



Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dilingkungan Jl.Enggang Perumnas Mandala Medan

The Correlation Between Self-Control and Online Game Addiction In Teenagers Environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan

Novelisda Zai & Abdul Munir

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Manda Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kecanduan game online dan kontrol diri pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling pada remaja dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan yang berjumlah 75 remaja. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan game online dan skala kontrol diri. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Product Moment dengan bantuan menggunakan program SPSS for MS. Windows versi 22. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r) 0,557 dengan signifikan (p) = 0,000 yang berarti $p < 0,05$ yang artinya ada hubungan antara kecanduan game online dengan kontrol diri pada remaja di lingkungan Jl.Enggang Perumnas Mandala Medan. Variabel kecanduan game online mempunyai rerata empiric (RE) 141,93 dan rerata hipotetik sebesar (RH) 117 yang berarti kecanduan game online tergolong tinggi, variabel kontrol diri mempunyai rerata empiric (RE) 87,41 dan rerata hipotetik sebesar (RH) 77 yang artinya tingkat kontrol diri tergolong sedang.

Kata kunci : Kontrol Diri, Kecanduan Game Online, Remaja.

Abstract

The purpose of this research is to find out the correlation between self-control and online game addiction in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. This research uses quantitative research methods. The research hypothesis is there is a positive relationship between online game addiction in teenager environment Jl. Enggang Peumnas Mandala Medan. This studi uses a total sampling technique in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan consisting 75 teenagers. The scale method used in this was online game addiction and self-control scale. The data analysis used in this research was product moment with the help of computer program for MS. Windows version 22. The results of data analysis show that the value of the correlation coefficient (r)0,557 and significant (p) = 0,000 wich means $p < 0,05$ there is a correlation between online game addiction and self-control in teenagers environment Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Variable online game addiction has an empirical average (RE) 141,93 and a hypothetical is (RH) 117 means that online game addiction is high, variable self-control has an empirical average (Re) 87,41 and a Hypothetical is (RH) 77 means that self-control is moderate.

Keywords : self-control, online game addiction, teenagers.

How to Cite: Zai, N & Munir, A. (2022). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan, *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 4(2) 2022: 156-166,

*E-mail: lisdanovel.23@gmail.com

ISSN 2550-1305 (Online)



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat ini sehingga menuntut kita untuk memilih berbagai informasi yang kita terima. Sehingga berdampak negatif bagi manusia dari kemajuan teknologi saat ini adalah kecanduan internet. Dalam internet ini Berbagai informasi dapat diakses melalui jejaring internet yang secara bebas. Namun tidak hanya informasi saja yang didapat dari internet namun berbagai sarana hiburan juga disediakan oleh internet yang salah satunya adalah game online. (Masya and Candra 2016)

Kecanduan Bermain Game online menurut Kim, (dalam Trisnani dan Wardani 2018) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Permainan game online ini dilakukan bukan hanya teman dekat saja namun orang diseluruh dunia yang dapat tersambung dalam jaringan komunikasi akan terhubung juga dalam permainan game online ini namun bukan hanya satu atau dua orang saja yang bisa melakukan permainan game online dalam waktu bersamaan tetapi ada banyak orang.

Gurusinga (2020) Game online ini menjadi sangat menjadi kegiatan yang sangat penting bagi para gamers yang sangat kecanduan dalam game online. Akibat dari remaja yang kecanduan game online mereka cenderung kurang tertarik pada kegiatan-kegiatan mereka yang penting seperti pekerjaan, tanggung jawab, perlahan-lahan menarik diri dari kegiatan rutin mereka, dan bahkan kurang meluangkan waktu dengan keluarga, dan akhirnya hidup mereka tidak terkendali karena akibat internet.

Dampak buruk dari kecanduan game online menurut Utami & Hodikoh (2020) dapat dilihat lebih jelas jika kebiasaan bermain mereka dikaitkan dengan masalah dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari seperti masalah akademis, merusak hubungan dengan keluarga, pola tidur, pekerjaan, bahkan pola makan terganggu. Bahwa rentang usia remaja yang cenderung kecanduan game online yaitu dari usia 12 sampai 18 tahun karena pada masa ini remaja lebih rentang melakukan hal-hal yang baru dan cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan yang penting untuk bermain game. (Rubiani, A., & Sembiring, S. 2018).

Hurlock, (1997) mengatakan bahwa secara umum remaja adalah masa menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berlangsung sekitar usia 13-16 tahun. Dan masa remaja akhir berlangsung dari usia 16-17 tahun atau 18 tahun yaitu usia yang sudah ditentukan secara hukum.

(Utami and Hodikoh, 2020) Menyatakan bahwa usia 12-18 tahun cenderung melakukan game online setiap hari kerana masa remaja berada pada periode ketidak stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang baru. Seperti yang peneliti ketahui bahwa ada sebagian orang tua mengeluh karena banyak remaja yang mengalami kegagalan dalam bidang akademisnya seperti nilai pr sekolah semakin menurun, bahkan ada beberapa remaja atau siswa yang tidak naik kelas akibat dari keseringan bermain game online, kemudian para remaja merusak hubungan dengan keluarga seperti yang peneliti ketahui bahwa para remaja tersebut sering marah-marah ketika disuruh orang tuanya untuk mengerjakan pekerjaan rumah bahkan berkata kasar

di depan orang tua mereka sendiri dan para remaja tersebut kadang beradu fisik dengan saudara mereka sendiri. (Hasan, S., & Nurdibyanandaru, D. 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa orang tua remaja yang dilingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan bahwa Awalnya sebelum remaja tersebut terjerumus dengan bermain game online pola tidur mereka teratur namun ketika para remaja melibatkan dirinya atau ikut serta dalam bermain game online pola tidur mereka menjadi tidak teratur karena seperti yang peneliti ketahui bahwa para remaja tersebut rela tidak pulang kerumah demi permainan game online karena kalau mereka tinggalkan permainan tersebut mereka akan kalah dan tidak bisa mendapatkan level yang baru lagi. Bahkan banyak remaja yang pola makannya tidak teratur seperti yang peneliti ketahui bahwa banyak orang tua yang mengeluh karena anak-anak mereka tidak teratur makan sehingga ada beberapa remaja mengalami penyakit asam lambung akibat dari tidak teratur makan dan terlalu banyak bermain game online. (Pardede, N., & Asmaryadi, A. 2018)

Menurut Manikko (Novrialdy 2019) bahwa Akibat dari game yang berlebihan kesehatan remaja mulai menurun. Dikarenakan remaja yang terus-menerus menggunakan game online akan memiliki daya tahan tubuhnya lemah karena akibat dari kurangnya aktivitas fisik, adanya kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan akibat dari kecanduan game online.

Fenomena yang terjadi pada remaja khususnya para remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan saat ini adalah mereka rela menghabiskan waktunya bermain game online, dan bahkan tidak tidur akibat dari game online tersebut supaya mereka bisa sampai pada level pada tingkat tinggi. Dan bahkan remaja dilingkungan enggang perumnas mandala ini rela tidak pulang kerumah mereka masing-masing. karena para remaja lingkungan enggang ini memiliki tempat titik kumpul masing-masing ada yang bermain game online diwarnet, dilapangan bola, dan bahkan memiliki perjanjian titik kumpul dirumah teman masing-masing. bahkan para remaja tidak melakukan interaksi dengan teman dan cenderung menghiraukan teman akibat dari fokusnya di permainan gamenya. Banyak remaja menghabiskan waktunya dan bahkan uangnya untuk bermain game online. waktu untuk melakukan tugas atau kewajiban mereka berkurang seperti makan, mandi, mengerjakan tugas sekolah dan bahkan bersosialisasi mereka berkurang atau tidak mempunyai waktu sama sekali akibat dari kecanduan game online tersebut. salah satu penyebab individu mengalami kecanduan game online adalah disebabkan karena adanya kegagalan dalam mengontrol diri yang dipengaruhi dari penundaan kewajiban yang seharusnya dilakukan seperti makan, tidur, tugas sekolah, dan bersosialisai sesama teman sebaya. (Tarigan, M. 2017).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan suatu kondisi individu yang ingin terus menerus menggunakan sehingga memiliki ketergantungan terhadap suatu yang disenangi dan dapat mengakibatkan individu kurang kontrol terhadap perilakunya atau akan berpengaruh dampak negative bagi individu. (Istiana, I. 2018).

Menurut Immanuel (dalam Trisnani & Wardani, (2018) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yang dapat dilihat dari dalam (internal) yaitu keinginan yang kuat dari diri, rasa bosan, dan kurangnya kontrol diri. Sedangkan dari luar (eksternal) yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial, dan harapan. Jadi beberapa faktor yang dikemukakan diatas maka kecanduan game online terjadi karena kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja tidak memikirkan dampak negative yang timbul ketika bermain game online secara berlebihan.

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol diri atau mengendalikan diri dari game tersebut.

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa ada lima aspek kecanduan game online yaitu : (a) Compulsion merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online. (b) Withdrawal merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauh diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauh diri dari hal-hal yang berkenaan dengan online. (c) Tolerance merupakan toleransi dalam hal hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. (d) Interpersonal and health-related problems merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. (Fadhilah, L., Hayati, E., dkk 2021)

Menurut Averill (dalam Ghufron & Risnawati, 2020) menyatakan ada tiga aspek dalam kontrol diri yaitu : (a) Kemampuan mengontrol perilaku (behavior control), yaitu tersedianya suatu respons yang dapat secara langsung memengaruhi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. (b) Kontrol kognitif (cognitive control), yaitu kemampuan individu untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologi atau mengurangi tekanan. (c) Kontrol keputusan (decisional control), yaitu kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini atau disetujui.

Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai

kemungkinan tindakan. maka aspek yang diukur adalah kemampuan mengontrol perilaku dan kemampuan mengambil keputusan.

METODE PENELITIAN

Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kecanduan game online sebagai variabel bebas dan kontrol diri sebagai variabel bebas.

Kecanduan game online merupakan suatu kondisi individu yang ingin terus menerus menggunakan sehingga memiliki ketergantungan terhadap suatu yang disenangi dan dapat mengakibatkan individu kurang kontrol terhadap perilakunya atau akan berpengaruh dampak negative bagi individu. Kontrol diri adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu yang lebih positif.

Dari hasil screening data yang dilakukan peneliti, diperoleh repon sebanyak 168 remaja yang berusia 12 tahun sampai 18 tahun di lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan kemudian yang mengisi pernyataan tercatat 75 remaja yang mengalami kecanduan game online dan kontrol dirinya rendah, maka dalam penentuan populasi, peneliti menerapkan tentang apa yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015), bila populasi besar, dan tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulan akan dapat diberlakukan untuk populasi. Maka populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 75 remaja yang diperoleh dari hasil screening data yang cenderung melakukan game online.

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik total sampling, dimana menurut Sugiyono (2007), teknik total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah remaja dilingkungan Jl.Enggang Perumnas mandala medan sebanyak 75 remaja dinyatakan kecanduan game online.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala likert. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2000). Skala merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data uji coba alat ukur diketahui skala kecanduan game online yang terdiri 52 item terdapat 5 aitem yang gugur, aitem tersebut dinyatakan gugur karena memiliki skor corrected Item-Total Correlation (indeks daya beda rxy) yang kurang dari 0,3 yaitu 4,10,18,34 dan 42. Sedangkan 47 aitem lainnya dinyatakan valid karena memiliki skor corrected Item-Total Correlation (indeks daya beda rxy) $\geq 0,3$.

Tabel 1. Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba

No	Dimensi	Item		
		favorable	unfavorable	Jlh

		Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Compulsion	9,1	-	2,6	-	4
		3,20,23	-	1,13,17	-	6
2.	Withdrawal	26	10,18	19,24	4	6
		7,28,29	-	31,35, 41	-	6
3.	Tolerance	12,14, 27,45	-	8,25, 36,50	-	8
4.	Interpersonal and health-related	22, 39,	34,42	16, 32, 43, 47	-	8
		15, 40	-	5, 46	-	4
		21,37, 8	-	30, 33, 44	-	6
		48, 49	-	51, 52	-	4
Jumlah						52

Koefisien validitas butir yang valid bergerak dengan skor dari $r_{bt} = 0,301$ sampai $r_{bt} 0,645$. Distribusi penyebaran butir-butir pernyataan skala kecanduan game online setelah diuji coba.

Berdasarkan data uji coba skala kontrol diri yang terdiri dari 32 aitem, terdapat 1 aitem yang gugur dan 31 aitem yang valid. 1 aitem dinyatakan gugur karena memiliki skor corrected Item-Total Correlation (indeks daya beda r_{xy}) $< 0,3$; yaitu aitem nomor 26. 31 aitem lainnya dinyatakan valid karena memiliki skor corrected Item-Total Correlation (indeks daya beda r_{xy}) $\geq 0,3$.

Tabel 2. Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba

No	Aspek	Item				Jlh
		valid	gugur	valid	gugur	
1	Kemampuan mengontrol perilaku (<i>behavioral control</i>)	1,12	-	9,16	-	4
		2,10	-	5,16	-	4
		21,27	-	5,17	-	4
2	Kontrol kognitif (<i>cognitive control</i>)	4,6	-	11,15	-	4
		18,21	-	29	26	4
		13,19	-	8,31	-	4
3	Kontrol keputusan (<i>decisional control</i>)	7,24	-	28,3	-	4
		14,25	-	20,30	-	4
Total						32

Skor bergerak dari $r_{bt} = 0,301$ sampai $r_{bt} = 0,630$. Distribusi penyebaran butir-butir pernyataan skala kebahagiaan pernikahan setelah uji coba.

Setelah butir-butir dianalisis dengan teknik korelasi analisis product moment, kemudian dilanjutkan dengan analisis keandalan (reliabilitas). Teknik uji reliabilitas skala menggunakan cronbach alpha. Indeks reliabilitas yang diperoleh skala kecanduan game online sebesar $r_n = 0,838$, sedangkan indeks reliabilitas yang diperoleh skala kontrol diri sebesar $r_n = 0,775$. Hal ini menunjukkan bahwa skala kecanduan game online dan skala kontrol diri yang disusun dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Selanjutnya untuk uji Normalitas, uji normalitas sebaran dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran data penelitian menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov goodness of Fit Test. Dengan catatan jika nilai signifikansi atau nilai $P < 0,05$ berarti sebaran data tersebut tidak normal dan jika signifikansi atau nilai $P > 0,05$ berarti sebaran data tersebut dinyatakan normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Rerata	SD/SB	K-S	P	Keterangan
Kontrol Diri	87,41	10,054	1,119	0,162	Normal
Kecanduan <i>Game online</i>	141,93	16,103	1,072	0,201	Normal

Berdasarkan uji linearitas, dapat diketahui apakah variabel bebas dan variabel terikat dapat atau tidak dapat dianalisis secara korelasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel bebas (kontrol diri) mempunyai hubungan yang linear dengan variabel terikat (Kecanduan Game Online). sebagai kriterianya, apabila p deviation from linierity $< 0,05$ maka dinyatakan mempunyai derajat hubungan yang linear. Hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Uji Linearitas

Korelasional	F beda	P beda	Keterangan
X-Y	36.845	0,000	Linear

Berdasarkan hasil analisis dengan metode korelasi r Product Moment, dinyatakan bahwa ada hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online, dimana $r_{xy} = 0,557$ dengan signifikansi $P = 0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis yang diajukan semakin tinggi kontrol diri maka semakin tinggi juga kecanduan game online, dinyatakan benar.

Tabel 5. Analisis Korelasional

Statistic	Koefisien (r_{xy})	Koefisien Determinan (r^2)	BE%	P	Ket
X-Y	0,557	0,310	31%	0,000	Significant

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara kecanduan game online dengan kontrol diri pada remaja di lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi r Product Moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan game online pada remaja di lingkungan Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan (r_{xy}) 0,557 dengan (p) $0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis yang diajukan ada hubungan yang positif antara kecanduan game online dengan kontrol diri diterima, dimana semakin tinggi kecanduan game online maka kontrol diri juga semakin tinggi. Begitu juga dengan koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat y adalah sebesar (r^2) 0,31. ini menunjukkan bahwa kontrol diri berkontribusi terhadap kecanduan game online sebesar 31%.

Kontrol diri yang baik akan dibarengi dengan rendahnya kecanduan game online, namun ketika kontrol diri rendah maka kecenderungan untuk melakukan game online akan lebih tinggi oleh para remaja. Karena para remaja akan lebih mudah terpengaruh dengan kondisi atau situasi yang ada di lingkungannya seperti salah satunya yaitu kecanduan game online. (Utami and Hodikoh, 2020) Menyatakan bahwa usia 12-18 tahun cenderung melakukan game online setiap hari karena masa remaja berada pada periode ketidak stabilan, mereka cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang baru. Oleh sebab itu sampel dalam penelitian ini adalah remaja dengan usia 12-18 tahun.

(Immanuel, 2009) menyatakan bahwa Kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Astuti, (2020) mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada mahasiswa menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online. hal tersebut tidak sesuai dengan yang dilakukan pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan, yang mana setelah dilakukan penelitian bahwa ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan. Dimana hasil menunjukkan bahwa hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online secara signifikan sebesar 31%, dengan $r_{xy} = 0,557$ nilai kontribusi yang diberikan kontrol diri dalam terbentuknya kecanduan game online yang hanya 0,557 dinyatakan tergolong tinggi atau positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product momen diketahui terdapat hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan dengan koefisien $r_{xy} = 0,557$ dengan P linearity $0,000 < 0,05$ artinya terdapat hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Jl. Enggang Perumnas Mandala Medan, kecanduan game online tinggi maka kontrol diri tinggi, sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah kontrol diri. Kontribusi yang diberikan kontrol diri untuk kecanduan game online sebesar = 31%. Pada penelitian

ini hasil dari kontrol diri dinyatakan sedang dilihat dari hasil nilai rata-rata empirik yang diperoleh yaitu sebesar 87,41, nilai hipotetik yaitu 77. Selanjutnya kecanduan game online dinyatakan tinggi dilihat dari hasil nilai rata-rata empirik yang diperoleh sebesar 141,93 nilai hipotetik yaitu 117.

DAFTAR PUSTAKA

- . <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>.
2015/2016." KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal) 3 (2): 97-112.
2015/2016." KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal) 3 (2): 97-112.
Astuti, Ambar misari dan Kamshi. 2020. "HUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA" 2 (6): 1-8.
Chairunnisa, M., Afriani, M., & Sitorus, M. (2019). Hubungan Pengetahuan, Usia dan Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan NAPZA Pada Remaja Provinsi Sumatera Utara (Analisis Data Sekunder SRPJMN Tahun 2017). *JURNAL DIVERSITA*, 5(2), 86-94. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.2234>
Dwi Fitri Hartaty, Azhar Azis, (2014) Hubungan Antara Pola Asuh Otoritarian Dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Kenakalan Remaja, *Analitika*: 6 (1): 1-8
Fadhilah, L., Hayati, E., & Bashori, K. (2021). Nomophobia di Kalangan Remaja. *Jurnal Diversita*, 7(1), 21-29. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4487>
Gurusinga, Mona Fitri. 2020. "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16-18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG" 2 (2).
Gurusinga, Mona Fitri. 2020. "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16-18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG" 2 (2).
Hardjo, S., Aisyah, S., & Mayasari, S. (2020). Bagaimana Psychological well being Pada Remaja ? Sebuah Analisis Berkaitan Dengan Faktor Meaning In Life. *JURNAL DIVERSITA*, 6(1), 63-76. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1.2894>
Hasan, S., & Nurdibyanandaru, D. (2020). Efektivitas Cognitive Behavior Therapy terhadap Kontrol Diri Remaja dengan Perilaku Kenakalan Status Offense di Madrasah Tsanawiyah Negeri X Magetan. *JURNAL DIVERSITA*, 6(1), 10-19. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1.3389>
Hasmayni, B, (2014), Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Diri Remaja, *Analitika*: 6 (2): 91-104
Irawan, Sapto, and DIIna Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7 (1): 9-19.
Irawan, Sapto, and DIIna Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7 (1): 9-19.
Istiana, I. (2018). PERBEDAAN PERILAKU PROSOSIAL REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DI KELURAHAN TANJUNG REJO MEDAN SUNGGAL. *JURNAL DIVERSITA*, 4(1), 58-67. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v4i1.1592>
Josua, D., & Nursetiawati, S. (2019). Status Sosioekonomi dan Lingkungan Keluarga Pada Perilaku Altruistik Remaja Perkotaan. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 11(1), 1 - 11. doi:<https://doi.org/10.31289/analitika.v11i1.2277>
Mais, Fraldy Robert, Sefti S J Rompas, Lenny Gannika, Mahasiswa Program, Studi Ilmu, Keperawatan Fakultas, Kedokteran Universitas, et al. 2020. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja" 8: 18-27.
Mais, Fraldy Robert, Sefti S J Rompas, Lenny Gannika, Mahasiswa Program, Studi Ilmu, Keperawatan Fakultas, Kedokteran Universitas, et al. 2020. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja" 8: 18-27.
Marini, L, Khairiah M.R, (2015), Perbedaan Kompetensi Komunikasi antara Remaja yang Menggunakan Dua Bahasa (*Bilingual*) dan Satu Bahasa (*Monolingual*), *Analitika*: 7 (2): 58-66
Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran
Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran

- Muryati, A., Cut M., (2010), Hubungan Moralitas dan Status Ekonomi dengan Kecerdasan Sosial pada Remaja di SMP Negeri 9 Binjai, *Analitika*: 2 (1): 10-17
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions." <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions." <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Pardede, N., & Asmaryadi, A. (2018). Perilaku Waria (Studi Kasus Remaja) di Mandailing Natal. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 10(2), 80 - 86. doi:<https://doi.org/10.31289/analitika.v10i2.1907>
- Pranitika, Hendriyani, Iqbal. 2014. "Hubungan Emotion Focused Coping Dengan Game Online Addcition Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang Barat Dan Selatan." *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah* 6 (1): 24-27. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v6i1.11911>.
- Pranitika, Hendriyani, Iqbal. 2014. "Hubungan Emotion Focused Coping Dengan Game Online Addcition Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang Barat Dan Selatan." *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah* 6 (1): 24-27. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v6i1.11911>.
- Rachmawati, B., Listiyandini, R., & Rahmatika, R. (2019). Resiliensi Psikologis dan Pengaruhnya terhadap Kualitas Hidup terkait Kesehatan pada Remaja di Panti Asuhan. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 11(1), 21 - 30. doi:<https://doi.org/10.31289/analitika.v11i1.2314>
- Rahmadani, S., Darmayanti, N., Minauli, I. (2020). Hubungan Antara Secure Attachment Dan Kemandirian Dengan Motivasi Berprestasi Pada Remaja. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 2(1) 2020: 69-75
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98-111. doi:<https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Rubiani, A., & Sembiring, S. (2018). Perbedaan Regulasi Emosi pada Remaja Ditinjau dari Faktor Usia di Sekolah Yayasan Pendidikan Islam Swasta Amir Hamzah Medan. *JURNAL DIVERSITA*, 4(2), 99-108. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v4i2.1593>
- Santoso dan Purnomo. 2017. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Humaniora* 4 (1): 27-44.
- Santoso dan Purnomo. 2017. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Humaniora* 4 (1): 27-44.
- Sari. S., Murad, A., Azis, A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Motivasi Belajar Dengan Kedisiplinan Siswa SMA As-Syafi'iyah Medan. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 2(1) 2020: 63-68
- sitepu, j. (2017). Peran Kompetensi Sosial Terhadap Coping Stress Pada Remaja. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 9(2), 85 - 90. doi:<https://doi.org/10.31289/analitika.v9i2.1392>
- Syarifah, Nefi D., (2010), Pengaruh *Locus Of Control* dan Kecerdasan Emosional terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah pada Remaja Desa Percut Kecamatan Percut Sei Tuan, *Analitika*: 2 (2): 88-98
- Tarigan, M. (2017). Perbedaan Minat Keagamaan Remaja Ditinjau dari Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert di HKBP Sei Putih Medan, *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA*, Vol 3(1): 48-56
- tarigan, M. (2018). Hubungan Dukungan Sosial dengan Subjective Well-Being pada Remaja yang Memiliki Orangtua Tunggal. *JURNAL DIVERSITA*, 4(1), 1-8. doi:<https://doi.org/10.31289/diversita.v4i1.1565>
- Trisnani, R.P., and S.Y. Wardani. 2018. Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang.
- Trisnani, R.P., and S.Y. Wardani. 2018. Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang.
- Ulfah, S.A., & Syafrizaldi. 2017. Perbedaan kematangan emosi ditinjau dari jenis kelamin pada remaja di SMAS Sinar Husni Medan . *Jurnal Diversita*, 3 (2): 87-93
- Utami, Tantri Widyarti, and Atik Hodikoh. 2020. "KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PENYESUAIAN ONLINE ADDICTION GAMES ARE RELATED TO SOCIAL ADJUSTMENTS IN ADOLESCENTS" 12 (1): 17-22.
- Utami, Tantri Widyarti, and Atik Hodikoh. 2020. "KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PENYESUAIAN ONLINE ADDICTION GAMES ARE RELATED TO SOCIAL ADJUSTMENTS IN ADOLESCENTS" 12 (1): 17-22.
- Wardani, A., Wiwik S., (2012), *Cognitive Behavioural Therapy* (CBT) untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Remaja *Gay*, *Analitika*: 4 (2): 49-52
- Wiguna, Ganda Yogi, and Yohanes Kartika Herdiyanto. 2018. "Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online." *Jurnal Psikologi Udayana* 5 (2): 450
- Astuti, Ambar misari dan Kamshi. 2020. "HUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA" 2 (6): 1-8.

Novelisda Zai & Abdul Munir. Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Dilingkungan JL.Enggang Perumnas Mandala Medan

- Wiguna, Ganda Yogi, and Yohanes Kartika Herdiyanto. 2018. "Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online." *Jurnal Psikologi Udayana* 5 (2): 45
- Yuris, E., Nefi, D., Irna, M. (2020). Hubungan Peran Ayah dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Determinasi Diri Pada Remaja Pecandu Narkoba di Klinik Pemulihan Adiksi Medan Plus. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 1(2) 2019: 138-153