

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini ditunjukkan dengan berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya ditunjukkan dengan adanya internet. Internet Saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet sendiri. Mulai dari jejaring sosial, *browsing*, *instant messaging*, mendapatkan berita terkini, jual beli, *video streaming*, bahkan untuk bermain *game*. Penggunaan internet di Indonesia terus meningkat, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai hal yang sama di tahun 2012. Dalam penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2012, APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) melaporkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 24,23 %. Sementara survei di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 34,9 % atau sekitar 88,1 juta pengguna di Indonesia.<sup>1</sup>

Berdasarkan penelitian tentang profil penggunaan internet di Indonesia yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada Maret 2015, banyak alasan dalam mengakses internet. Salah satunya adalah untuk hiburan atau bersenang-senang dengan persentase sebesar 32,6 % dengan aktivitas *game online* sebesar 10,1 %. *Game online* menurut Kim adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* atau internet.<sup>2</sup> Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan bahwa *Multiplayer online game* adalah

---

<sup>1</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Maret 2015. Profil Pengguna Internet Indonesia 2014

<sup>2</sup> Ragil Aziz, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*, (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011).

pengembangan dari *game single player* dengan bentuk dan metode yang sama serta konsep yang sama dengan *game* lain akan tetapi dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama.<sup>3</sup>

Salah satu *game online* terpopuler saat ini adalah *PUBG Mobile*, yang merupakan setingkat dari *Defecnce of The Ancients 2*. *PUBG Mobile* merupakan permainan gratis dan populer dimana hubungan sosial, seperti keanggotaan yang sama dalam sebuah tim atau komunitas bahkan persahabatan yang dapat meningkatkan pengalaman bermain *game*. *PUBG Mobile* adalah permainan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima anggota. Terdiri dari pertandingan independen yang dimainkan oleh dua tim peserta dari lima pemain masing-masing.<sup>4</sup>

*PUBG Mobile* merupakan sebuah *game online* pada PC (*Personal Computer*) yang berjenis MOBA (*Massive Online Battle Arena*), dimana setiap pemain mengontrol representasi dalam *game*, yaitu pahlawan atau karakter yang dimainkan. Setiap tim memiliki tujuan untuk menaklukkan lawan dan menghancurkan bangunan atau benteng utama milik lawan. Permainan mencakup banyak elemen strategis, misalnya operasi tim untuk pengelolaan sumber daya dan penciptaan pasukan pembantu.<sup>5</sup> *PUBG* dikembangkan melalui kerja sama antar pengembang dan penerbit *game online* internasional, bernama VALVE dan STEAM. *PUBG Mobile* merupakan *game online* hasil pengembangan dari "*PUBG All-Star*". *Game online* *PUBG Mobile* ini berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Most Played Online Games in The World* pada bulan Januari 2014 dalam waktu yang singkat. Pengguna atau pemain *game* *PUBG Mobile* sampai saat ini tercatat sebanyak 12.795.653 pemain di seluruh dunia. Salah satu fenomena menarik

---

<sup>3</sup> Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games. Computer Game Technology Conference*. Toronto, Canada.

<sup>4</sup> Ruud Van de Bovenkamp, dkk, *Understanding and Recommending Play Relationships in Online Social Gaming*, (Delft University of Technology IEEE, 2013), 2.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 3.

mengenai *PUBG Mobile* adalah seorang remaja berumur 16 tahun yang mendapatkan penghasilan sekitar *USD* 200.000 per-bulan hanya dengan bermain *game* saja. Sumail, remaja yang berasal dari Pakistan ini mulai bermain *game* *PUBG Mobile* sejak berumur 7 tahun. Berbeda dengan anak-anak pada umumnya yang menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman- temannya, Sumail hanya menghabiskan waktunya bermain *PUBG Mobile* di rumahnya. Hingga sekarang menjadi salah satu anggota peserta perlombaan *PUBG Mobile* internasional dan menghasilkan *USD* 200.000 perbulan.<sup>6</sup>

Popularitas *PUBG Mobile* di Indonesia juga sudah sangat tinggi, terbukti dengan diadakannya beberapa turnamen *PUBG Mobile*. Salah satunya adalah yang diadakan dalam pameran *Indocomtech* oleh Digital-Life pada 31 Oktober 2015. Dalam pameran tersebut, *project director* dari Amara Pameran Internasional (API), Bambang setiawan mengemukakan bahwa pasar *game* di Indonesia cukup menarik dengan 35% pertumbuhan pasar pertahun dan sebagai pasar *gamer* terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2014. Sedangkan di daerah Santri ponpes al-amien sendiri, terdapat beberapa komunitas pemain *PUBG Mobile* yang dikumpulkan melalui jejaring sosial *facebook* dengan anggota grup sebanyak 100 orang.<sup>7</sup>

Fenomena lain yang peneliti temui secara langsung adalah seorang pemain *game online* yang menceritakan bahwa ia pernah menjual akun *game*-nya pada pemain lain dengan harga sekitar dua ratus ribu rupiah. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *game online* saat ini menjadi pembahasan yang menarik. Hal ini karena *game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan melainkan juga dapat menjadi sarana untuk mendapatkan uang atau bisnis.

---

<sup>6</sup> Bovenkamp, Ruud Van De, dkk.. *Understanding and Recommending Play Relationships in Online Social Gaming*. Delft University of Technology IEEE. 2013. 3

<sup>7</sup> <https://inet.detik.com/games-features/d-3927795/pubg-mobile-pesaing-berat- game-battle-royale-mobile> terakhir diakses 22 juni 2021

Berdasarkan penelitian oleh Yee, banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* diantaranya *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). *Gamer* atau pemain *game* terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau *item* yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan. Selain itu, adanya faktor sosial yang mendorong pemain untuk menemukan pemain lain sehingga dapat membantunya dalam bermain *game* atau sekedar berbagi strategi dan informasi. Terakhir adalah faktor penghayatan yang mendorong pemain untuk lebih memahami dan mendalami *game* yang sedang dimainkan. Ketika mencoba *game* dan merasa penasaran dengan kelanjutannya atau tingkatan-tingkatan selanjutnya, pemain akan mencoba untuk memahami dan mendalami *game* tersebut. Sehingga, pemain akan mencoba strategi-strategi yang beragam agar berhasil dalam *game* tersebut dan diakui prestasinya.<sup>8</sup>

Keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi dari orang lain akan mendorong pemain untuk mencari dan mempelajari berbagai trik dalam permainan yang dilakukan. Selain mencari sendiri, memiliki koneksi dengan pemain lain menciptakan kesempatan berbagi informasi dan strategi di antara para pemainnya. Sehingga ketiga dorongan bermain *game online* tersebut akan mendorong seseorang untuk terus memainkan *game online* secara terus menerus. Ketiga dorongan ini akan saling mendukung dalam hasrat pemain untuk terus memainkan *game online*, seperti PUBG

---

<sup>8</sup> Yee, N. (2007). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In R. Schroder, & A.S. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interactions in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag. 3

*Mobile* yang menuntut seorang pemain untuk mencapai kesempurnaan. Hal inilah yang membuat seseorang terus dan lebih sering bermain hingga tanpa disadari berada pada taraf kecanduan.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young, bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).<sup>9</sup> Kecanduan internet belum didiagnosis dalam DSM IV, namun definisinya telah diturunkan dari kriteria DSM IV untuk kecanduan dan obsesi. Young mengganti kata “substansi” dengan “internet” dalam analisis mereka tentang kecanduan internet. Kemudian menyimpulkan gejala yang sama seperti toleransi, penarikan, keinginan, dan konsekuensi hidup negative yang hadir dalam pecandu internet. Penelitian yang dilakukan oleh Walter, melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif, berdasarkan kesamaan dengan kecanduan judi dan belanja yang kompulsif, karena gangguan ini tidak sesuai dengan ketergantungan kimia. Namun, sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan.<sup>10</sup>

Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit

---

<sup>9</sup> Affandi, Muhammad.. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*.eJournal Ilmu Komunikasi, 2013 Vol 1 (4) :177

<sup>10</sup> Weimer-Hastings Peter, Brian D. NG.. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. CyberPsychology & Behavior, 2005 Vol 8 (2).

untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*.<sup>11</sup> Jadi, bagi para pecandu *game online* akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain *game onlinenya*.

Salah satu penelitian menunjukkan bahwa ada jauh lebih sedikit pecandu komputer yang mayoritas subjek menunjukkan satu atau lebih gejala kecanduan. Mereka tidak menunjukkan ketergantungan emosional sebagai salah satu komponen. Bermain *game* komputer tampaknya menyebabkan gejala kecanduan yang mungkin karena permainan komputer memiliki kualitas yang menonjol. Dalam penelitian Poon, jenis atau fitur dalam permainan yang bervariasi menarik untuk jenis kelamin yang berbeda. Misalnya untuk laki-laki lebih menikmati *game* yang menonjolkan permainan strategi, penembak, dan *game* petualangan. Sedangkan perempuan lebih menikmati *puzzle*, sosial, dan *game* trivia. Selain itu, pelajar saat ini bermain *game* komputer di berbagai macam perangkat, termasuk ponsel, laptop, perangkat elektronik. Mereka cenderung bermain sambil *multi-tasking*, sehingga waktu mereka tidak hanya dihabiskan untuk satu kegiatan.<sup>12</sup>

Chen dan Chang, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah kompulsif, penarikan diri, toleransi, dan masalah kesehatan dan hubungan interpersonal. Kompulsif adalah dorongan yang kuat dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dalam hal ini untuk bermain *game online*. Sedangkan penarikan diri maksudnya adalah orang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. Kemudian toleransi, diartikan penerimaan diri untuk melakukan sesuatu sepenuhnya dalam kecanduan *game online* berkenaan dengan waktu

---

<sup>11</sup> Pratiwi, Pradipta Christy dkk.. *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret. 2012. 3

<sup>12</sup> Poon, Amy W.. *Computer Game Addiction and Emotional Dependence*. Senior Theses and Projects. Trinity College Digital Repository, 2012. 67

yang dihabiskan pemain untuk memainkan *game online* hingga merasa puas. Yang terakhir adalah masalah kesehatan dan hubungan interpersonal, dimana pecandu *game online* akan cenderung tidak memikirkan hubungan interpersonalnya karena hanya fokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatannya. Aspek-aspek tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar dampak dari kecanduan pada *game online* akan merugikan diri pemain sendiri.<sup>13</sup>

Kerugian yang diakibatkan karena kecanduan *game online* sebenarnya pemain rasakan, akan tetapi mereka sulit melepaskan diri dari kecanduan *game online* dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan para pemain *game online* sulit melepaskan diri dari bermain *game* menurut Young, antara lain : Ciri khas atau *salience* yang dikaitkan dengan ketidak mampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan *game online* terus menerus, penggunaan yang berlebihan atau *excessive use* yang dikaitkan dengan pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar karena penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online*, pengabaian pekerjaan atau *neglect to work* yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan *game online* yang dimainkannya, antisipasi terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkannya melalui bermain *game*, pengabaian akan kehidupan sosial atau *neglect to social life* demi mendapatkan waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau *lack of control* yang menimbulkan intensitas dan durasi waktu bermain yang semakin banyak.<sup>14</sup>

Sebagaimana yang disebutkan oleh Usi, bahwa pecandu tidak dapat mengontrol

---

<sup>13</sup> Lee, Ichia., Chen, Yi-Yu., & Holin, Lin. 2007. *Leaving a Never-Ending Game : Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Department of Sociology of National Chengchi University, Taiwan. *Digital Games Research Assosiation (DiGRA) Conference*. P:211.

<sup>14</sup> Yanto, Murni. Syaripah.. *Penerapan Teori Sosial dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Rejang Lebong*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. (2017) Vol. 4 No. 2.

diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pencandu asyik sehingga lupa akan waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, hingga kewajiban lain dan menyebabkan kerugian pada diri pecandu tersebut<sup>15</sup>.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti melakukan survei sederhana kepada beberapa pemain *PUBG Mobile*, dimana hasilnya mendukung pernyataan di atas bahwa salah satu faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan akan *game online* adalah ketidakmampuan mengontrol diri. Mayoritas responden menyatakan bahwa sebelum mengenal *PUBG Mobile* mereka juga mengalami kesulitan dalam mengarahkan dirinya dan membagi waktu. Beberapa kebiasaan yang banyak menghabiskan waktu hingga mengganggu perkuliahan atau tugas lainnya adalah bermain *game* misalnya PS-2 atau juga *game online "Point Black"*, menggunakan berbagai macam sosial media, menonton film dan berlatih *band*. Selanjutnya responden juga menyebutkan bahwa sebelum dan setelah mengenal *PUBG Mobile* tidak terdapat perbedaan yang dirasakan dalam hal mengontrol dirinya sehingga tidak dapat membagi waktunya dengan baik mengganggu tugas perkuliahannya.

Kontrol diri sendiri menurut Berk dalam Gunarsa, adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya. Selain itu kontrol diri diperlukan guna membantu mengatasi

---

<sup>15</sup> Rahayuning, Dyah.. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2009



berbagai hal merugikan yang dimungkinkan berasal dari dalam maupun dari luar.<sup>16</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian tentang Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain *PUBG Mobile* santri Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.

#### **A. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat kontrol diri pemain *PUBG Mobile* Santri Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri ?
2. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada pemain *PUBG Mobile* Santri Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri ?
3. Apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain *PUBG Mobile* Santri Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri ?

#### **B. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat kontrol diri pemain *PUBG Mobile* Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada pemain *PUBG Mobile* Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.
3. Untuk membuktikan adanya pengaruh kontrol diri dengan kecanduan pada pemain *game* *PUBG Mobile* Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.

#### **C. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

---

<sup>16</sup> Khairunnisa, Ayu. 2013. *Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja di MAN 1 Samarinda*. eJournal Psikologi, 1 (2) : 220-229.

Dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan pada pemain *game* PUBG Mobile Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengasuh, dan pengurus dalam mendidik santrinya. Terutama kepada santri pondok pesantren Al-Amien Kota Kediri dalam mengontrol dirinya sendiri perihal game tersebut, sehingga tanggung jawabnya sebagai seorang santri/pelajar dapat terpenuhi.

## B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari Bahasa Yunani yang mempunyai dua kata yaitu kata “*hypo*” yang artinya sementara dan “*thesis*” yang artinya pernyataan atau teori.<sup>17</sup> Jadi hipotesis adalah dugaan yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitian.<sup>18</sup>

Hipotesis dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan, dan hipotesis alternatif yang menunjukkan ada pengaruh atau ada hubungan atau ada perbedaan-perbedaan.<sup>19</sup>

Hipotesis nihil (Hipotesis statistik) yang disimbolkan dengan (Ho), ini berarti bahwa tidak ada pengaruh antara dua variabel, yaitu variabel Independent (X) dan variabel dependent (Y). Sedangkan hipotesis kerja atau hipotesis alternatif yang disimbolkan dengan (Ha), menjelaskan bahwa adanya pengaruh antara dua variabel, yaitu variabel Independent (X) dan variabel dependent (Y).

Adapun hipotesis yang dapat dibentuk dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>17</sup> Riduwan, *Pengantar Statistik Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 139.

<sup>18</sup> Limas Dodi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015), 114.

<sup>19</sup> Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang, UM Press, 2008), 21.

1.  $H_a = 0$  : ada Pengaruh positif antara kontrol diri dengan kecanduan *game* pada pemain PUBG Mobile Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.
2.  $H_0 \neq 0$  : tidak ada Pengaruh positif antara kontrol diri dengan kecanduan *game* pada pemain PUBG Mobile Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri

### C. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah tentang menguji pengaruh kontrol diri dengan kecanduan *game* pada pemain PUBG Mobile Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri yang diukur dengan skala Kontrol diri dan skala Kecanduan game, skala kontrol diri menggunakan teori dari Tangney, Baumeister dan Boone yang memiliki lima komponen yaitu Kedisiplinan Diri, Aksi yang Tidak Impulsif, Pola Hidup Sehat, Etika kerja, dan Kehandalan. Sedangkan skala Kecanduan game menggunakan teori dari Lemmens, Valkenburk and Peter yang memiliki tujuh komponen yaitu *Salience* (*penting*), *Tolerance* (toleransi), *Mood Modification* (modifikasi *mood*) ,*Relapse* (pengulangan), *Withdrawal* (penarikan), *Conflict* (konflik), *Problem* (masalah). Peneliti berasumsi penelitian ini adalah apabila semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan game pemain PUBG Mobile Pondok Pesantren Al-Amien Kota Kediri.

### D. Telaah Pustaka

Berbagai penelitian terdahulu telah banyak mengungkapkan tentang permasalahan-permasalahan mengenai Dukungan Sosial dan juga tentang Regulasi Diri. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian terdahulu terdahulu tentang Dukungan sosial keluarga dan Regulasi Diri :

1. Jurnal dari Ayuhan Purwandany Universitas Muhammadiyah Gresik, meneliti tentang Perbedaan Kontrol Diri Dari Mahasiswa Yang Bermain Game Online Dan Mahasiswa Yang Tidak Bermain Game Online Pada Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2008–2009 Universitas Muhammadiyah Gresik, tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan tingkat Kontrol diri mahasiswa yang bermain game online dan mahasiswa yang tidak bermain game online pada Prodi Pendidikan

Matematika angkatan 2008-2009 Universitas Muhammadiyah Gresik. Hasil kesimpulan dari penelitian terdahulu adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kontrol diri mahasiswa yang bermain game online dengan mahasiswa yang tidak bermain game online di Prodi Pendidikan Matematika angkatan 2008–2009 Universitas Muhammadiyah Gresik.<sup>20</sup>

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian kini adalah metode yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan metode komparasi sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode korelasi.

2. Jurnal dari Astika Permata Sari, Machmuroch, Selly Astriana, Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, meneliti tentang Hubungan antara Kontrol diri dan Dukungan Sosial Orang tua dengan *Self- Regulated Learning* Siswa Kelas XII di SMA Batik 1 Surakarta, Tujuan penelitiannya adalah; (1) Mengetahui hubungan antara Kontrol diri dan dukungan sosial orangtua dengan *self-regulated learning*, (2) mengetahui hubungan antara Kontrol diri dan *self-regulated learning*, dan (3) mengetahui hubungan antara dukungan sosial orangtua dan *self-regulated learning* siswa kelas XII di SMA Batik 1 Surakarta. Kesimpulan dari penelitian terdahulu adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kontrol diri dan dukungan sosial orangtua dengan *self-regulated learning* siswa kelas XII di SMA Batik 1 Surakarta. Semakin tinggi Kontrol diri dan dukungan sosial orangtua yang dimiliki individu, maka *self-regulated learning* yang dimiliki akan semakin tinggi, begitu pula sebaliknya.<sup>21</sup>

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian kali ini adalah penelitian di atas memiliki dua variabel bebas yaitu Kontrol diri dan dukungan sosial sedangkan pada

---

<sup>20</sup> Ayuhan purwandany, “Perbedaan Tingkat Kontrol Diri Mahasiswa Bermain Game Online Dan Mahasiswa Yang Tidak Bermain Game Online Pada Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2008-2009 Universitas Muhammadiyah Gresik”, *Jurnal Psikosains*, Vol. 4 No. 1 (Agustus, 2012), 47.

<sup>21</sup> Astika Permata S,dkk, “Hubungan antara Kontrol Diri dan Dukungan Sosial Orangtua dengan *Self- Regulated Learning* Siswa Kelas XII di SMA Batik 1 Surakarta”, 28.

penelitian kali ini hanya memiliki satu variabel bebas yaitu kecanduan game online dan subyek penelitian dari penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian sekarang dan lebih spesifik.

3. Jurnal dari Niken Widanarti Aisah Indati Universitas Gadjah Mada, meneliti tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Keluarga Dengan *Self Efficacy* Pada Remaja Di Smu Negeri 9 Yogyakarta, tujuan penelitian menekankan pada bagaimana kontrol diri keluarga mempengaruhi keyakinan seseorang mengenai kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah, terutama yang berkaitan dengan tugas akademik remaja. Dari penelitian terdahulu hasil kesimpulannya adalah adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara kontrol diri keluarga dengan *self efficacy* pada remaja. Semakin tinggi kontrol diri keluarga maka semakin tinggi *self efficacy* remaja dan semakin rendah kontrol diri keluarga maka semakin rendah *self efficacy* remaja<sup>22</sup>

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terdapat pada variabel terikatnya yang berbeda penelitian terdahulu menggunakan *self efficacy* sebagai variabel terikatnya sedangkan penelitian ini menggunakan *self control* atau kontrol diri sebagai variabel terikatnya.

4. Jurnal dari Afriansyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi, meneliti tentang Hubungan Antara Kontrol Diri dan Dukungan Sosial Teman dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, tujuan dari penelitiannya adalah bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan dukungan sosial teman dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan

---

<sup>22</sup> Niken Widanarti Aisah Indati, "Hubungan Antara Kontrol Diri Keluarga Dengan *Self Efficacy* Pada Remaja Di Smu Negeri 9 Yogyakarta", *Jurnal Psikologi*, No. 2 (2002), 114.

skripsi pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara bersama-sama ada hubungan antara kontrol diri dan dukungan sosial teman dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa dapat diprediksi dari variabel kontrol diri dan dukungan sosial teman secara bersama-sama sebesar 0.283 atau 28.3% sedangkan sisanya sebesar 71.7% dipengaruhi variabel lain seperti kondisi fisik, kondisi psikologis, banyaknya tugas, pola asuh orang tua, karakteristik tugas, dan kepribadian prokrastinator.<sup>23</sup>

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah variabel bebas dari penelitian terdahulu menggunakan kontrol diri dan dukungan sosial teman, sedangkan penelitian sekarang variabel bebasnya adalah kecanduan game online, dan perbedaan variabel terikat dari penelitian terdahulu yang menggunakan prokrastinasi sedangkan variabel terikat dari penelitian sekarang menggunakan kontrol diri.

5. Jurnal dari Anak Agung Gede Ariputra Sanchaya dan Luh Kadek Pande Ary Susilawati Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana yang meneliti tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Self Esteem Pada Remaja Akhir Di Kota Denpasar peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan self esteem pada remaja di Kota Denpasar. Metode penelitian ini yaitu korelasi kuantitatif di mana jumlah subjeknya 408 remaja di Kota Denpasar yang usianya 17-19 tahun. Metode pengumpulan datanya yaitu skala kontrol diri dan skala self esteem. Reliabilitas Kontrol diri sebesar 0,943 dan reliabilitas self esteem sebesar 0,940.

---

<sup>23</sup> Afriansyah, "Hubungan Antara Kontrol Diri dan Dukungan Sosial Teman dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi", *jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, Vol. 3 No. 2 (April, 2019), 99.

Normalitas variabel kontrol diri sebesar 0,219 dan normalitas variabel self esteem sebesar 0,572. Linearitas antara variabel dukungan sosial keluarga dan self esteem yaitu 0,000. Koefisien determinasinya ( $r^2$ ) 0,268. Metode analisis datanya yaitu teknik analisis regresi. Koefisien korelasinya 0,518 dengan probabilitas 0,000. Hal tersebut membuktikan bahwa ada hubungan positif antara kontrol diri dengan self esteem pada remaja di Kota Denpasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri terhadap self esteem remaja akhir di kota Denpasar, yang ditunjukkan dengan nilai  $t$  hitung lebih besar dari nilai  $t$  tabel ( $12,199 > 1,960$ ) yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu ada hubungan signifikan antara kontrol diri dengan self esteem pada remaja akhir di kota Denpasar.<sup>24</sup>

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah dari segi variabel terikatnya, penelitian terdahulu menggunakan Self Esteem sebagai variabel terikatnya sedangkan penelitian sekarang menggunakan kontrol diri sebagai variabel terikatnya.

---

<sup>24</sup> A.A. G.A Sanchaya & P.A. Susilawati, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Self Esteem Pada Remaja Akhir Di Kota Denpasar, *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 1 No. 3 (2014), 440.