni terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

- 1) Rasa kemauan yang begitu kuat dalam diri remaja agar bisa mendapatkan skor yang lebih tinggi dalam permainan *game online*. Ini dikarenakan bahwa *game online* dirancang untuk membuat permainannya lebih penasaran dan berharap mendapatkan skor yang lebih tinggi.
- 2) Remaja merasa bosan saat berada di sekolah maupun rumahnya.
- 3) Tidak mampu mengatur prioritas kegiatan-kegiatan penting lainnya.
- 4) Kurangnya kontrol dalam diri yang membuat remaja tidak mengetahui efek negatif yang akan ditimbulkan dari permainan *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Minimnya relasi sosial yang baik membuat remaja memilih aktivitas yang menyenangkan, yaitu seperti bermain *game online*.
- 2) Kurangnya kendali atas lingkungan karena melihat banyak teman-temannya yang memainkan permainan *game online*.

Adapun menurut Kneer, Rieger, Ivory, & Ferguson (2014) setidaknya ada empat faktor kecanduan *game online*, yaitu:

- a. *Traits*, yakni fobia sosial, kepribadian *introvert* dan depresi.

- b. *Motives*, yakni individu ingin melupakan masalah yang sedang dihadapi .
- c. *Further conditions*, yakni banyaknya waktu luang yang dimiliki oleh individu.
- d. *Social setting*, yakni kemampuan sosial yang kurang baik, seperti kurangnya perhatian dari anggota keluarga dan tidak mempunyai teman.

3. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online*

Diagnostic and Stastical Manual of Mental Disorders V (2013)

menguraikan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* ada delapan, yaitu:

- a. Tetap bermain *game online* walaupun sudah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan.
- b. *Game online* digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah.
- c. Pemusatan pikiran hanya pada *game online*.
- d. Waktu bermain *game online* terus bertambah.
- e. Berbohong tentang durasi bermain *game online* pada anggota keluarga dan orang lain.
- f. Hilangnya ketertarikan untuk ikut serta dalam aktivitas hiburan lainnya, kecuali hanya *game online*.
- g. Gagal saat berupaya untuk mengontrol keinginan agar tidak bermain *game online*.
- h. Merasa sedih, cemas dan gelisah saat tidak memainkan *game online*.

Adapun Trisnani & Wardani (2018) mengemukakan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* ada empat, yaitu:

1) Merasa Cemas

Sewaktu individu sudah merasa cemas saat tidak memainkan *game online* maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut sudah kecanduan *game online*.

2) Tidak Dapat Mengontrol Penggunaan

Dikatakan kecanduan *game online* jika individu tidak mampu lagi mengontrol penggunaannya dalam bermain *game online*.

3) Berkurangnya Produktivitas

Seringnya bermain *game online* menyebabkan individu kehilangan waktu untuk menjadi produktif. Remaja seharusnya menggunakan waktunya untuk belajar, tapi karena sudah kecanduan dengan *game online* maka remaja justru menggunakan waktunya untuk memainkan *game online*.

4) Pengalihan Diri

Dalam hal ini, *game online* dijadikan sebagai jalan untuk mengalihkan diri saat sedang mengalami masalah. *Game online* memang merupakan sarana hiburan, akan tetapi bukan berarti *game online* selalu dijadikan sebagai pelarian dari masalah.

Sementara itu, aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Kustiawan & Utomo (2019) ada empat, yaitu:

1) Toleransi, yaitu sikap menerima kondisi diri di kala melakukan sesuatu. Toleransi umumnya melibatkan sejumlah waktu yang dipergunakan

untuk melakukan suatu hal. Maksud dari toleransi di sini, yaitu sebagian besar pemain *game online* tidak akan pernah berhenti bermain sampai mereka puas.

- 2) Kompulsif, yakni dorongan kuat dalam diri individu untuk melakukan sesuatu secara berulang-kali. Maksud dari kompulsif di sini adalah dorongan dari dalam diri individu untuk terus-menerus bermain *game online*.
- 3) Masalah hubungan interpersonal, yaitu permasalahan yang berhubungan dengan interaksi individu dengan orang lain. Maksud dari masalah hubungan interpersonal di sini adalah pecandu *game online* umumnya mengabaikan hubungan interpersonal yang dimilikinya karena individu hanya fokus pada *game online* saja.
- 4) Penarikan diri, yaitu upaya untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Maksud dari penarikan diri di sini, yaitu individu yang tidak bisa menjauhkan dirinya untuk melakukan hal lain, kecuali hanya pada *game online* saja.

Selanjutnya, Zakiyah & Ritanti (2021) menguraikan bahwa terdapat delapan aspek kecanduan *game online*, yaitu:

- a. Terlalu banyak waktu yang dipakai untuk bermain *game online*.
- b. Menerapkan perilaku untuk menghadapi situasi tertekan.
- c. Tidak terkendalinya pola tingkah laku.
- d. Waktu yang dipakai untuk bersosialisasi dan bekerja menjadi terabaikan.
- e. Tidak dapat mengubah tingkah laku.
- f. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku.

- g. Terjadinya perubahan suasana hati.
- h. Dapat merusak diri sendiri secara terus-menerus.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Menurut Kustiawan & Utomo (2019), remaja ialah masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa yang dimulai dari umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun. Selain itu, King (2012) juga mengemukakan bahwa remaja didefinisikan sebagai masa peralihan yang terjadi pada umur 12 tahun dan berakhir pada umur 21 tahun. Adapun menurut Kemenkes RI (2015), remaja adalah masa terjadinya perkembangan maupun pertumbuhan yang begitu cepat secara psikologis, intelektual dan fisik. Ciri khusus remaja, yakni menyukai tantangan, memiliki rasa penasaran yang besar dan berani mengambil risiko tanpa mengkajinya terlebih dahulu.

Batasan umur remaja adalah 13-21 tahun. Masa remaja terbagi menjadi tiga bagian, yaitu remaja awal dari umur 13-15 tahun, remaja tengah dari umur 16-18 tahun dan remaja akhir dari umur 19-21 tahun. Masa remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena remaja sudah tidak digolongkan anak-anak namun remaja juga belum bisa digolongkan dalam golongan dewasa. Remaja belum bisa memaksimalkan fungsi psikis maupun fisiknya, akan tetapi masa remaja ialah masa perkembangan tengah yang sangat berpotensi dari segi aspek fisik, kognitif dan emosi (Jahja, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja ialah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dari umur 13-21 tahun. Umumnya masa remaja dianggap sebagai periode badai dan tekanan, yakni periode di mana ketegangan emosi meninggi sebagai perubahan fisik.

2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja

Menurut Jahja (2011) ada tiga aspek perkembangan remaja, yakni:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik ialah perubahan-perubahan yang terjadi di dalam otak, tubuh, kemampuan motorik, dan kapasitas sensorik. Perubahan tersebut terlihat dari pertumbuhan tulang, pertumbuhan otot, penambahan berat badan, dan penambahan tinggi badan. Ciri-ciri kematangan remaja secara fisik, yakni tubuh remaja berubah dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa. Pada saat ini terjadinya perubahan fisik, yaitu struktur otak yang bertambah sempurna sehingga akan meningkatkan kemampuan kognitif.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif ialah suatu proses yang berdasarkan proses biologis perkembangan sistem syaraf. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan mental seperti berpikir, belajar, bahasa, dan memori. Semakin bertambahnya umur individu maka semakin sempurna susunan sel syarafnya dan semakin meningkat kemampuannya.

c. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Perkembangan kepribadian merupakan perubahan cara individu mengungkapkan emosi dan cara individu berhubungan dengan dunia. Perkembangan kepribadian yaitu pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri merupakan proses yang istimewa dan memiliki peran penting dalam hidup. Selanjutnya perkembangan sosial ialah perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Pada remaja biasanya perkembangan sosial melibatkan kelompok teman sebaya daripada orang tua. Kelompok teman sebaya mempunyai peran yang penting pada masa remaja.

Sementara itu, Yusuf (2011) juga menguraikan bahwa aspek perkembangan remaja ada tiga, yaitu:

a. Perkembangan Fisik

Masa remaja ialah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, di mana pada masa transisi ini perkembangan fisik remaja terjadi sangat begitu cepat. Pada masa remaja akhir ukuran tubuh individu mencapai ukuran tubuh orang dewasa.

b. Perkembangan Kognitif

Secara psikis, remaja sudah bisa berpikir secara konsisten dan ilmiah dalam menyelesaikan berbagai macam masalah-masalah yang terjadi.

c. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Perkembangan kepribadian adalah masa yang sangat penting bagi remaja, karena pada masa ini remaja mencari identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses yang memiliki peran penting dalam hidup. Selanjutnya

perkembangan sosial adalah kemampuan memahami orang lain sebagai individu yang berbeda dalam hal kepribadiannya.

3. Masalah Yang Muncul Pada Masa Remaja

Jahja (2011) mengemukakan bahwa masa remaja merupakan masa pembentukan identitas diri. Masyarakat memiliki pandangan bahwa remaja lebih banyak yang bermasalah ketimbang tidak bermasalah. Ini dikarenakan bahwa tingkah laku remaja kerap kali tidak bisa diterima oleh lingkungan di tempat remaja itu tinggal. Berikut adalah beberapa masalah yang muncul pada masa remaja:

- a. Masalah-masalah yang Muncul Berkaitan dengan Perkembangan Moralitas, Keagamaan dan Sosial
 - 1) Kaburnya anak dari rumah karena orang tua.
 - 2) Melakukan hal-hal yang bertolak belakang dengan norma-norma agama, seperti mengosumsi narkoba.
 - 3) Hidup di dalam geng yang tidak terarah sehingga akan menjadi penyebab kenakalan remaja, seperti mabuk-mabukan, tawuran, pembunuhan, dan bolos dari sekolah.
- b. Masalah yang Muncul Berkaitan dengan Perkembangan Fisik dan Psikomotorik
 - 1) Perubahan suara akan menyebabkan munculnya perasaan malu. Selain itu juga tinggi badan dan berat badan yang tidak proporsional dapat

menimbulkan efek psikologis, di mana akan ada ejekan-ejekan. Ejekan-ejekan itu seperti di pendek, si kurus, di gendut, dan sebagainya.

- 2) Laki-laki mengalami perkembangan psikomotorik yang lebih cepat daripada perempuan. Perkembangan psikomotorik laki-laki, yaitu terdiri dari kemampuan dalam hal kelincahan, daya tahan dan kekuatan. Tentunya hal ini akan menjadi penyebab canggungnya pertemanan antara perempuan dengan laki-laki.

c. Masalah yang Muncul Berkaitan dengan Perilaku Kognitif dan Perkembangan Bahasa

- 1) Remaja yang memiliki bakat dan minat khusus kerap mengalami kesulitan dalam menetapkan jenis sekolah atau jurusan. Ini akan menyebabkan kegagalan remaja dalam menyelesaikan pendidikannya.
- 2) Mempelajari bahasa asing bagi sebagian remaja merupakan hal yang menyenangkan namun bagi sebagian remaja yang lain mempelajari bahasa asing adalah penderitaan. Ini disebabkan karena lemah dalam hal fonetik. Dari kelemahan fonetik ini akan menjadi penyebab cemoohan yang akan menimbulkan sikap negatif, seperti membenci pelajaran bahasa asing dan membenci guru yang mengajari bahasa asing.

Adapun Makmun (2012) menyatakan bahwa permasalahan-permasalahan yang muncul pada masa remaja ada empat, yaitu:

- a. Permasalahan yang Berhubungan dengan Perkembangan Intelektual dan Perkembangan Bahasa

Perkembangan intelektual yang begitu pesat merupakan tanda masa remaja awal. Apabila remaja tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya, maka kemampuan intelektualnya tidak berkembang secara sempurna. Sama halnya dengan mempelajari bahasa asing, pada masa remaja awal juga merupakan masa terbaik untuk mendalami bahasa asing. Akan tetapi, karena terbatasnya waktu dan sarana prasarana membuat remaja kesusahan untuk mendalami bahasa asing.

- b. Permasalahan yang Berhubungan dengan Perkembangan Fisik

Pada saat masa remaja, individu mengalami perkembangan fisik yang begitu pesat. Pada masa remaja pula fisik individu dianggap sebagai suatu hal yang penting dan kondisi fisik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan akan menimbulkan rasa tidak percaya diri.

- c. Permasalahan yang Berhubungan dengan Perkembangan Kepribadian

Menemukan identitas diri adalah masa yang penting bagi remaja pada saat perkembangan kepribadian. Saat remaja gagal menemukan identitas dirinya, maka akan terbentuknya sistem kepribadian yang tidak menunjukkan kondisi diri yang seharusnya.

d. Permasalahan yang Berhubungan dengan Perkembangan Perilaku Sosial

Pada remaja permasalahan perilaku sosial bukan terjadi hanya dengan kelompok teman sebaya saja, akan tetapi juga terjadi dengan orang tua. Ini dikarenakan pada saat remaja awal individu berkepribadian ambivalen, yaitu di satu sisi remaja masih memerlukan orang tuanya, terutama secara ekonomis. Namun di satu sisi, remaja mempunyai tekad untuk melepaskan ketergantungan dan menentukan pilihannya sendiri.

D. *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*

Menurut Adams (2014) *game* ialah permainan yang berisi beberapa peraturan yang membangun suasana bersaing dari dua atau beberapa kelompok dengan memilih taktik yang dibangun guna meminimalkan kemenangan lawan ataupun memaksimalkan kemenangan sendiri.

Selain itu, Kustiawan & Utomo (2019) juga mengemukakan bahwa *game online* merupakan *game* yang dimainkan menggunakan jaringan internet dan di dalamnya memungkinkan terjadinya interaksi satu sama lain untuk mencapai tujuan meraih *point* atau *skor* tertinggi di dalam dunia maya. Ada beberapa faktor-faktor yang membuat individu terdorong untuk bermain *game online*. Faktor-faktor tersebut, yaitu terdiri dari sosial dan prestasi. Pemain *game online* menghendaki pengakuan prestasinya yang dilakukan dengan melewati rintangan yang sulit sehingga memperoleh item yang langka dan level yang lebih tinggi. Karena hal inilah individu terdorong untuk terus-menerus bermain *game online* hingga menyebabkan kecanduan.

Saat ini jenis *game online* beraneka ragam, mulai dari *Action*, *RPG (Role Playing Game)*, *Simulation* hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Salah satu jenis *game online* yang paling populer saat ini adalah jenis *MOBA*. Contoh dari jenis *game MOBA*, yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds* atau yang dikenal dengan *game PUBG* (Sukindar, 2020).

Game online PUBG adalah *game* di mana pemainnya berperang namun tetap harus bertahan hidup melawan 100 pemain. Cara bermain *game online PUBG*, yaitu awalnya pemain terjun menggunakan parasut dari pesawat ke berbagai lokasi untuk loot (mengambil perlengkapan untuk perang, seperti mengambil senjata, amunisi, rompi, helm, dan tas). Selanjutnya zona untuk bermain akan muncul, yaitu sebuah lingkaran putih dan pemain harus masuk ke dalam lingkaran putih tersebut untuk bermain. Lingkaran putih untuk menjadi zona bermain *game online PUBG* akan diperbarui dan mengecil. Saat lingkaran putih sudah mencapai waktu 0 detik, maka akan muncul area berbahaya. Oleh karena itu pemain harus masuk ke dalam lingkaran putih yang baru. Pemain akan kehabisan darah dan mati jika berada di luar lingkaran putih. Selanjutnya lingkaran putih tersebut akan terus-menerus mengecil dan membuat para pemain yang tertinggal pada lingkaran akhir untuk habis-habisan berperang agar menjadi pemain terakhir dan mendapatkan gelar "*chicken dinner*" sebagai pemenang (Septiyani, 2019).

Menurut Badan Riset-Superdata, hanya dalam kurun waktu 8 bulan saja sejak awal dirilis *game online PUBG* berhasil meraih pendapatan yang sangat

fantastis, yaitu USD 712 juta atau setara dengan 9,5 triliun rupiah (Santoso, 2018).

E. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online PUBG* Pada Remaja

Permainan *game online PUBG* dapat diakses menggunakan ponsel maupun komputer. Pada dasarnya *game online PUBG* bisa dikatakan sebagai aktivitas atau hiburan untuk mengisi waktu luang. Namun, ada juga pengguna *game online PUBG* yang kesulitan mengontrol kebiasaan bermainnya sehingga menjadi kecanduan. Alasan para *gamers* bermain *game online PUBG* adalah karena ingin mendapatkan pengakuan bahwa para *gamers* telah berhasil melewati tantangan yang sulit dalam permainan sehingga dapat memperoleh level yang lebih tinggi. Karena hal inilah seseorang terdorong untuk terus-menerus bermain *game online PUBG* sehingga menyebabkan kecanduan atau adiksi (Septiyani, 2019).

Adapun menurut Kurniawan (2017), kecanduan *game online* adalah dampak dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game online*, sehingga individu lebih cenderung mementingkan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas yang lain. Sementara itu, *World Health Organization* (2018) menjelaskan bahwasanya remaja yang sudah kecanduan dengan *game online* akan tidak peduli lagi dengan kegiatan lainnya.

Masya & Candra (2016) menjelaskan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah kontrol diri. Menurut Averill (dalam Ghufroon & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah kemampuan individu menentukan

perilaku menurut suatu hal yang diyakini, kemampuan pengelolaan informasi yang tidak diinginkan maupun yang diinginkan dan kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku. Sementara itu, menurut Calhoun & Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri, yakni serangkaian proses yang membentuk diri individu atau penyesuaian proses-proses psikologis, tingkah laku dan fisik individu.

Selain itu, menurut Goldfriend & Merbaum (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang bisa membawa individu ke arah konsekuensi positif, yaitu berupa kemampuan untuk mengatur tingkah laku. Sedangkan menurut Lazarus (dalam Thalib, 2017) kontrol diri merupakan pengambilan keputusan individu untuk memadukan sikap yang sudah disusun untuk meningkatkan tujuan spesifik. Masing-masing individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda, ada yang mempunyai kontrol diri yang rendah dan ada pula yang mempunyai kontrol diri yang tinggi. Adapun Skinner (2013) menguraikan bahwa kontrol diri, yakni kemampuan individu dalam membuat keputusan lalu kemudian mengambil tindakan yang tepat agar terhindar dari akibat yang tidak diinginkan.

Kontrol diri, yakni lebih memfokuskan pada pilihan perbuatan dengan cara menolak kepuasan sesaat. Ini merupakan kemampuan individu untuk mengarahkan perilakunya sendiri agar bisa menghindari atau mengurangi perilakunya yang dapat merugikan diri sendiri (Chaplin, 2014). Selanjutnya, Thalib (2017) berpendapat bahwa kontrol diri ialah kemampuan individu dalam mengontrol dorongan-dorongan yang berasal dari dalam ataupun luar diri

individu. Apabila bermain *game online PUBG* tidak diimbangi dengan kontrol diri yang tinggi, maka *game online PUBG* dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Individu yang mempunyai kontrol diri rendah tidak bisa membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang tepat dalam mengatur tingkah lakunya, namun sebaliknya individu yang mempunyai kontrol diri tinggi akan membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang efektif dalam mengatur perilakunya.

Mudahnya individu mengakses *game online PUBG* merupakan penyebab individu menjadi kecanduan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dilihat bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan *game online PUBG* pada individu yang dalam hal ini adalah remaja.

F. Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan ialah adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja (studi kasus di warung kopi X).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X) : Kontrol Diri
2. Variabel Terikat (Y) : Kecanduan *Game Online PUBG*

B. Definisi Operasional

1. Kontrol Diri

Skinner (2013) menguraikan bahwa kontrol diri, yakni kemampuan individu dalam membuat keputusan lalu kemudian mengambil tindakan yang tepat agar terhindar dari akibat yang tidak diinginkan. Pada penelitian ini, kontrol diri diukur menggunakan aspek-aspek kontrol diri menurut Skinner (2013), yakni kemampuan pengendalian perilaku, kemampuan pemosisian diri dan kemampuan penentuan diri.

2. Kecanduan *Game Online PUBG*

Kustiawan & Utomo (2019) menjelaskan bahwa kecanduan *game online*, yaitu pada saat individu tidak pernah bisa berhenti memainkan *game online* dan yang terbayang dipikiran individu hanyalah *game online* sehingga bermain *game online* adalah prioritas utamanya. Pada penelitian ini, kecanduan *game online PUBG* diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online*

PUBG menurut Kustiawan & Utomo (2019), yakni toleransi, kompulsif, masalah hubungan interpersonal, dan penarikan diri.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019), populasi ialah suatu kelompok yang melibatkan subjek maupun objek dengan ciri-ciri khusus yang peneliti sudah tetapkan untuk ditelaah lalu ditarik suatu kesimpulan. Berdasarkan definisi tersebut, maka yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan *game online PUBG* berjumlah 31 orang.

Moleong (2017) menjelaskan bahwa sampel ialah wakil dari populasi yang akan diteliti dan sampel tersebut harus representatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan sampling jenuh. Peneliti menggunakan teknik sampling ini karena jumlah populasi sebanyak 31 orang. Sampling jenuh, yakni teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel. Sampling jenuh biasanya disebut sebagai penelitian populasi. Dalam penelitian ini, melihat jumlah populasi sebanyak 31 orang, maka semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode skala merupakan metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, subjek akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan opsi jawaban yang ada agar bisa mengutarakan hal-hal yang perlu untuk diteliti (Moleong, 2017).

Skala Likert ialah skala yang digunakan dalam penelitian ini dengan empat opsi jawaban yang nantinya akan diutarakan dalam pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Jawaban yang mendukung indikator pada variabel dinyatakan dalam pernyataan *favorable* dan sebaliknya apabila jawaban yang tidak mendukung indikator pada variabel dinyatakan dalam pernyataan *unfavorable* (Sugiyono, 2019).

Tabel 1
Petunjuk Pengisian Respons Subjek

No.	Opsi Jawaban	Pernyataan	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Gunawan, 2020

1. Skala Kontrol Diri

Item skala kontrol diri dibuat menggunakan aspek-aspek kontrol diri yang diuraikan oleh Skinner (2013), yakni kemampuan pengendalian perilaku, kemampuan pemosisian diri dan kemampuan penentuan diri. Dalam penelitian ini ada 40 item skala kontrol diri yang digunakan, di mana masing-masing pertanyaan memiliki empat opsi jawaban, yaitu SS, S, TS, dan STS seperti yang disajikan dalam tabel *blue print* berikut:

Tabel 2
Blue Print Skala Kontrol Diri

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah	Bobot
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Kemampuan Pengendalian Perilaku	Kemampuan memodifikasi stimulus	2	2	8	20%
		Kemampuan individu mengendalikan tingkah laku	2	2		
2.	Kemampuan Pemosisian Diri	Kemampuan mengontrol stimulus	3	3	24	60%
		Kemampuan mendapatkan informasi	3	3		
		Kemampuan menafsirkan peristiwa	3	3		
		Kemampuan mengantisipasi peristiwa	3	3		
3.	Kemampuan Penentuan Diri	Kemampuan penentuan diri	4	4	8	20%
Total			20	20	40	100%

2. Skala Kecanduan *Game Online PUBG*

Dalam penelitian ini, variabel kecanduan *game online PUBG* diukur berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* yang diuraikan oleh Kustiawan & Utomo (2019), yakni toleransi, kompulsif, masalah hubungan interpersonal, dan penarikan diri. Adapun skala kecanduan *game online PUBG* terdiri dari 40 item yang di mana masing-masing pertanyaan memiliki empat opsi jawaban, yaitu SS, S, TS, dan STS seperti yang disajikan dalam tabel *blue print* berikut:

Tabel 3
Blue Print Skala Kecanduan Game Online PUBG

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah	Bobot
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Toleransi	Sulit untuk berhenti bermain <i>game online PUBG</i> saat sudah memulai	2	2	10	25%
		Intensitas waktu bermain <i>game online PUBG</i> semakin lama atau bertambah	3	3		
2.	Kompulsif	Dorongan untuk bermain <i>game online PUBG</i> secara terus-menerus	5	5	10	25%
3.	Masalah Hubungan Interpersonal	Memiliki permasalahan dengan orang sekitar karena bermain <i>game online PUBG</i>	5	5	10	25%
4.	Penarikan Diri	Tidak dapat menarik diri dari bermain <i>game online PUBG</i>	5	5	10	25%
Total			20	20	40	100%

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa uji validitas, yakni instrumen penelitian untuk mengukur apa yang ingin diukur dan alat ukur bisa dinyatakan valid jika instrumen tersebut bisa mengukur apa yang semestinya diukur secara tepat. Agar suatu kuesioner dinyatakan sah atau tidak sah, maka diperlukan uji validitas.

Metode *Corrected Item-Total Correlation* ialah uji validitas yang digunakan pada penelitian ini dengan penentuan item skala yang valid apabila nilai koefisien korelasi item total $r_{ix} \geq 0,30$. Bila $r_{ix} < 0,30$ maka item skala tersebut dinyatakan

tidak valid (gugur) sehingga perlu diperbaiki atau dibuang. Mengkorelasi skor butir dengan skor total ialah cara untuk mengetahui apakah suatu item valid atau tidak (Moleong, 2017).

2. Reliabilitas

Reliabilitas, yakni suatu kestabilan dan konsistensi pengukuran dalam suatu tes yang dilakukan berulang-ulang. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila data yang dihasilkan tetap sama. Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik koefisien *Alpha Cronbach's (α)* dengan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows* guna agar bisa melihat hubungan antara dua variabel. Koefisien reliabilitas dinyatakan berada pada rentang angka 0 – 1,00 yang berarti bahwa koefisien reliabilitas yang mendekati angka 1,00 reliabilitasnya semakin baik (Gunawan, 2020).

F. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas, yakni uji pemeriksaan untuk mengecek apakah populasi yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Metode *one sample Kolmogrov-Smirnov* ialah uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Suatu data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$ dan berdistribusi tidak normal jika $p < 0,05$ (Gunawan, 2020).

2. Uji Linieritas

Agar dapat mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara relevan maka diperlukan uji linieritas. Adapun uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *Test for Linierity*. Pengujian uji linearitas ini dilakukan dengan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Dua variabel dinyatakan mempunyai hubungan yang linear jika $p < 0,05$ dan dinyatakan tidak linear jika $p > 0,05$ (Gunawan, 2020).

3. Uji Hipotesis

Analisis regresi linear sederhana ialah uji hipotesis yang diterapkan pada penelitian ini guna agar dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel kontrol diri (X) terhadap variabel kecanduan *game online PUBG* (Y) dengan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Analisis regresi linier sederhana mempunyai kaidah jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian, namun apabila nilai $p > 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian (Gunawan, 2020).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

Orientasi kancah dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan guna untuk mengetahui kesesuaian karakteristik subjek penelitian dengan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan di Zakir KUPI 5 yang beralamat di Jl. Teuku Umar, Gampong Lamteumen Timur, Kecamatan Jaya Baru, Kota Banda Aceh. Secara geografis terletak lebih kurang 2 km dari pusat Kota Banda Aceh. Zakir KUPI 5 merupakan salah satu warung kopi yang menjadi favorit warga Banda Aceh, terutama bagi para anak muda. Zakir KUPI 5 mengusung desain interior yang modern sehingga pengunjung akan betah berlama-lama di warung kopi ini. Zakir KUPI 5 buka dari pukul 06.00 – 00.00 WIB.

B. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara pada beberapa subjek di lokasi penelitian yang akan dituju. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan alat ukur yang digunakan untuk melakukan uji coba (*try out*) dan penelitian hingga selesai.

1. Persiapan Alat Ukur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala kontrol diri dan kecanduan *game online PUBG* dengan skala *Likert* sebagai alat ukur. Item skala kontrol diri disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri yang diuraikan oleh Skinner (2013),

yakni kemampuan pengendalian perilaku, kemampuan pemosisian diri dan kemampuan penentuan diri yang terdiri dari 40 item. Sedangkan skala kecanduan *game online PUBG* disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* yang diuraikan oleh Kustiawan & Utomo (2019), yakni toleransi, kompulsif, masalah hubungan interpersonal, dan penarikan diri yang terdiri dari 40 item.

C. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan di Zakir KUPI 5. Uji coba (*try out*) dari skala penelitian ini dilakukan kepada 31 subjek remaja. Peneliti membagikan *kuesioner* secara langsung kepada subjek. Setelah skala sudah terisi dan terkumpul semuanya, peneliti melakukan pengolahan data menggunakan *Statistical Program for Social Science (SPSS) version 25.0 for Windows*.

Adapun hambatan yang ditemui selama uji coba (*try out*) dan penelitian, yaitu subjek pada kelompok bermain *game online PUBG* tidak semuanya ada di lokasi penelitian, sehingga peneliti harus pergi beberapa kali ke lokasi untuk melakukan pengumpulan data.

D. Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas Skala Kontrol Diri

Uji validitas harus dilakukan guna untuk mengetahui item yang valid dan tidak valid (gugur). Peneliti melakukan uji coba validitas menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* dengan kriteria penentuan item pernyataan valid

$r_{ix} > 0,30$. Hasil analisis data item skala kontrol diri dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Analisis Data Skala Kontrol Diri Sebelum Item Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Kemampuan Pengendalian Perilaku	2, 6, 10, 13	3, 22, 31, 35	8
2.	Kemampuan Pemosisian Diri	1, 4, 7, 8, 11, 15, 25, 32, 34, 36, 38, 39	5, 9, 12, 14, 17, 19, 23, 28, 30, 33 , 37, 40	24
3.	Kemampuan Penentuan Diri	16, 21, 24, 27	18, 20, 26 , 29	8
Total		20	20	40

Keterangan: Nomor yang dicetak tebal adalah item pernyataan yang gugur

Tabel 5
Hasil Analisis Data Skala Kontrol Diri Valid dan Gugur

No.	Aspek	Nomor Item		Total
		Valid	Gugur	
1.	Kemampuan Pengendalian Perilaku	2, 3, 6, 10, 13, 22, 31	35	8
2.	Kemampuan Pemosisian Diri	1, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 23, 25, 28, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40	33	24
3.	Kemampuan Penentuan Diri	16, 18, 20, 21, 24, 27, 29	26	8
Total		37	3	40

Setelah dilakukan uji coba (*try out*) maka dapat diketahui bahwa 37 item pernyataan valid dan 3 item pernyataan dinyatakan gugur.

b. Uji Validitas Skala Kecanduan *Game Online PUBG*

Uji validitas skala kecanduan *game online PUBG* juga menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* dengan kriteria penentuan item pernyataan valid $r_{ix} > 0,30$. Hasil analisis data item skala kecanduan *game online PUBG* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6
Hasil Analisis Data Skala Kecanduan *Game Online PUBG* Sebelum Item Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Toleransi	4, 12, 20, 23 , 28	3, 9, 17, 30, 34	10
2.	Kompulsif	2, 8, 11, 19, 22	7, 15, 26, 32 , 40	10
3.	Masalah Hubungan Interpersonal	1, 10, 21, 27, 35	5, 14, 31, 37, 39	10
4.	Penarikan Diri	6, 13 , 24, 25 , 38	16, 18, 29, 33, 36	10
Total		20	20	40

Keterangan: Nomor yang dicetak tebal adalah item pernyataan yang gugur

Tabel 7
Hasil Analisis Data Skala Kecanduan *Game Online PUBG* Valid dan Gugur

No.	Aspek	Nomor Item		Total
		Valid	Gugur	
1.	Toleransi	3, 4, 9, 12, 17, 20, 28, 30, 34	23	10
2.	Kompulsif	2, 7, 8, 11, 15, 19, 22, 26, 40	32	10
3.	Masalah Hubungan Interpersonal	1, 5, 10, 14, 21, 27, 31, 35, 37, 39	0	10
4.	Penarikan Diri	6, 16, 18, 24, 29, 33, 36, 38	13, 25	10
Total		36	4	40

Setelah dilakukan uji coba (*try out*) maka dapat diketahui bahwa 36 item pernyataan valid dan 4 item pernyataan dinyatakan gugur.

c. Uji Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan koefisien *Alpha Cronbach's* (α). Hasil uji reliabilitas dari skala kontrol diri dengan jumlah 40 item menunjukkan hasil yang reliabel dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,968. Setelah item yang tidak valid dibuang, maka tersisa menjadi 37 item dengan koefisien reliabilitas naik hingga 0,973. Sementara itu, untuk hasil uji reliabilitas dari skala kecanduan *game online PUBG* dengan jumlah 40 item menunjukkan hasil yang reliabel dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,981. Setelah item yang tidak valid dibuang, maka tersisa menjadi 36 item dengan koefisien reliabilitas naik hingga 0,984. Angka tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi. Koefisien reliabilitas dinyatakan berada pada rentang angka 0 – 1,00 yang berarti koefisien reliabilitas yang mendekati angka 1,00 reliabilitasnya semakin baik (Gunawan, 2020).

Tabel 8
Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Item Tidak Valid Dibuang

Skala	Koefisien <i>Alpha Cronbach's</i>	Jumlah
Kontrol Diri (X)	0,968	40 item
Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> (Y)	0,981	40 item

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Tabel 9
Hasil Uji Reliabilitas Setelah Item Tidak Valid Dibuang

Skala	Koefisien <i>Alpha Cronbach's</i>	Jumlah
Kontrol Diri (X)	0,973	37 item
Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> (Y)	0,984	36 item

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

2. Deskripsi Subjek dan Data Penelitian

a. Deskripsi Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah remaja yang kecanduan *game online PUBG* berjumlah 31 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan *sampling jenuh*. Peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* ini karena jumlah populasi sebanyak 31 orang. *Sampling jenuh*, yakni teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel. *Sampling jenuh* biasanya disebut sebagai penelitian populasi. Dalam penelitian ini, melihat jumlah populasi sebanyak 31 orang maka semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

1. Kategori Hasil Skala Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online PUBG*

Peneliti membagi kategori kontrol diri menjadi tiga, yakni rendah, sedang dan tinggi. Proses pengkategorian dilakukan dengan menggunakan pedoman seperti di bawah ini.

Tabel 10
Pedoman Pengkategorian

No.	Kategori	Skor
1.	Rendah	$X < M - 1.SD$
2.	Sedang	$M - 1.SD \leq X < M + 1.SD$
3.	Tinggi	$M + 1.SD \leq X$

Sumber: Gunawan, 2020

Tabel 11
Perhitungan Kriteria Kategorisasi Kontrol Diri

X_{minimum}	X_{maksimum}	Range	Mean	SD
37	148	111	92,5	18,5

Tabel 12
Perhitungan Kriteria Kategorisasi Kecanduan *Game Online PUBG*

X_{minimum}	X_{maksimum}	Range	Mean	SD
36	144	108	90	30

Selanjutnya, setelah diperoleh perhitungan maka dilakukan proses pengkategorian sesuai pedoman pengkategorian seperti yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 13
Hasil Deskripsi Variabel Kontrol Diri

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	$X < 74$	0	0%
2.	Sedang	$74 \leq X < 111$	9	29,0%
3.	Tinggi	$111 \leq X$	22	71,0%
Total			31	100%

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Berdasarkan perhitungan kategorisasi skor variabel kontrol diri dapat disimpulkan bahwa terdapat 0 orang dengan persentase 0% pada kategori rendah, 9 orang dengan persentase 29,0% pada kategori sedang dan 22 orang dengan persentase 71,0% pada kategori tinggi.

Tabel 14
Hasil Deskripsi Variabel Kecanduan *Game Online PUBG*

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	$X < 60$	1	3,2%
2.	Sedang	$60 \leq X < 120$	16	51,6%
3.	Tinggi	$120 \leq X$	14	45,2%
Total			31	100%

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Berdasarkan perhitungan kategorisasi skor variabel kecanduan *game online PUBG* dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 orang dengan persentase 3,2% pada kategori rendah, 16 orang dengan persentase 51,6% pada kategori sedang dan 14 orang dengan persentase 45,2% pada kategori tinggi.

3. Uji Prasyarat

Syarat sebelum melakukan uji analisis regresi linier sederhana, yakni terlebih dahulu harus melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas guna untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik yang telah direncanakan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas, yakni uji pemeriksaan untuk mengecek apakah populasi yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Metode *one sample Kolmogrov-Smirnov* ialah uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Suatu data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$ dan berdistribusi tidak normal jika $p < 0,05$ (Gunawan, 2020). Adapun hasil dari uji normalitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 15
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Uji	Sig.	Keterangan
Kontrol Diri (X)	0,129	0,200	Normal
Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> (Y)	0,140	0,128	Normal

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas, maka dapat dijabarkan bahwa:

1. Hasil uji normalitas terhadap variabel kontrol diri mempunyai nilai 0,129 dengan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kontrol diri berdistribusi normal.
2. Hasil uji normalitas terhadap variabel kecanduan game online PUBG mempunyai nilai 0,140 dengan nilai signifikansi sebesar $0,128 > 0,05$ sehingga

dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan *game online PUBG* berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Agar dapat mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara relevan maka diperlukan uji linieritas. Adapun uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *Test for Linierity*. Pengujian uji linearitas ini dilakukan dengan aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Dua variabel dinyatakan mempunyai hubungan yang linear jika $p < 0,05$ dan dinyatakan tidak linear jika $p > 0,05$ (Gunawan, 2020). Adapun hasil dari uji linieritas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 16
Hasil Uji Linieritas

Variabel	F	Sig.	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online PUBG</i> (Y) * Kontrol Diri (X)	53,300	0,000	Linier

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Berdasarkan hasil tabel uji linieritas di atas, maka dapat dilihat bahwa kedua variabel menunjukkan nilai F sebesar 53,300 dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kontrol diri terhadap variabel kecanduan *game online PUBG*.

4. Uji Hipotesis

Analisis regresi linear sederhana ialah uji hipotesis yang diterapkan pada penelitian ini guna agar dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel kontrol diri (X) terhadap variabel kecanduan *game online PUBG* (Y) dengan

aplikasi *SPSS version 25.0 for Windows*. Analisis regresi linier sederhana mempunyai kaidah jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian, namun apabila nilai $p > 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian (Gunawan, 2020). Adapun hasil uji regresi linier sederhana disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 17
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F	Sig.
1	,819	,671	,659	16,150	59,098	,000

Sumber: Pengolah Data *SPSS version 25.0 for Windows*, 2022

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linier sederhana di atas, dapat dilihat nilai *R Square* sebesar 0,671 dengan nilai F 59,098 dan nilai Sig. 0,000 atau dengan kata lain $0,000 < 0,05$ maka hasil ini menunjukkan bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan *game online PUBG*. Dari hasil *R Square* diperoleh nilai sebesar 0,671 yang berarti bahwa pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* sebesar 67,1% sedangkan 32,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja. Oleh karena itu dilakukan analisis data untuk mengkategorisasikan skor variabel kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja. Skor kontrol diri dapat dilihat dari hasil kategorisasi berada pada kategori rendah 0 orang dengan persentase 0%, kategori sedang 9 orang dengan persentase 29,0% dan kategori tinggi 22 orang

dengan persentase 71,0%. Sedangkan untuk skor variabel kecanduan *game online PUBG* dari hasil kategorisasi berada pada kategori rendah 1 orang dengan persentase 3,2%, kategori sedang 16 orang dengan persentase 51,6% dan kategori tinggi 14 orang dengan persentase 45,2%.

Adapun penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana guna agar dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel kontrol diri (X) terhadap variabel kecanduan *game online PUBG* (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai $p = 0,000$ di mana $0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan *game online PUBG*. Dalam hal ini variabel kontrol diri memberikan kontribusi sebesar *R Square* 0,671 (67,1%) dalam mempengaruhi variabel kecanduan *game online PUBG*, sementara itu 32,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian. Jadi, kontrol diri mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja.

Berkaitan dengan itu, pengertian kecanduan yang telah dijelaskan pada BAB sebelumnya, menurut Trisnani & Wardani (2018) kecanduan *game online* juga dikenal dengan *game addiction*. Individu yang telah kecanduan bermain *game online* merasa seolah-olah tidak ada lagi hal yang ingin dilakukan selain hanya bermain *game online* saja. Ini tentunya memiliki dampak negatif bagi pemainnya. Teknologi internet atau biasa disebut dengan *internet addictive* merupakan penyebab dari kecanduan bermain *game online*. Kecanduan, yaitu suatu gangguan bersifat kronis yang dilakukan berulang-kali agar memperoleh kepuasan tertentu. Istilah kecanduan ini dipakai untuk mengutarakan

ketergantungan pada internet khususnya pada *game online*. Dikatakan kecanduan apabila mengulang aktivitas yang sama sebanyak lebih dari lima kali.

Selain itu, Kustiawan & Utomo (2019) menjelaskan bahwa kecanduan *game online*, yaitu pada saat individu tidak pernah bisa berhenti memainkan *game online* dan yang terbayang dipikiran individu hanyalah *game online* sehingga bermain *game online* adalah prioritas utamanya. Adapun menurut Kurniawan (2017), kecanduan *game online* adalah dampak dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game online*, sehingga individu lebih cenderung mementingkan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas yang lain. Sementara itu, *World Health Organization* (2018) menjelaskan bahwasanya remaja yang sudah kecanduan dengan *game online* akan tidak peduli lagi dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online*, yaitu suatu hal yang dilakukan secara berulang-kali atau bersifat kompulsif. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kecanduan saat memainkan *game online PUBG* untuk memperoleh kebahagiaan tersendiri sehingga akan merasa sulit untuk berhenti bermain *game online PUBG* tanpa memikirkan masalah yang timbul, seperti merugikan diri sendiri.

Masya & Candra (2016) menjelaskan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah kontrol diri. Menurut Averill (dalam Ghufroon & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah kemampuan individu menentukan perilaku menurut suatu hal yang diyakini, kemampuan pengelolaan informasi yang tidak diinginkan maupun yang diinginkan dan kemampuan individu untuk

memodifikasi perilaku. Sementara itu, menurut Calhoun & Acocella (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri, yakni serangkaian proses yang membentuk diri individu atau penyalarsan proses-proses psikologis, tingkah laku dan fisik individu.

Selain itu, menurut Goldfriend & Merbaum (dalam Ghufron & Risnawita, 2017) kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang bisa membawa individu ke arah konsekuensi positif, yaitu berupa kemampuan untuk mengatur tingkah laku. Sedangkan menurut Lazarus (dalam Thalib, 2017) kontrol diri merupakan pengambilan keputusan individu untuk memadukan sikap yang sudah disusun untuk meningkatkan tujuan spesifik. Masing-masing individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda, ada yang mempunyai kontrol diri yang rendah dan ada pula yang mempunyai kontrol diri yang tinggi. Adapun Skinner (2013) menguraikan bahwa kontrol diri, yakni kemampuan individu dalam membuat keputusan lalu kemudian mengambil tindakan yang tepat agar terhindar dari akibat yang tidak diinginkan.

Kontrol diri, yakni lebih memfokuskan pada pilihan perbuatan dengan cara menolak kepuasan sesaat. Ini merupakan kemampuan individu untuk mengarahkan perilakunya sendiri agar bisa menghindari atau mengurangi perilakunya yang dapat merugikan diri sendiri (Chaplin, 2014). Selanjutnya, Thalib (2017) berpendapat bahwa kontrol diri ialah kemampuan individu dalam mengontrol dorongan-dorongan yang berasal dari dalam ataupun luar diri individu. Individu yang mempunyai kontrol diri rendah tidak bisa membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang tepat dalam mengatur tingkah lakunya, namun

sebaliknya individu yang mempunyai kontrol diri tinggi akan membuat sebuah keputusan dan mengambil tindakan yang efektif dalam mengatur perilakunya.

Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri ialah suatu tindakan pengendalian perilaku yang dilakukan remaja ketika menentukan kemampuan dalam mengatur tingkah laku. Dalam penelitian ini, pengertian kontrol diri yang dimaksud adalah kemampuan individu dalam mengontrol dirinya saat memainkan *game online PUBG*.

Kemudian, berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja (studi kasus di warung kopi X). Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan terbukti dan dapat diterima dengan hasil koefisien (r) dari kedua variabel sebesar 0,671 dengan nilai signifikansi 0,000 yang diperoleh dari analisis regresi linier sederhana dengan *Statistical Program for Social Science (SPSS) version 25.0 for Windows*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja (studi kasus di warung kopi X). Hal ini dapat terlihat dari nilai *R Square* sebesar 0,671 dengan nilai *F* 59,098 dan nilai *Sig.* 0,000 atau dengan kata lain $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa kontrol diri sebagai variabel bebas memiliki pengaruh sebesar 67,1% terhadap kecanduan *game online PUBG* pada remaja sebagai variabel terikat, sedangkan sisanya sebesar 32,9% merupakan pengaruh dari variabel lain.

B. Saran

Peneliti mengajukan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Remaja Pemain *Game Online PUBG*

Sebaiknya para remaja pemain *game online PUBG* dapat meningkatkan kontrol diri agar dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kecanduan terhadap *game online PUBG*. Para remaja diharap agar bisa mengisi waktu luang yang lebih bermanfaat, seperti meningkatkan prestasi akademik dan berpartisipasi dalam kegiatan organisasi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengungkap faktor-faktor lain yang mempengaruhi kontrol diri dan kecanduan *game online PUBG*.

3. Bagi Orang Tua/Keluarga

Bagi orang tua/keluarga diharap dapat memberikan alternatif-alternatif kegiatan bagi remaja agar tidak hanya bermain *game online* saja. Pastikan juga remaja memiliki teman-teman yang memberikan pengaruh positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design third edition*. New Riders.
- Alwisol. (2011). *Psikologi kepribadian*. UMM Press.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition (DSM-V)*. American Psychiatric Publishing.
- Chaplin, J. P. (2014). *Kamus lengkap psikologi*. Rajawali Press.
- Clinton, B. (2019, Desember 3). *Tim Indonesia jadi juara dunia kompetisi PUBG mobile club open 2019*. Kompas Tekno. Diakses Maret 11, 2021, dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/03/10320067/tim-indonesia-jadi-juara-dunia-kompetisi-pubg-mobile-club-open-2019>
- Ghufron, N., & Risnawita, R. (2017). *Teor-teori psikologi*. Ar Ruzz Media.
- Gunawan, C. (2020). *Panduan praktis mengolah data penelitian*. Deepublish.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Prenada Media.
- Kemendes RI. (2015). *Profil kesehatan Indonesia 2014*. Sekretariat Jenderal Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- King, L. A. (2017). *The science of psychology: an appreciative view (psikologi umum: sebuah pandangan apresiatif)* (3rd ed.). Salemba Humanika.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014, Maret 04). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 585-599. <http://publish.illinois.edu/zhengqi2/files/2016/05/source4.pdf>
- Kurniawan, D. E. (2017, Januari-Juni). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97-103. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. AE Media Grafik.
- Liputan6. (2018, September 5). *Akibat kecanduan gim pubg, bocah 13 tahun tewas mengenaskan*. Liputan6.com. Diakses Maret 11, 2021, dari

<http://www.liputan6.com/citizen6/read/3637237/akibat-kecanduan-gim-pubg-bocah-13-tahun-tewas-mengenaskan>

- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi kependidikan perangkat sistem pengajaran modul*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016, Mei). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 103-118. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575/466>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, P. (2018, Februari 1). *Analisis: PUBG raih pendapatan 9,5 triliun rupiah di tahun 2017*. Jagat Play. Diakses April 03, 2021, dari <https://jagatplay.com/2018/02/news/analisis-pubg-raih-pendapatan-95-triliun-rupiah-di-tahun-2017/>
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development (perkembangan masa hidup)* (13th ed., Vol. 1). Erlangga.
- Septiyani, A. (2019, Mei 15). *Ini panduan lengkap bermain PUBG mobile untuk pemula alias newbie*. GridGames.id. Diakses April 03, 2021, dari <https://games.grid.id/read/151727131/ini-panduan-lengkap-bermain-pubg-mobile-untuk-pemula-alias-newbie?>
- Skinner, B. F. (2013). *Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia*. Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukindar. (2020, Juli 20). *Perbedaan mode klasik dan arcade di PUBG mobile, kamu suka yang mana?* Gametren. Diakses Maret 11, 2021, dari <https://gametren.com/2020/07/20/perbedaan-mode-klasik-dan-arcade-di-pubg-1798/>
- Thalib, S. B. (2017). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Kencana.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online: mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara mengurangnya*. UNIPMA Press.

- Utomo, A. P. (2020, Agustus 20). *Bermain PUBG sehari-hari, remaja 16 tahun di India meninggal*. Kompas.com. Diakses Maret 11, 2021, dari <https://www.kompas.com/global/read/2020/08/20/191500670/bermain-pubg-berhari-hari-remaja-16-tahun-di-india-meninggal>
- World Health Organization. (2018, September 14). *Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11*. WHO | World Health Organization. Diakses Maret 11, 2021, dari <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Zakiah, I., & Ritanti. (2021). *Kecanduan game online pada remaja dan penanganannya*. Media Sains Indonesia.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pernyataan *Favorable* dan *Unfavorable* Skala Kontrol Diri

Aspek	Indikator	Pernyataan Item	
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Kemampuan Pengendalian Perilaku	Kemampuan memodifikasi stimulus	<p>Ketika menunggu seseorang, saya melakukan aktivitas lain untuk mengisi waktu luang.</p> <p>Kegagalan sebagai pemicu semangat saya untuk berbuat baik.</p>	<p>Saya menjadi putus asa dan marah ketika menghadapi kegagalan.</p> <p>Saya akan membalas dendam kepada teman yang melukai hati saya.</p>
	Kemampuan individu mengendalikan tingkah laku	<p>Ketika mendapat nilai ujian jelek, saya berusaha untuk belajar lebih giat lagi.</p> <p>Kehilangan barang yang saya sayangi membuat saya menjadi lebih berhati-hati dalam menjaga sesuatu.</p>	<p>Meskipun saya memiliki banyak tugas atau pekerjaan rumah, saya tidak segera menyicil tugas-tugas itu.</p> <p>Saya akan membalas dendam kepada teman yang melukai hati saya.</p>
Kemampuan Pemosisian Diri	Kemampuan mengontrol stimulus	<p>Saya akan mengurangi kegiatan saya jika dirasa jadwal saya sudah terlalu banyak.</p> <p>Ketika saya berkendara dan sedang dalam keadaan marah, saya akan menghentikan kendaraan saya</p>	<p>Kekalahan membuat saya merasa kecewa dan frustrasi.</p> <p>Kegagalan membuat saya menjadi tidak bersemangat untuk bekerja.</p>

		<p>terlebih dahulu di pinggir jalan.</p> <p>Ketika menghadapi kejadian yang buruk, saya selalu berpikir positif.</p>	<p>Untuk meredakan rasa marah, saya menambah kecepatan ketika saya mengendarai kendaraan.</p>
	Kemampuan mendapatkan informasi	<p>Bagi saya kritikan adalah masukan yang berharga untuk hidup saya selanjutnya.</p> <p>Kegagalan di masa lalu merupakan pelajaran yang berharga bagi saya dalam merencanakan masa depan.</p> <p>Saya selalu memberikan tenggang waktu untuk istirahat ketika sedang mengerjakan tugas yang sulit.</p>	<p>Saya menjadi tidak bersemangat ke sekolah karena nilai ulangan saya yang jelek.</p> <p>Saya merasa tidak senang jika ada orang yang memberi kritik pada saya.</p> <p>Saya sering meminta bantuan kepada teman untuk mengerjakan tugas sekolah.</p>
	Kemampuan menafsirkan peristiwa	<p>Saya akan membuat jadwal kegiatan bila banyak pekerjaan yang harus saya lakukan.</p> <p>Saya selalu berpikir bahwa kekalahan yang saya alami merupakan kemenangan yang tertunda.</p>	<p>Saya menjadi tidak bersemangat ketika dihadapkan pada tugas yang sulit.</p> <p>Nilai jelek pada mata pelajaran tertentu membuat saya menjadi malas belajar pada mata pelajaran tersebut.</p>

		Tugas sekolah akan terasa lebih ringan jika saya langsung mengerjakan pada hari itu dan tidak menumpuknya.	Ketika memiliki banyak pekerjaan, saya bingung menentukan pekerjaan mana yang harus saya kerjakan terlebih dahulu.
	Kemampuan mengantisipasi peristiwa	Saya belajar dengan rajin supaya tidak tinggal kelas.	Saya masih suka bergadang walaupun hal tersebut sering membuat saya bangun kesiangan dan terlambat ke sekolah.
		Saya akan berhenti tidur larut malam ketika saya terlambat pergi ke sekolah.	Saya tidak peduli dengan akibat yang timbul jika saya sering terlambat masuk sekolah.
		Saya pergi ke sekolah lebih awal agar tidak terlambat.	Saya merasa tertekan dengan kejadian buruk yang menimpa hidup saya.
Kemampuan Penentuan Diri	Kemampuan penentuan diri	Saya lebih memilih mengikuti belajar di kelas agar tidak ketinggalan pelajaran daripada bolos pada mata pelajaran tertentu. Saat saya marah, saya berusaha menarik nafas dalam-dalam agar lebih tenang.	Saya dengan mudah melampiaskan emosi saya jika sedang marah dengan seseorang. Pulang dari sekolah saya lebih memilih bermain bersama teman-teman daripada pulang ke rumah untuk membantu orang tua.

		<p>Sehabis pulang sekolah saya meluangkan waktu untuk mengulang kembali pelajaran supaya lebih paham.</p> <p>Jika sedang berbelanja, saya lebih memprioritaskan barang-barang yang sifatnya penting dan perlu agar tidak terlalu boros.</p>	<p>Saya lebih senang melanjutkan tidur saya di rumah daripada belajar di sekolah.</p> <p>Saya senang berbelanja barang-barang yang menurut saya bagus dan menarik.</p>
--	--	---	--

Lampiran 2. Pernyataan *Favorable* dan *Unfavorable* Skala Kecanduan *Game Online PUBG*

Aspek	Indikator	Pernyataan Item	
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Toleransi	Sulit untuk berhenti bermain <i>game online PUBG</i> saat sudah memulai	<p>Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online PUBG</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain <i>game online PUBG</i> padahal kuota telah habis</p>	<p>Saya mampu mengatur waktu saya ketika kapan harus bermain dan kapan tidak bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya akan berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika sudah saya rasa cukup.</p>
	Intensitas waktu bermain <i>game online PUBG</i> semakin lama atau bertambah	<p>Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> terus bertambah.</p> <p>Waktu yang saya gunakan untuk</p>	<p>Saya bermain <i>game online PUBG</i> hanya pada waktu tertentu saja.</p> <p>Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya akan berhenti jika</p>

		bermain <i>game online PUBG</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya.	sudah terlalu lama bermain <i>game online PUBG</i> .
Kompulsif	Dorongan untuk bermain <i>game online PUBG</i> secara terus-menerus	<p>Bagi saya <i>game online PUBG</i> hanya hiburan saja.</p> <p>Saya sulit berhenti bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Setiap bangun pagi hal yang pertama kali saya pikirkan adalah bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i>.</p>	<p>Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan.</p> <p>Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Hidup saya tidak akan hampa tanpa <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika ada orang lain</p>

			yang menyuruh berhenti.
Masalah Hubungan Interpersonal	Memiliki permasalahan dengan orang sekitar karena bermain <i>game online PUBG</i>	<p>Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online PUBG</i> daripada beraktivitas bersama teman di luar.</p> <p>Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online PUBG</i>, saya jadi tidak punya teman dekat.</p> <p>Waktu untuk bersama dengan keluarga menjadi berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya melewatkan waktu makan malam ketika saya sedang asyik bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya merasa kesehatan menurun karena</p>	<p>Saya mampu menjaga kesehatan tubuh ketika seharian bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya akan berhenti bermain dan beristirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Bagi saya berteman di dalam <i>game online PUBG</i> tidak lebih menyenangkan daripada bertemu di kehidupan nyata.</p> <p>Saya langsung tidur di malam hari karena</p>

		kebanyakan bermain <i>game online PUBG</i> .	tidak bermain <i>game online PUBG</i> .
Penarikan Diri	Tidak dapat menarik diri dari bermain <i>game online PUBG</i>	<p>Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya lebih memilih bermain <i>game online PUBG</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain.</p> <p>Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online PUBG</i> walaupun dalam keadaan letih.</p> <p>Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i>.</p>	<p>Saya tidak kecewa ketika di tengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online PUBG</i> karena ada hal yang harus diselesaikan.</p> <p>Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Bermain <i>game online PUBG</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya.</p> <p>Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i>.</p> <p>Walaupun saya jarang bermain <i>game online PUBG</i>, tapi saya tetap merasa nyaman.</p>

Lampiran 3. *Blue Print* Skala Kontrol Diri

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah	Bobot
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Kemampuan Pengendalian Perilaku	Kemampuan memodifikasi stimulus	2, 6, 10, 13	3, 22, 31, 35	8	20%
		Kemampuan individu mengendalikan tingkah laku				
2.	Kemampuan Pemosisian Diri	Kemampuan mengontrol stimulus	1, 4, 7, 8, 11, 15, 25, 32, 34, 36, 38, 39	5, 9, 12, 14, 17, 19, 23, 28, 30, 33, 37, 40	24	60%
		Kemampuan mendapatkan informasi				
		Kemampuan menafsirkan peristiwa				
		Kemampuan mengantisipasi peristiwa				
3.	Kemampuan Penentuan Diri	Kemampuan penentuan diri	16, 21, 24, 27	18, 20, 26, 29	8	20%
Total			20	20	40	100%

Lampiran 4. *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online PUBG*

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah	Bobot
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Toleransi	Sulit untuk berhenti bermain <i>game online PUBG</i> saat sudah memulai	4, 12, 20, 23, 28	3, 9, 17, 30, 34	10	25%
		Intensitas waktu bermain <i>game online PUBG</i> semakin lama atau bertambah				
2.	Kompulsif	Dorongan untuk bermain <i>game online PUBG</i> secara terus-menerus	2, 8, 11, 19, 22	7, 15, 26, 32, 40	10	25%
3.	Masalah Hubungan Interpersonal	Memiliki permasalahan dengan orang sekitar karena bermain <i>game online PUBG</i>	1, 10, 21, 27, 35	5, 14, 31, 37, 39	10	25%
4.	Penarikan Diri	Tidak dapat menarik diri dari bermain <i>game online PUBG</i>	6, 13, 24, 25, 38	16, 18, 29, 33, 36	10	25%
Total			20	20	40	100%

Lampiran 5. Skala *Try Out* Kontrol Diri

SKALA *TRY OUT* KONTROL DIRI

Pedoman pengisian skala:

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan yang berhubungan dengan kontrol diri.
2. Saudara/i diminta untuk menyatakan tanggapan terhadap pernyataan tersebut dengan cara memilih:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
3. Saudara/i bebas menyatakan pilihan yang sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
4. Semua pilihan adalah benar selama itu sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
5. Cara menyatakan pernyataan adalah dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu mengerjakan PR	✓			

6. Jika saudara/i sudah selesai, mohon periksa kembali dan pastikan tidak ada nomor yang terlewatkan.
7. Terima kasih atas segala ketersediaan saudara/i, selamat mengerjakan.

Nama/Inisial :

Umur :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya akan mengurangi kegiatan saya jika dirasa jadwal saya sudah terlalu banyak.				
2.	Ketika menunggu seseorang, saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang.				
3.	Saya menjadi putus asa dan marah ketika menghadapi kegagalan.				
4.	Bagi saya kritikan adalah masukan yang berharga untuk hidup saya selanjutnya.				
5.	Saya menjadi tidak bersemangat ketika dihadapkan pada tugas yang sulit.				
6.	Kegagalan sebagai pemicu semangat saya untuk berbuat baik.				
7.	Saya akan membuat jadwal kegiatan bila banyak pekerjaan yang harus saya lakukan.				
8.	Saya belajar dengan rajin supaya tidak tinggal kelas.				
9.	Saya menjadi tidak bersemangat ke sekolah karena nilai ulangan saya yang jelek.				
10.	Ketika mendapat nilai ujian jelek, saya berusaha untuk belajar lebih giat lagi.				
11.	Ketika saya berkendara dan sedang dalam keadaan marah, saya akan menghentikan kendaraan saya terlebih dahulu di pinggir jalan.				

12.	Nilai jelek pada mata pelajaran tertentu membuat saya menjadi malas belajar pada mata pelajaran tersebut.				
13.	Kehilangan barang yang saya sayangi membuat saya menjadi lebih berhati-hati dalam menjaga sesuatu.				
14.	Kekalahan membuat saya merasa kecewa dan frustrasi.				
15.	Saya selalu berpikir bahwa kekalahan yang saya alami merupakan kemenangan yang tertunda.				
16.	Saya lebih memilih mengikuti belajar di kelas agar tidak ketinggalan pelajaran daripada bolos pada mata pelajaran tertentu.				
17.	Kegagalan membuat saya menjadi tidak bersemangat untuk bekerja.				
18.	Saya dengan mudah melampiaskan emosi saya jika sedang marah dengan seseorang.				
19.	Untuk meredakan rasa marah, saya menambah kecepatan ketika saya mengendarai kendaraan.				
20.	Pulang dari sekolah saya lebih memilih bermain bersama teman-teman daripada pulang ke rumah untuk membantu orang tua.				
21.	Saat saya marah, saya berusaha menarik nafas dalam-dalam agar lebih tenang.				
22.	Saya menjadi malas belajar ketika mendapat nilai jelek pada ujian sekolah.				

23.	Saya masih suka bergadang walaupun hal tersebut sering membuat saya bangun kesiangan dan terlambat ke sekolah.				
24.	Sehabis pulang sekolah saya meluangkan waktu untuk mengulang kembali pelajaran supaya lebih paham.				
25.	Tugas sekolah akan terasa lebih ringan jika saya langsung mengerjakan pada hari itu dan tidak menumpuknya.				
26.	Saya lebih senang melanjutkan tidur saya di rumah daripada belajar di sekolah.				
27.	Jika sedang berbelanja, saya lebih memprioritaskan barang-barang yang sifatnya penting dan perlu agar tidak terlalu boros.				
28.	Saya tidak peduli dengan akibat yang timbul jika saya sering terlambat masuk sekolah.				
29.	Saya senang berbelanja barang-barang yang menurut saya bagus dan menarik.				
30.	Saya merasa tidak senang jika ada orang yang memberi kritik pada saya.				
31.	Meskipun saya memiliki banyak tugas atau pekerjaan rumah, saya tidak segera menyicil tugas-tugas itu.				
32.	Ketika menghadapi kejadian yang buruk, saya selalu berpikir positif.				
33.	Ketika memiliki banyak pekerjaan, saya bingung menentukan pekerjaan mana yang harus saya kerjakan terlebih dahulu.				

34.	Kegagalan di masa lalu merupakan pelajaran yang berharga bagi saya dalam merencanakan masa depan.				
35.	Saya akan membalas dendam kepada teman yang melukai hati saya.				
36.	Saya akan berhenti tidur larut malam ketika saya terlambat pergi ke sekolah.				
37.	Saya merasa tertekan dengan kejadian buruk yang menimpa hidup saya.				
38.	Saya selalu memberikan tenggang waktu untuk istirahat ketika sedang mengerjakan tugas yang sulit.				
39.	Saya pergi ke sekolah lebih awal agar tidak terlambat.				
40.	Saya sering meminta bantuan kepada teman untuk mengerjakan tugas sekolah.				

Lampiran 6. Tabulasi Data *Try Out* Kontrol Diri

SUBJEK	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
FD	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4
MA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
Z	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
MMR	1	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1
MH	1	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1
RS	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4
AT	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3
MFN	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3
FE	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
TH	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
RR	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
TB	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
JR	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2
RV	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2
MHK	1	3	3	3	1	1	4	1	1	3	1
IM	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
B	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
NJ	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
MFA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AMM	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
TZ	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2
AYP	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
AMM	1	4	4	4	1	1	3	1	1	4	1
TD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

SUBJEK	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	X.21	X.22
HM	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4
FD	3	3	3	4	3	1	4	4	3	3	3
MA	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4
Z	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3
MMR	3	3	3	1	3	1	1	1	3	3	3
MH	3	3	3	1	3	1	1	1	3	3	3
RS	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3
AT	4	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4
MFN	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4
FE	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
TH	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4
RR	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3
TB	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
JR	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3
RV	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3
MHK	3	3	3	1	3	1	1	1	3	3	3
IM	4	4	4	2	4	1	2	2	4	4	4
P	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
MR	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4
TA	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4
B	4	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4
NJ	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4
MFA	4	4	4	2	4	1	2	2	4	4	4
MS	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
AMM	4	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4
TZ	4	4	4	2	4	1	2	2	4	4	4
AYP	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3
AMM	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	4
TD	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4

SUBJEK	X.23	X.24	X.25	X.26	X.27	X.28	X.29	X.30	X.31	X.32	X.33
HM	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2
FD	4	3	4	2	3	3	3	1	4	3	4
MA	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4
Z	2	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2
MMR	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	2
MH	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	2
RS	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2
AT	3	4	3	1	4	4	4	1	3	4	2
MFN	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2
FE	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
TH	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4
RR	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	4
TB	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	4
JR	2	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3
RV	2	3	2	4	3	3	3	1	2	3	4
MHK	1	3	1	2	3	3	3	1	1	3	1
IM	2	4	2	1	4	4	4	1	2	4	3
P	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3
MR	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	2
TA	2	4	2	3	4	4	4	2	2	4	1
B	3	4	3	1	4	4	4	1	3	4	2
NJ	3	4	3	2	4	4	4	2	3	4	2
MFA	2	4	2	2	4	4	4	1	2	4	4
MS	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2
AMM	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	2
TZ	2	4	2	2	4	4	4	1	2	4	2
AYP	2	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2
AMM	1	4	1	2	4	4	4	1	1	4	4
TD	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4

SUBJEK	X.34	X.35	X.36	X.37	X.38	X.39	X.40	Σ
HM	4	2	4	4	4	4	4	154
AP	4	1	4	4	4	3	4	148
FD	3	1	3	3	3	3	3	126
MA	4	1	4	4	4	1	4	124
Z	3	1	3	3	3	1	3	99
MMR	3	1	3	3	3	1	3	87
MH	3	2	3	3	3	2	3	89
RS	3	2	3	3	3	1	3	125
AT	4	1	4	4	4	2	4	131
MFN	4	2	4	4	4	4	4	138
FE	4	1	4	4	4	3	4	151
TH	4	2	4	4	4	3	4	129
RR	3	2	3	3	3	4	3	131
TB	3	2	3	3	3	3	3	115
JR	3	2	3	3	3	4	3	104
RV	3	1	3	3	3	4	3	106
MHK	3	1	3	3	3	3	3	88
IM	4	2	4	4	4	3	4	123
P	4	2	4	4	4	4	4	151
MR	4	1	4	4	4	3	4	147
TA	4	2	4	4	4	3	4	125
B	4	1	4	4	4	3	4	133
NJ	4	1	4	4	4	2	4	135
MFA	4	1	4	4	4	2	4	123
MS	4	1	4	4	4	3	4	148
AH	4	1	4	4	4	4	4	151
AMM	4	1	4	4	4	4	4	137
TZ	4	2	4	4	4	1	4	121
AYP	3	1	3	3	3	1	3	98
AMM	4	1	4	4	4	3	4	111
TD	4	2	4	4	4	3	4	153

Lampiran 7. Reliabilitas Skala *Try Out* Kontrol Diri

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,968	40

Lampiran 8. Uji Validitas Skala *Try Out* Kontrol Diri

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X.1	123,06	376,129	,836	,966
X.2	122,19	398,361	,718	,967
X.3	122,19	398,361	,718	,967
X.4	122,19	398,361	,718	,967
X.5	123,06	376,129	,836	,966
X.6	123,06	376,129	,836	,966
X.7	122,16	405,873	,336	,968
X.8	123,06	376,129	,836	,966
X.9	123,06	376,129	,836	,966
X.10	122,19	398,361	,718	,967
X.11	123,06	376,129	,836	,966
X.12	122,19	398,361	,718	,967
X.13	122,19	398,361	,718	,967
X.14	122,19	398,361	,718	,967
X.15	123,06	376,129	,836	,966
X.16	122,19	398,361	,718	,967
X.17	124,45	402,323	,502	,967
X.18	123,06	376,129	,836	,966
X.19	123,06	376,129	,836	,966
X.20	122,19	398,361	,718	,967
X.21	122,19	398,361	,718	,967
X.22	122,19	398,361	,718	,967
X.23	123,06	376,129	,836	,966
X.24	122,19	398,361	,718	,967
X.25	123,06	376,129	,836	,966

X.26	123,26	401,865	,234	,969
X.27	122,19	398,361	,718	,967
X.28	122,19	398,361	,718	,967
X.29	122,19	398,361	,718	,967
X.30	124,45	402,323	,502	,967
X.31	123,06	376,129	,836	,966
X.32	122,19	398,361	,718	,967
X.33	123,03	402,899	,203	,970
X.34	122,19	398,361	,718	,967
X.35	124,42	411,318	,048	,969
X.36	122,19	398,361	,718	,967
X.37	122,19	398,361	,718	,967
X.38	122,19	398,361	,718	,967
X.39	123,10	394,157	,409	,968
X.40	122,19	398,361	,718	,967

Lampiran 9. Skala *Try Out* Kecanduan *Game Online PUBG*

SKALA *TRY OUT* KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG*

Pedoman pengisian skala:

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan yang berhubungan dengan kontrol diri.
2. Saudara/i diminta untuk menyatakan tanggapan terhadap pernyataan tersebut dengan cara memilih:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

3. Saudara/i bebas menyatakan pilihan yang sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
4. Semua pilihan adalah benar selama itu sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
5. Cara menyatakan pernyataan adalah dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu bermain <i>game online PUBG</i>		✓		

6. Jika saudara/i sudah selesai, mohon periksa kembali dan pastikan tidak ada nomor yang terlewatkan.
7. Terima kasih atas segala ketersediaan saudara/i, selamat mengerjakan.

Nama/Inisial :

Umur :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online PUBG</i> daripada beraktivitas bersama teman di luar.				
2.	Bagi saya <i>game online PUBG</i> hanya hiburan saja.				
3.	Saya mampu mengatur waktu saya ketika kapan harus bermain dan kapan tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				
4.	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
5.	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh ketika seharian bermain <i>game online PUBG</i> .				
6.	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				
7.	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan.				
8.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online PUBG</i> .				
9.	Saya bermain <i>game online PUBG</i> hanya pada waktu tertentu saja.				
10.	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online PUBG</i> , saya jadi tidak punya teman dekat.				
11.	Keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online PUBG</i> .				

12.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> terus bertambah.				
13.	Saya lebih memilih bermain <i>game online PUBG</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain.				
14.	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online PUBG</i> .				
15.	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i> .				
16.	Saya tidak kecewa ketika di tengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online PUBG</i> karena ada hal yang harus diselesaikan.				
17.	Saya akan berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika sudah saya rasa cukup.				
18.	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online PUBG</i> .				
19.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali saya pikirkan adalah bermain <i>game online PUBG</i> .				
20.	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
21.	Waktu untuk bersama dengan keluarga menjadi berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online PUBG</i> .				
22.	Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i> .				
23.	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online PUBG</i> ketika saya				

	merasa belum puas dalam bermain <i>game online PUBG</i> padahal kuota telah habis.				
24.	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online PUBG</i> .				
25.	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online PUBG</i> walaupun dalam keadaan letih.				
26.	Hidup saya tidak akan hampa tanpa <i>game online PUBG</i> .				
27.	Saya melewatkan waktu makan malam ketika saya sedang asyik bermain <i>game online PUBG</i> .				
28.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya.				
29.	Bermain <i>game online PUBG</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya.				
30.	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
31.	Saya akan berhenti bermain dan beristirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online PUBG</i> .				
32.	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online PUBG</i> .				
33.	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
34.	Saya akan berhenti jika sudah terlalu lama bermain <i>game online PUBG</i> .				

35.	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online PUBG</i> .				
36.	Walaupun saya jarang bermain <i>game online PUBG</i> , tapi saya tetap merasa nyaman.				
37.	Bagi saya berteman di dalam <i>game online PUBG</i> tidak lebih menyenangkan daripada bertemu di kehidupan nyata.				
38.	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
39.	Saya langsung tidur di malam hari karena tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				
40.	Saya berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti.				

Subjek	Y.23	Y.24	Y.25	Y.26	Y.27	Y.28	Y.29	Y.30	Y.31	Y.32	Y.33
HM	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4
AP	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
FD	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4
MA	3	2	4	4	2	2	2	2	2	1	2
Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MMR	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1
MH	3	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1
RS	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4
AT	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3
MFN	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3
FE	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
TH	4	2	3	4	2	2	2	2	2	1	2
RR	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4
TB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
JR	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2
RV	4	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2
MHK	4	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1
IM	4	2	3	4	2	2	2	2	2	1	2
P	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4
MR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4
TA	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2
B	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3
NJ	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3
MFA	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2
MS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
AMM	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3
TZ	4	2	3	4	2	2	2	2	2	1	2
AYP	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2
AM	4	1	3	4	1	1	1	1	1	2	1
TD	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4

Subjek	Y.34	Y.35	Y.36	Y.37	Y.38	Y.39	Y.40	Σ
HM	4	4	3	4	4	4	4	131
AP	4	4	3	4	3	4	4	126
FD	4	4	4	4	3	4	4	122
MA	2	2	4	2	1	2	2	83
Z	4	4	4	4	4	4	4	136
MMR	1	1	3	1	1	1	1	57
MH	1	1	3	1	2	1	1	60
RS	4	4	3	4	1	4	4	114
AT	3	3	4	3	2	3	3	108
MFN	3	3	4	3	4	3	3	112
FE	4	4	4	4	3	4	4	129
TH	2	2	4	2	3	2	2	89
RR	4	4	3	4	4	4	4	125
TB	3	3	3	3	3	3	3	101
JR	2	2	3	2	4	2	2	86
RV	2	2	3	2	4	2	2	85
MHK	1	1	3	1	3	1	1	64
IM	2	2	3	2	3	2	2	89
P	4	4	3	4	4	4	4	130
MR	4	4	3	4	3	4	4	128
TA	2	2	3	2	3	2	2	90
B	3	3	4	3	3	3	3	109
NJ	3	3	4	3	2	3	3	107
MFA	2	2	4	2	2	2	2	89
MS	4	4	4	4	3	4	4	130
AH	4	4	4	4	4	4	4	134
AMM	3	3	4	3	4	3	3	111
TZ	2	2	3	2	1	2	2	82
AYP	2	2	3	2	1	2	2	78
AM	1	1	3	1	3	1	1	71
TD	4	4	3	4	3	4	4	128

Lampiran 11. Reliabilitas Skala *Try Out* Kecanduan *Game Online PUBG*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,981	40

Lampiran 12. Uji Validitas Skala *Try Out* Kecanduan *Game Online PUBG*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	119,16	758,606	,487	,981
Y.2	118,32	776,359	,411	,981
Y.3	118,32	776,359	,411	,981
Y.4	119,16	728,473	,975	,980
Y.5	119,23	733,247	,901	,980
Y.6	119,16	728,473	,975	,980
Y.7	119,16	728,473	,975	,980
Y.8	118,32	776,359	,411	,981
Y.9	119,16	758,606	,487	,981
Y.10	119,16	728,473	,975	,980
Y.11	118,32	776,359	,411	,981
Y.12	118,61	774,712	,454	,981
Y.13	118,58	784,052	,113	,982
Y.14	119,16	758,606	,487	,981
Y.15	119,16	728,473	,975	,980
Y.16	119,16	728,473	,975	,980
Y.17	118,32	776,359	,411	,981
Y.18	119,16	728,473	,975	,980
Y.19	118,32	776,359	,411	,981
Y.20	119,16	728,473	,975	,980
Y.21	119,16	728,473	,975	,980
Y.22	118,32	776,359	,411	,981
Y.23	118,48	786,791	,015	,982
Y.24	119,16	728,473	,975	,980
Y.25	118,58	779,118	,289	,981
Y.26	118,32	776,359	,411	,981

Y.27	119,16	728,473	,975	,980
Y.28	119,16	728,473	,975	,980
Y.29	119,16	728,473	,975	,980
Y.30	119,16	728,473	,975	,980
Y.31	119,16	728,473	,975	,980
Y.32	120,32	778,092	,246	,982
Y.33	119,16	728,473	,975	,980
Y.34	119,16	728,473	,975	,980
Y.35	119,16	728,473	,975	,980
Y.36	118,58	778,785	,301	,981
Y.37	119,16	728,473	,975	,980
Y.38	119,16	758,606	,487	,981
Y.39	119,16	728,473	,975	,980
Y.40	119,16	728,473	,975	,980

Lampiran 13. Skala Data Penelitian Kontrol Diri

SKALA PENELITIAN KONTROL DIRI

Pedoman pengisian skala:

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan yang berhubungan dengan kontrol diri.
2. Saudara/i diminta untuk menyatakan tanggapan terhadap pernyataan tersebut dengan cara memilih:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

3. Saudara/i bebas menyatakan pilihan yang sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
4. Semua pilihan adalah benar selama itu sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
5. Cara menyatakan pernyataan adalah dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu mengerjakan PR	✓			

6. Jika saudara/i sudah selesai, mohon periksa kembali dan pastikan tidak ada nomor yang terlewatkan.
7. Terima kasih atas segala ketersediaan saudara/i, selamat mengerjakan.

Nama/Inisial :

Umur :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya akan mengurangi kegiatan saya jika dirasa jadwal saya sudah terlalu banyak.				
2.	Ketika menunggu seseorang, saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang.				
3.	Saya menjadi putus asa dan marah ketika menghadapi kegagalan.				
4.	Bagi saya kritikan adalah masukan yang berharga untuk hidup saya selanjutnya.				
5.	Saya menjadi tidak bersemangat ketika dihadapkan pada tugas yang sulit.				
6.	Kegagalan sebagai pemicu semangat saya untuk berbuat baik.				
7.	Saya akan membuat jadwal kegiatan bila banyak pekerjaan yang harus saya lakukan.				
8.	Saya belajar dengan rajin supaya tidak tinggal kelas.				
9.	Saya menjadi tidak bersemangat ke sekolah karena nilai ulangan saya yang jelek.				
10.	Ketika mendapat nilai ujian jelek, saya berusaha untuk belajar lebih giat lagi.				
11.	Ketika saya berkendara dan sedang dalam keadaan marah, saya akan menghentikan kendaraan saya terlebih dahulu di pinggir jalan.				

12.	Nilai jelek pada mata pelajaran tertentu membuat saya menjadi malas belajar pada mata pelajaran tersebut.				
13.	Kehilangan barang yang saya sayangi membuat saya menjadi lebih berhati-hati dalam menjaga sesuatu.				
14.	Kekalahan membuat saya merasa kecewa dan frustrasi.				
15.	Saya selalu berpikir bahwa kekalahan yang saya alami merupakan kemenangan yang tertunda.				
16.	Saya lebih memilih mengikuti belajar di kelas agar tidak ketinggalan pelajaran daripada bolos pada mata pelajaran tertentu.				
17.	Kegagalan membuat saya menjadi tidak bersemangat untuk bekerja.				
18.	Saya dengan mudah melampiaskan emosi saya jika sedang marah dengan seseorang.				
19.	Untuk meredakan rasa marah, saya menambah kecepatan ketika saya mengendarai kendaraan.				
20.	Pulang dari sekolah saya lebih memilih bermain bersama teman-teman daripada pulang ke rumah untuk membantu orang tua.				
21.	Saat saya marah, saya berusaha menarik nafas dalam-dalam agar lebih tenang.				
22.	Saya menjadi malas belajar ketika mendapat nilai jelek pada ujian sekolah.				

23.	Saya masih suka bergadang walaupun hal tersebut sering membuat saya bangun kesiangan dan terlambat ke sekolah.				
24.	Sehabis pulang sekolah saya meluangkan waktu untuk mengulang kembali pelajaran supaya lebih paham.				
25.	Tugas sekolah akan terasa lebih ringan jika saya langsung mengerjakan pada hari itu dan tidak menumpuknya.				
26.	Jika sedang berbelanja, saya lebih memprioritaskan barang-barang yang sifatnya penting dan perlu agar tidak terlalu boros.				
27.	Saya tidak peduli dengan akibat yang timbul jika saya sering terlambat masuk sekolah.				
28.	Saya senang berbelanja barang-barang yang menurut saya bagus dan menarik.				
29.	Saya merasa tidak senang jika ada orang yang memberi kritik pada saya.				
30.	Meskipun saya memiliki banyak tugas atau pekerjaan rumah, saya tidak segera menyicil tugas-tugas itu.				
31.	Ketika menghadapi kejadian yang buruk, saya selalu berpikir positif.				
32.	Kegagalan di masa lalu merupakan pelajaran yang berharga bagi saya dalam merencanakan masa depan.				
33.	Saya akan berhenti tidur larut malam ketika saya terlambat pergi ke sekolah.				

34.	Saya merasa tertekan dengan kejadian buruk yang menimpa hidup saya.				
35.	Saya selalu memberikan tenggang waktu untuk istirahat ketika sedang mengerjakan tugas yang sulit.				
36.	Saya pergi ke sekolah lebih awal agar tidak terlambat.				
37.	Saya sering meminta bantuan kepada teman untuk mengerjakan tugas sekolah.				

Lampiran 14. Tabulasi Data Penelitian Kontrol Diri

Subjek	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
FD	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
MA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
Z	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3
MMR	1	3	3	3	1	1	3	1	1	3
MH	1	3	3	3	1	1	3	1	1	3
RS	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
AT	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4
MFN	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4
FE	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
TH	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
RR	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3
TB	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
JR	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3
RV	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3
MHK	1	3	3	3	1	1	4	1	1	3
IM	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
B	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4
NJ	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4
MFA	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AMM	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4
TZ	2	4	4	4	2	2	4	2	2	4
AYP	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3
AMM	1	4	4	4	1	1	3	1	1	4
TD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Subjek	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20
HM	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
FD	4	3	3	3	4	3	1	4	4	3
MA	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4
Z	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3
MMR	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3
MH	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3
RS	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3
AT	3	4	4	4	3	4	1	3	3	4
MFN	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4
FE	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
TH	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4
RR	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3
TB	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
JR	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3
RV	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3
MHK	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3
IM	2	4	4	4	2	4	1	2	2	4
P	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
MR	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
TA	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4
B	3	4	4	4	3	4	1	3	3	4
NJ	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4
MFA	2	4	4	4	2	4	1	2	2	4
MS	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
AMM	3	4	4	4	3	4	1	3	3	4
TZ	2	4	4	4	2	4	1	2	2	4
AYP	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3
AMM	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4
TD	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4

Subjek	X.21	X.22	X.23	X.24	X.25	X.27	X.28	X.29	X.30	X.31
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
FD	3	3	4	3	4	3	3	3	1	4
MA	4	4	2	4	2	4	4	4	2	2
Z	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2
MMR	3	3	1	3	1	3	3	3	1	1
MH	3	3	1	3	1	3	3	3	1	1
RS	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4
AT	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3
MFN	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3
FE	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
TH	4	4	2	4	2	4	4	4	2	2
RR	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4
TB	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
JR	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2
RV	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2
MHK	3	3	1	3	1	3	3	3	1	1
IM	4	4	2	4	2	4	4	4	1	2
P	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
MR	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
TA	4	4	2	4	2	4	4	4	2	2
B	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3
NJ	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3
MFA	4	4	2	4	2	4	4	4	1	2
MS	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
AMM	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3
TZ	4	4	2	4	2	4	4	4	1	2
AYP	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2
AMM	4	4	1	4	1	4	4	4	1	1
TD	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4

Subjek	X.32	X.34	X.36	X.37	X.38	X.39	X.40	Σ
HM	4	4	4	4	4	4	4	120
AP	4	4	4	4	4	3	4	117
FD	3	3	3	3	3	3	3	98
MA	4	4	4	4	4	1	4	99
Z	3	3	3	3	3	1	3	78
MMR	3	3	3	3	3	1	3	69
MH	3	3	3	3	3	2	3	70
RS	3	3	3	3	3	1	3	98
AT	4	4	4	4	4	2	4	106
MFN	4	4	4	4	4	4	4	110
FE	4	4	4	4	4	3	4	118
TH	4	4	4	4	4	3	4	101
RR	3	3	3	3	3	4	3	102
TB	3	3	3	3	3	3	3	90
JR	3	3	3	3	3	4	3	82
RV	3	3	3	3	3	4	3	82
MHK	3	3	3	3	3	3	3	72
IM	4	4	4	4	4	3	4	99
P	4	4	4	4	4	4	4	120
MR	4	4	4	4	4	3	4	117
TA	4	4	4	4	4	3	4	101
B	4	4	4	4	4	3	4	108
NJ	4	4	4	4	4	2	4	109
MFA	4	4	4	4	4	2	4	98
MS	4	4	4	4	4	3	4	117
AH	4	4	4	4	4	4	4	120
AMM	4	4	4	4	4	4	4	109
TZ	4	4	4	4	4	1	4	97
AYP	3	3	3	3	3	1	3	78
AMM	4	4	4	4	4	3	4	89
TD	4	4	4	4	4	3	4	119

Lampiran 15. Reliabilitas Skala Penelitian Kontrol Diri

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,973	37

Lampiran 16. Uji Validitas Skala Penelitian Kontrol Diri

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X.1	116,26	355,731	,836	,971
X.2	115,39	377,178	,728	,972
X.3	115,39	377,178	,728	,972
X.4	115,39	377,178	,728	,972
X.5	116,26	355,731	,836	,971
X.6	116,26	355,731	,836	,971
X.7	115,35	384,770	,331	,973
X.8	116,26	355,731	,836	,971
X.9	116,26	355,731	,836	,971
X.10	115,39	377,178	,728	,972
X.11	116,26	355,731	,836	,971
X.12	115,39	377,178	,728	,972
X.13	115,39	377,178	,728	,972
X.14	115,39	377,178	,728	,972
X.15	116,26	355,731	,836	,971
X.16	115,39	377,178	,728	,972
X.17	117,65	381,637	,480	,973
X.18	116,26	355,731	,836	,971
X.19	116,26	355,731	,836	,971
X.20	115,39	377,178	,728	,972
X.21	115,39	377,178	,728	,972
X.22	115,39	377,178	,728	,972
X.23	116,26	355,731	,836	,971
X.24	115,39	377,178	,728	,972
X.25	116,26	355,731	,836	,971
X.27	115,39	377,178	,728	,972

X.28	115,39	377,178	,728	,972
X.29	115,39	377,178	,728	,972
X.30	117,65	381,637	,480	,973
X.31	116,26	355,731	,836	,971
X.32	115,39	377,178	,728	,972
X.34	115,39	377,178	,728	,972
X.36	115,39	377,178	,728	,972
X.37	115,39	377,178	,728	,972
X.38	115,39	377,178	,728	,972
X.39	116,29	374,213	,384	,974
X.40	115,39	377,178	,728	,972

Lampiran 17. Skala Data Penelitian Kecanduan *Game Online PUBG*

SKALA PENELITIAN KECANDUAN *GAME ONLINE PUBG*

Pedoman pengisian skala:

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan yang berhubungan dengan kontrol diri.
 2. Saudara/i diminta untuk menyatakan tanggapan terhadap pernyataan tersebut dengan cara memilih:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
 3. Saudara/i bebas menyatakan pilihan yang sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
 4. Semua pilihan adalah benar selama itu sesuai dengan keadaan diri saudara/i.
 5. Cara menyatakan pernyataan adalah dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
Contoh:
- | No. | Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|-----|---|----|---|----|-----|
| 1. | Saya selalu bermain <i>game online PUBG</i> | | ✓ | | |
6. Jika saudara/i sudah selesai, mohon periksa kembali dan pastikan tidak ada nomor yang terlewatkan.
 7. Terima kasih atas segala ketersediaan saudara/i, selamat mengerjakan.

Nama/Inisial :

Umur :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online PUBG</i> daripada beraktivitas bersama teman di luar.				
2.	Bagi saya <i>game online PUBG</i> hanya hiburan saja.				
3.	Saya mampu mengatur waktu saya ketika kapan harus bermain dan kapan tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				
4.	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
5.	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh ketika seharian bermain <i>game online PUBG</i> .				
6.	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				
7.	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan.				
8.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online PUBG</i> .				
9.	Saya bermain <i>game online PUBG</i> hanya pada waktu tertentu saja.				
10.	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online PUBG</i> , saya jadi tidak punya teman dekat.				
11.	Keinginan untuk bermain <i>game online PUBG</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online PUBG</i> .				

12.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> terus bertambah.				
13.	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online PUBG</i> .				
14.	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya sudah <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i> .				
15.	Saya tidak kecewa ketika di tengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online PUBG</i> karena ada hal yang harus diselesaikan.				
16.	Saya akan berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika sudah saya rasa cukup.				
17.	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online PUBG</i> .				
18.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali saya pikirkan adalah bermain <i>game online PUBG</i> .				
19.	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
20.	Waktu untuk bersama dengan keluarga menjadi berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online PUBG</i> .				
21.	Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log out</i> dari <i>game online PUBG</i> .				
22.	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online PUBG</i> .				
23.	Hidup saya tidak akan hampa tanpa <i>game online PUBG</i> .				

24.	Saya melewatkan waktu makan malam ketika saya sedang asyik bermain <i>game online PUBG</i> .				
25.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online PUBG</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya.				
26.	Bermain <i>game online PUBG</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya.				
27.	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
28.	Saya akan berhenti bermain dan beristirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online PUBG</i> .				
29.	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
30.	Saya akan berhenti jika sudah terlalu lama bermain <i>game online PUBG</i> .				
31.	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online PUBG</i> .				
32.	Walaupun saya jarang bermain <i>game online PUBG</i> , tapi saya tetap merasa nyaman.				
33.	Bagi saya berteman di dalam <i>game online PUBG</i> tidak lebih menyenangkan daripada bertemu di kehidupan nyata.				
34.	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online PUBG</i> .				
35.	Saya langsung tidur di malam hari karena tidak bermain <i>game online PUBG</i> .				

36.	Saya berhenti bermain <i>game online PUBG</i> ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti.				
-----	---	--	--	--	--

Lampiran 18. Tabulasi Data Penelitian Kecanduan *Game Online PUBG*

Subjek	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AP	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
FD	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4
MA	1	4	4	2	2	2	2	4	1	2
Z	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
MMR	1	3	3	1	1	1	1	3	1	1
MH	2	3	3	1	1	1	1	3	2	1
RS	1	3	3	4	4	4	4	3	1	4
AT	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3
MFN	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3
FE	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
TH	3	4	4	2	2	2	2	4	3	2
RR	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4
TB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
JR	4	3	3	2	2	2	2	3	4	2
RV	4	3	3	2	2	2	2	3	4	2
MHK	3	3	3	1	1	1	1	3	3	1
IM	3	4	4	2	2	2	2	4	3	2
P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MR	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
TA	3	4	4	2	2	2	2	4	3	2
B	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
NJ	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3
MFA	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2
MS	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AMM	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3
TZ	1	4	4	2	2	2	2	4	1	2
AYP	1	3	3	2	2	2	2	3	1	2
AMM	3	4	4	1	1	1	1	4	3	1
TD	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4

Subjek	Y.11	Y.12	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AP	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
FD	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4
MA	4	3	1	2	2	4	2	4	2	2
Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MMR	3	3	1	1	1	3	1	3	1	1
MH	3	3	2	1	1	3	1	3	1	1
RS	3	3	1	4	4	3	4	3	4	4
AT	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3
MFN	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
FE	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
TH	4	3	3	2	2	4	2	4	2	2
RR	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
TB	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
JR	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2
RV	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2
MHK	3	3	3	1	1	3	1	3	1	1
IM	4	4	3	2	2	4	2	4	2	2
P	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
MR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
TA	4	3	3	2	2	4	2	4	2	2
B	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3
NJ	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3
MFA	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2
MS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AMM	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
TZ	4	3	1	2	2	4	2	4	2	2
AYP	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2
AMM	4	3	3	1	1	4	1	4	1	1
TD	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4

Subjek	Y.22	Y.24	Y.26	Y.27	Y.28	Y.29	Y.30	Y.31	Y.33	Y.34
HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
FD	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
MA	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MMR	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1
MH	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1
RS	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
AT	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
MFN	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
FE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TH	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
RR	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
TB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
JR	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
RV	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
MHK	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1
IM	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TA	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
B	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
NJ	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
MFA	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AMM	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
TZ	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2
AYP	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
AMM	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1
TD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Subjek	Y.35	Y.36	Y.37	Y.38	Y.39	Y.40	Σ
HM	4	3	4	4	4	4	119
AP	4	3	4	3	4	4	115
FD	4	4	4	3	4	4	110
MA	2	4	2	1	2	2	72
Z	4	4	4	4	4	4	120
MMR	1	3	1	1	1	1	46
MH	1	3	1	2	1	1	49
RS	4	3	4	1	4	4	103
AT	3	4	3	2	3	3	95
MFN	3	4	3	4	3	3	100
FE	4	4	4	3	4	4	116
TH	2	4	2	3	2	2	78
RR	4	3	4	4	4	4	113
TB	3	3	3	3	3	3	91
JR	2	3	2	4	2	2	74
RV	2	3	2	4	2	2	74
MHK	1	3	1	3	1	1	52
IM	2	3	2	3	2	2	78
P	4	3	4	4	4	4	118
MR	4	3	4	3	4	4	116
TA	2	3	2	3	2	2	77
B	3	4	3	3	3	3	98
NJ	3	4	3	2	3	3	94
MFA	2	4	2	2	2	2	76
MS	4	4	4	3	4	4	117
AH	4	4	4	4	4	4	120
AMM	3	4	3	4	3	3	100
TZ	2	3	2	1	2	2	71
AYP	2	3	2	1	2	2	65
AMM	1	3	1	3	1	1	58
TD	4	3	4	3	4	4	116

Lampiran 19. Reliabilitas Data Penelitian Kecanduan *Game Online PUBG*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,984	36

Lampiran 20. Uji Validitas Data Penelitian Kecanduan *Game Online PUBG*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	107,13	737,583	,484	,985
Y.2	106,29	755,146	,403	,985
Y.3	106,29	755,146	,403	,985
Y.4	107,13	707,583	,977	,983
Y.5	107,19	711,828	,912	,983
Y.6	107,13	707,583	,977	,983
Y.7	107,13	707,583	,977	,983
Y.8	106,29	755,146	,403	,985
Y.9	107,13	737,583	,484	,985
Y.10	107,13	707,583	,977	,983
Y.11	106,29	755,146	,403	,985
Y.12	106,58	753,452	,449	,985
Y.14	107,13	737,583	,484	,985
Y.15	107,13	707,583	,977	,983
Y.16	107,13	707,583	,977	,983
Y.17	106,29	755,146	,403	,985
Y.18	107,13	707,583	,977	,983
Y.19	106,29	755,146	,403	,985
Y.20	107,13	707,583	,977	,983
Y.21	107,13	707,583	,977	,983
Y.22	106,29	755,146	,403	,985
Y.24	107,13	707,583	,977	,983
Y.26	106,29	755,146	,403	,985
Y.27	107,13	707,583	,977	,983
Y.28	107,13	707,583	,977	,983
Y.29	107,13	707,583	,977	,983

Y.30	107,13	707,583	,977	,983
Y.31	107,13	707,583	,977	,983
Y.33	107,13	707,583	,977	,983
Y.34	107,13	707,583	,977	,983
Y.35	107,13	707,583	,977	,983
Y.36	106,55	757,656	,289	,985
Y.37	107,13	707,583	,977	,983
Y.38	107,13	737,583	,484	,985
Y.39	107,13	707,583	,977	,983
Y.40	107,13	707,583	,977	,983

Lampiran 21. Hasil Kategorisasi Kontrol Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	9	29,0	29,0	29,0
	Tinggi	22	71,0	71,0	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Lampiran 22. Hasil Kategorisasi Kecanduan *Game Online PUBG*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	3,2	3,2	3,2
	Sedang	16	51,6	51,6	54,8
	Tinggi	14	45,2	45,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Lampiran 23. Hasil Uji Normalitas

		Kontrol Diri (X)	Kecanduan Game Online PUBG (Y)
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	119,03	109,97
	Std. Deviation	19,778	27,675
Most Extreme Differences	Absolute	,129	,140
	Positive	,103	,125
	Negative	-,129	-,140
Test Statistic		,129	,140
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,128 ^e

Lampiran 24. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
Kecanduan Game Online PUBG (Y) * Kontrol Diri (X)	Between Groups	(Combined)	19795,968	19
		Linearity	15413,461	1
		Deviation from Linearity	4382,507	18
Within Groups			3181,000	11
Total			22976,968	30

ANOVA Table

			Mean Square	F
Kecanduan Game Online PUBG (Y) * Kontrol Diri (X)	Between Groups	(Combined)	1041,893	3,603
		Linearity	15413,461	53,300
		Deviation from Linearity	243,473	,842
Within Groups			289,182	
Total				

ANOVA Table

			Sig.
Kecanduan Game Online PUBG (Y) * Kontrol Diri (X)	Between Groups	(Combined)	,017
		Linearity	,000
		Deviation from Linearity	,640
Within Groups			
Total			

Lampiran 25. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,819 ^a	,671	,659	16,150	2,568

a. Predictors: (Constant), Kontrol Diri (X)

b. Dependent Variable: Kecanduan Game Online PUBG (Y)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15413,461	1	15413,461	59,098	,000 ^b
	Residual	7563,507	29	260,811		
	Total	22976,968	30			

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online PUBG (Y)

b. Predictors: (Constant), Kontrol Diri (X)

Lampiran 26. SK Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
NOMOR: 108/UM.M6/KEP/F/2022**

TENTANG

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2021-2022
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi mahasiswa tahun akademik 2021-2022;
2. Bahwa namanya yang tercantum dalam surat keputusan ini dianggap cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 6007/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/1/2021 Menyatakan Bahwa Program Studi Sarjana Psikologi Unmuha Terakreditasi Dengan Peringkat B;
5. Surat Keputusan Rektor Unmuha Nomor : 494/UM.M/KEP/D/2020 Tanggal 29 Rabiul Akhir 1442 H/ 14 Desember 2020 M Tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Psikologi Unmuha Masa Jabatan 2020-2024.
- Memperhatikan** Keputusan tim penguji proposal skripsi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada bulan Desember 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : **Menunjuk Saudara;**
Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog
Julia Aridhona, M.Si
- Untuk Membimbing Skripsi:
Nama : Randa Aulia Setiawan
NPM : 1709110004
Prodi : Psikologi
Judul : Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game Online* PUBG pada Remaja (Studi Kasus di Warung Kopi X)
- Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum di atas berwenang untuk membimbing SKRIPSI mahasiswa dan diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- Ketiga** : Surat Keputusan pembimbing ini berlaku hanya satu tahun, dihitung sejak tanggal ditetapkan.
- Keempat** : Segala sesuatu akan diperbaiki dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 29 Jumadil Ula 1443 H
03 Januari 2022 M


Barma W. M. Si
 NIK: 19700103 200609 1 001

Tembusan:
1. Biro Keuangan & Bendahara
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

BIODATA

Nama : Randa Aulia Setiawan
Tempat, Tanggal Lahir : Padang, 15 Maret 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
e-mail : rauliasetiawan@gmail.com
Status dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak ke : 2 dari 3 Bersaudara