HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh

Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan Oleh:

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh

Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan Oleh:

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing

Wisnu Sri Hertinjung,S.Psi, M.si

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

OLEH

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Rabu, 23 Desember 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. **Wisnu Sri Hertinjung,S.Psi, M.si** .....
   (Ketua Dewan Penguji)
2. **Siti Nurina Hakim,S.Psi,M.si** .....
   (Anggota I Dewan Penguji)
3. **Permata Ashfi Raihana, S.Psi,M.A.** .....
   (Anggota II Dewan Penguji)

Surakarta, 9 Januari 2021
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan

Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama	: Annisa Eko Hartanti
NIM	: F100120108
Fakultas/jurusan	: Psikologi/ Psikologi
Universitas	: Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jenis	: SKRIPSI
Judul	: HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan merupakan skripsi dari hasil jasa pembuatan skripsi. Apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiat dalam menyusun karya skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan.

Surakarta, Desember 2020
Yang menyatakan,

Annisa Eko Hartanti
F 100120108

MOTTO

” Sesungguhnya sesudah ada kesulitan pasti ada kemudahan”.

(Qs. Al-Insyirah:6)

” pendidikan mempunyai akar yang pahit, tetapi buahnya manis”.

(Aristoteles)

“*the whole purpose of education is to turn mirrors into windows”*.

(Sydney J.Harris)

VISI, MISI, DAN TUJUAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA

VISI:

Menjadi pusat pendidikan pencetak sarjana Psikologi

Yang kompeten dan

Berkarakter sesuai risalah islam dan budaya Indonesia

MISI:

1. Menghasilkan sarjana Psikologi yang menguasai dan terampil mengaplikasikan dasar-dasar Psikologi serta memiliki integritas sebagai ilmuwan Psikologi
2. Mengembangkan pusat penelitian Psikologi Islam dan Indigenious yang menjadi rujukan Nasional dan Asia
3. Mengembangkan pusat layanan Psikologi bagi masyarakat

TUJUAN :

1. Menghasilkan sarjana Psikologi yang mandiri, jujur, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menerapkan dasar-dasar ilmu Psikologi
2. Meningkatkan kualitas dan dan kuantitas penelitian mahasiswa dan dosen tentang Psikologi Islam dan Indigenious
3. Meningkatkan peran aktif dosen dan mahasiswa dalam pelayanan Psikologi bagi masyarakat

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahnkan kepada :

- ✓ Ibu dan bapak penulis tercinta, yang memberikan cinta, kasih sayang, pengorbanan dan juga semua dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
- ✓ Adik-adik penulis tersayang yang memberikan kasih saying serta dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
- ✓ Teman-teman penulis yang penulis sayangi, iim,silvi,dian,bela dan masih banyak lainnya yang tidak dapat penulis tuliskan satu per satu, terimakasih atas doa dan juga dukungannya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini
- ✓ Pihak SMA Negeri 1 Plupuh yang telah membantu penulis untuk melaksanakan penelitian

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta nikmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH.

Maksud dan tujuan dari penyusuan skripsi ini adalah salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana jenjang Strata -1 program studi Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam proses penyusunan skrispis ini terdapat beberapa pihak yang membantu untuk penyelesain skripsi ini, maka dari itu dengan segala hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan dan memberikan ijin penelitian kepada penulis.
2. Ibu Wisnu Sri Hertinjung S.Psi., M.si selaku Dosen Pembimbing Akademik.
3. Ibu Wisnu Sri Hertinjung S.Psi., M.si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan petunjuk, bimbingan serta motivasi dengan penuh kesabaran serta bersedia meluangkan waktu serta pikiran dalam membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakutas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah menjadi guru dalam proses belajar mengajar selama penulis menempuh studi yang tela memberikan ilmu yang bermabfaat dan membantukelancaran penyelesaian studi penulis.
5. Ibu, bapak, adik-adik serta teman-teman yang telah memberikan kasih saying dan juga semangatnya kepada penulis.
6. Sahabat penulis iim ,Silvi dan Dian yang selalu memberikan dukungan semangat dan kasih sayangnya serta bantuan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman fakultas Psikologi angkatan 2012 yang sudah seperti keluarga, terimakasih atas segala pengalaman yang sudah diberikan.
8. Bapak Bambang Margono,Spd., Msi selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Plupuh

9. Seluruh partisipan penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu penulis untuk memberikan data penelitian untuk penulis.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis sendiri, pembaca dan semua pihak yang membutuhkan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini, semoga karya yang sederhana ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, Desember 2020
Penulis

Annisa Eko Hartanti

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER i
HALAMAN JUDUL ii
MOTTO vi
VISI, MISI, DAN TUJUAN vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
ABSTRAK xiv
ABSTRACT xv
PENDAHULUAN 1
METODE 12
HASIL 16
PEMBAHASAN 22
KESIMPULAN 23
SARAN 23
DAFTAR PUSTAKA 24
LAMPIRAN 26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Blue Print* Skala *Self Control* 14
Tabel 2. *Blue Print* Skala Kecamnduan *game online* 15
Tabel 3. *Blue Print* Skala Kontrol Diri Sebelum *Expert Judgement* 16
Tabel 4. *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online Sebelum Expert Judgement* 16
Tabel 5. Blue Print Skala Kontrol Diri Setelah Expert Judgement 17
Tabel 6. *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online* Setelah *Expert Judgement* 18
Tabel 7. Rangkuman Hasil Reliabilitas Skala Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online* 18
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas 20
Tabel 9. Kategorisasi Kontrol Diri 21
Tabel 10. Kategorisasi Kecanduan *Game Online* 21
Tabel 11. Uji Hipotesis Product Moment, Sumbangan Efektif, dan Kategorisasi 22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Angket dan Skala Penelitian.....	27
Lampiran 2	Uji Validitas Skala Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online	31
Lampiran 3	Uji Realibilitas.....	33
Lampiran 4	Kategori Skala Kontrol Diri	44
Lampiran 5	Uji Normalitas, Uji Linearitas, Korelasi Product momment dan Data penelitian	48
Lampiran 6	Surat Bukti Fisik dan Surat Keterangan Analisis Data	54
Lampiran 7	Surat Balasan Penelitian	56

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

ABSTRAK

Saat ini kecanduan *game online* menjadi hal yang sangat disukai oleh banyak kalangan, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Ada beberapa hal yang mempengaruhi seseorang sangat menyukai *game online,* salah satunya adalah kontrol diri. Seseorang yang mempunyai kontrol diri yang tinggi diharapkan tingkat kecanduan *game online* nya rendah, dan seseorang yang tingkat kontrol dirinya rendah tingkat kecanduan *game online* nya tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: hubungan antara kontrol diri dengan keanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh, tingkat kecanduan *game online* dan tingkat kontrol diri serta beberapa pengaruh lain (sumbangan efektif) kecanduan *game online* terhadap kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan negative antara kecanduan *game online* dan kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Plupuh terdiri dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang berjumlah 43 siswa Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala kontrol diri. Metode analisis data yang digunakan adalah *Pearson Product Moment* dengan bantuan komputer program SPSS for Ms.windows ver 15 . Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) -0,671 dengan p = 0,334 (p>0,05) artinya tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Variable kecanduan *game online* mempunyai rerata empiric (RE) sebesar 76,72 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 72,50 yang artinya kecanduan *game online* tergolong sedang. Variable kontrol diri mempunyai rerata empiric (RE) sebesar 68,89 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti tingkat kontrol diri pada penelitian ini tergolong sedang.

Kata Kunci : kontrol diri, kecanduan *game online* siswa

ABSTRACT

Currently online game addiction is very popular with many people, both children, adolescents and adults. There are several things that influence someone to really like online games, one of which is self-control. Someone who has high self-control is expected to have a low level of online game addiction, and someone who has a low level of self-control has a high level of online game addiction. The purpose of this research is to find out: The relationship between self-control and online game addiction in SMA Negeri 1 Plupuh students, the level of online game addiction and the level of self-control as well as several other effects (effective contribution) of online game addiction on self-control in SMA Negeri 1 Plupuh students. This study used a cluster random sampling technique in class XI SMA Negeri 1 Plupuh consisting of 43 students of class XI IPS 1 and XI IPS 2.The measuring instrument used in this study was the online game addiction scale and the self-control scale. The data analysis method used is Pearson Product Moment with the help of a computer program SPSS for ms windows ver 15. Based on the results of data analysis, the value of the correlation coefficient (r) -0.671 with $p = 0.334$ ($p > 0.05$) means that there is no relationship between online game addiction and self-control in SMA Negeri 1 Plupuh. The online game addiction variable has an empirical average (RE) of 76.72 and a hypothetical mean (RH) of 72.50 which means that online game addiction is classified as moderate. The self-control variable has an empiric mean (RE) of 68.89 and a hypothetical mean (RH) of 65, which means that the level of self-control in this study is moderate.

Keywords: self-control, students' online game addiction