

## Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-laki Selama Masa Pandemi Covid-19

Fristansya Gea Luhukay

Email : [luhukayfristansyagea@gmail.com](mailto:luhukayfristansyagea@gmail.com)

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru 45 Surabaya

### Abstract

*The Phenomenon of online game addiction among adolescents continues to increase every year. Online game addiction in adolescents has a impact on several aspect of life, such as health aspects, psychological aspects,academic aspect, social aspects and financial aspects. Online game addiction is a condition in which individuals experience excessive or compulsive dependence on online games and have a negative impact on users both physically and psychologically. The background of this research is there is an increase in the use of online games among adolecents especially teenage boys. The purpose of this study is to detemine the reletionship between self-control and online game addiction in adolecents. The research is quantitative research The sampling technique uses purposive sampling technique. The result of the study through Spearman Brown correlation test show that the value of rho = - 0,022 at p = 0,826 ( $p > 0,05$ ) so that there was an insignificant correlation between self-control and online game addiction in adolescenst.*

**Keyword :** Online game addiction, self control, adolescents.

### Abstrak

Fenomena kecanduan game online dikalangan remaja, setiap tahunnya terus meningkat. Kecanduan game online pada remaja berdampak pada aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek akademik, aspek sosial dan aspek ekonomi. Kecanduan game online adalah suatu keadaan dimana individu mengalami ketergantungan secara berlebihan atau komplusif terhadap game online dan berdampak negatif pada penggunaannya baik secara fisik maupun psikologis. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya peningkatan penggunaan game online selama masa pandemi di kalangan remaja terkhususnya remaja laki-laki. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki di Semolowaru Selatan selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik sampling menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian melalui uji korelasi Spearman Brown menunjukkan harga rho = - 0,022 dan p = 0,826 ( $p > 0,05$ ) sehingga terdapat hubungan korelasi yang tidak signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja.

**Kata Kunci :** Kecanduan Game Online, Kontrol Diri, Remaja.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih terutama pada bidang internet, membuat internet sebagai salah satu kebutuhan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Internet memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam memperoleh informasi baik dibidang pengetahuan, pendidikan, kesehatan ataupun menyediakan berbagai sarana hiburan bagi penggunanya. Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2014 sampai 2016 mengalami kenaikan hingga 50 persen dimana peengguna internet dengan penetrasi tertinggi terdapat dalam kelompok usia 10 sampai 24 tahun atau sejumlah 35,6 juta orang yang mana 11,2 juta diantaranya adalah pelajar dan 17,8 juta merupakan mahasiswa (Ibtisam.F, 2017).

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif (Ma'rifaul Laili & Nuryono, 2015). Ketika mengalami kecanduan, seseorang dapat merasa sakit atau gelisah jika tidak mendapat sesuatu yang membuat mereka kecanduan. Pakar psikologi dan awam mengartikan bahwa kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa ini misalnya internet, komputer, kerja, olahraga, idol, TV, obsesi spiritual dan belanja. Kecanduan game online dikenal dengan istilah Game Addiction yang artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game online seolah-olah game adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Seseorang yang menganggap seakan-akan tidak ada kegiatan lain yang ingin dilakukannya selain bermain game online. (Fitri, dkk , 2018).

Fenomena yang menunjukkan perilaku kecanduan game online banyak ditemukan dalam kehidupan nyata selama masa pandemi covid-19, seperti pada kasus yang terjadi pada seorang siswa laki-laki kelas 10 yang berusia 16 tahun di India berakhir ingin melakukan bunuh diri. Sang anak memiliki kebiasaan bermain game online, dan cenderung mengurung diri dikamar. Ketika dilarang oleh orang tuanya, anak tersebut mulai melempar barang dan membenturkan kepalanya ke tembok (Varghese, 2020). Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan, Retno Listyarti mengungkapkan terdapat 2 siswa kelas vii SMP di kota Cimahi yang terpaksa berhenti dekolah selama satu tahun karena menjalin perawatan dan pemulihan akibat kecanduan game online ( Pradana, 2021).

Fenomena kaecanduan game online juga ditemukan dikalangan remaja laki-laki di Semolowaru Selatan, Kelurahan Semolowaru, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 6 remaja laki-laki berusia 13-19 tahun di Semolowaru Selatan melalui pengisian kuisisioner, didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata mengalami kecanduan game online selama masa pandemi covid. Rata-rata remaja laki-laki tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain game online selama kurang lebih 5

jam perhari. Berikut hasil survei yang menunjukkan adanya peningkatan intensitas waktu bermain game online sebelum pandemi dan selama pandemi berlangsung pada remaja laki-laki surabaya tersebut. Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain game online 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari, maka dapat disimpulkan bahwa ke 6 remaja laki-laki diatas mengalami kecanduan game online. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap 6 remaja laki-laki di surabaya, dapat disimpulkan bahwa rata-rata mengalami dampak negatif dari penggunaan game online seperti mengalami gangguan tidur, kesulitan berkonsentrasi ketika belajar, merasa ada yang kurang jika tidak bermain game online, sering lupa dan mengabaikan tugas pekerjaan rumah maupun tugas sekolah, dan sering berbohong kepada orang tua.

Kontrol diri (Self Control) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membimbing tingkah laku sendiri yang berarti seseorang tersebut mampu untuk menekan atau merintangai implus-implus atau tingkah laku. Seseorang yang mempunyai kontrol diri baik akan membatasi dirinya dalam berperilaku negatif, karena pengendalian diri diartikan sebagai kemampuan individu dalam menahan dorongan atau keinginan untuk bertingkah laku negatif yang tidak sesuai dengan norma.

Dengan memiliki kontrol diri, individu juga dapat memenuhi kebutuhannya secara seimbang. Individu tersebut dapat menentukan ukuran kebutuhan yang harus dipenuhi secara wajar dan tidak berlebihan (Santrock, 2003). Kontrol diri memiliki peran besar untuk pembentukan perilaku yang baik dan konstruktif. Menurut Gul dan Pesendofer (2000), fungsi pengendalian diri yaitu menyelaraskan antara keinginan pribadi dengan godaan. Remaja yang memiliki kontrol diri yang baik, yaitu mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasaannya agar dapat mencapai suatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif. Dengan demikian semakin tinggi dan baik kontrol diri semakin intens pengendalian tingkah laku dalam hal ini termasuk kecanduan game online.

Nur R (2021) melakukan sebuah penelitian mengenai hubungan kontrol diri dengan adiksi game online pada siswa kelas X MA N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan adiksi game online. Hasil analisis menunjukkan bahwa  $r^2 = 0,249$  yang menunjukkan bahwa dalam penelitian ini kontrol diri memiliki sumbangan efektif sebesar 24,9% secara efektif terhadap adiksi game online sedangkan 75,1% lainnya dijelaskan oleh faktor lain. Penelitian serupa dilakukan oleh Sari dan Atuti (2020) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game pada siswa, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,562 ( $p < 0,01$ ). Antara kontrol diri dengan kecanduan game online memberikan sumbangan efektif sebesar 31,5% terhadap kecanduan game online sedangkan sumbangan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 68,9%. Penelitian yang dilakukan oleh Saragih (2020) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempak dalam Kelurahan 26 ilir Palembang, yang menunjukkan adanya

hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja. Besarnya sumbangan efektif antara kontrol diri dengan kecanduan game online yaitu  $r^2 = 0,802$  atau 80,3 %. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja Laki-Laki Selama Masa Pandemi Covid-19. Manfaat dalam penelitian ini adalah secara teoritis yaitu sebagai sumber informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kontrol diri dengan kecanduan game online dan juga dapat menjadi referensi bagi ilmu Psikologi khususnya bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis, serta bermanfaat secara praktis sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan remaja tersebut. Selain itu peneliti berharap, dengan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi orang tua dan para pendidik khususnya mengenai kontrol diri serta hubungannya pada kecanduan bermain game online pada remaja.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional yaitu, penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel dengan variabel lainnya. Penelitian ini ingin melihat hubungan antara variabel kontrol diri dengan variabel kecanduan game online pada remaja laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana menekan pada analisis data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Dengan metode kuantitatif, akan diperoleh signifikan perbedaan kelompok atau hubungan variabel yang sedang diteliti (Azwar, 2007).

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Menurut Spiegel, populasi adalah keseluruhan unit mengenai dan dari mana informasi diinginkan. Hadari Nawawi (1983) menyatakan bahwa keseluruhan objek penelitian terdiri dari manusia, hewan, benda-benda, tumbuhan, peristiwa, gejala, ataupun nilai tes sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah remaja Laki-laki.

Penelitian ini dilakukan di daerah Semolowaru Selatan. Alasan penelitian dilakukan di daerah semolowaru selatan yaitu Semolowaru selatan merupakan salah satu daerah disurabaya yang merupakan kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas online game dan warung kopi yang menyediakan fasilitas wi-fi gratis disekitar yang dapat mudah diakses oleh remaja laki-laki pemain game online, berdasarkan keterangan orangtua mengenai banyaknya remaja laki-laki yang mengabaikan tugas kewajibannya dalam hal akademik, dan rental online game atau warung internet dan warung kpi yang buka sampai jam 12 malam. Pengambilan sample pada penelitian dilakukan dengan teknik pengambilan sample menggunakan purposive sampling yaitu sebuah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan ialah remaja laki-laki yang mengalami kecanduan game online dengan beberapa kriteria sebagai berikut :

- a. Remaja laki-laki domisili Semolowaru Selatan
- b. Berusia 13-22 Tahun
- c. Memiliki Smartphone atau bermain di game center
- d. Bermain game selama 1-5 jam/hari atau lebih

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada model skala likert, dengan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu sangat sering (SS), sering (S), jarang (J), tidak pernah (TP). Penilaian yang diberikan untuk pernyataan favorable yaitu Sangat Setuju (SS) memperoleh nilai 4, Setuju(S) memperoleh nilai 3, Tidak Setuju (TS) memperoleh nilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) memperoleh nilai 1 sedangkan untuk aitem Unfavorable jawaban sangat sesuai akan mendapat nilai 1, sesuai mendapatkan nilai 2, kurang sesuai mendapatkan nilai 3, dan tidak sesuai mendapatkan nilai 4. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rho’.

### Hasil

Teknik Korelasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecandua *game online* menggunakan teknik Analisis Korelasi Non-Parametrik. Untuk menjawab hipotesis peneliti melakukan pengujian terlebih dahulu diantaranya uji validitas dan reliabilitas, kemudian melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas dan dilanjutkan dan kemudian menggunakan uji korelasi spearman rho dikarenakan sebaran data tidak berdistribusi secara normal dan linear.

Uji validitas bertujuan untuk validitas indikator pernyataan dalam skala. Sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi alat ukur dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas alat ukur kecanduan game online, dari 36 aitem terdapat 6 aitem yang gugur pada putaran kedua sehingga diperoleh hasil 30 aitem pernyataan yang dinyatakan valid, dan diketahui bahwa reliabilitas pada instrumen kecandua game online 0,870. Artinya skala kecanduan game online tersebut dinyatakan reliabel atau andal. Sedangkan berdasarkan hasil uji validitas alat ukur kontrol diri, dari 30 aitem pernyataan pada putaran ketiga terdapat 19 aitem yang gugur sehingga tersisa 11 aitem pernyataan yang dianggap valid dan Hasil uji reliabilitas terhadap skala kontrol diri menunjukkan angka Alpha Cronbach sebesar 0,840 dengan total 19 aitem valid yang menunjukkan bahwa skala tersebut memiliki reliabilitas yang baik.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas**

Variable	Reliability Statistics		Interpretasi
	Cronbach’s Alpha	N of item	
<b>Kecanduan Game Online</b>	0.870	30	Reliabel
<b>Kontrol Diri</b>	0,840	19	Reliabel

Sumber: SPSS versi 25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas pada instrumen kecanduan game online sebesar 0,870 dan instrumen kontrol diri sebesar 0,840. Artinya skala kecanduan game online dan skala kontrol diri tersebut dinyatakan reliabel atau andal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	P	Keterangan
Kecanduan Game Online	0.000	Berdistribusi Tidak Normal

Sumber: SPSS versi 25

Hasil uji normalitas sebaran untuk variabel kecanduan game online menggunakan One Sample Shapiro-Wilk Test diperoleh signifikansi  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) Artinya sebaran berdistribusi tidak normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	P	Keterangan
Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri	0.000	Tidak adanya hubungan linear antara kecanduan game online dengan kontrol diri

Sumber: SPSS versi 25

Hasil uji linearitas hubungan variabel kecanduan game online dengan kontrol diri diperoleh signifikansi sebesar 0,000 ( $p<0,05$ ). Artinya tidak ada hubungan linier antara kecanduan game online dengan kontrol diri.

**Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Spearman Rho**

Variabel	Spearman Rho	P	Keterangan
Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri	-,022	0826	Tidak ada hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan kontrol diri

Sumber: SPSS versi 25

Hasil analisis data menggunakan Korelasi Non-Parametrik Spearman Rho diperoleh skor korelasi sebesar -0,022 dengan signifikan  $p=0,826$  ( $p>0,05$ ). Artinya tidak terdapat hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online .

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki selama masa pandemi covid-19. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol diri pada remaja laki-laki di semolowaru selatan tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku kecanduan game

online, sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan yang dikemukakan dalam penelitian Mulyana & Puspita (2018) yang berpendapat bahwa faktor mempengaruhi kecanduan game online, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut adalah perasaan bosan ketika berada dirumah atau disekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya kontrol diri (Self Control) dalam diri individu, keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam suatu permainan, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan adanya harapan tinggi dari orang tua terhadap anaknya. Selain itu hal ini pun tidak sejalan dengan pernyataan Young (2004) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yaitu melarikan diri dari kenyataan, kesepian, self-esteem yang rendah dan ketidakmampuan menontrol diri. Sehingga pada penelitian ini faktor kontrol diri tidak memberikan sumbangsi pada perilaku kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan, melainkan faktor-faktor lain yang disebutkan diatas dan tidak diteliti dalam penelitian ini.

Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan game online yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti yang dijelaskan dalam hasil penelitian yang dilakukan Candra & Masya (2016) tentang “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqin Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” mengungkapkan bahwa terdapat enam indikator faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yakni kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2020) tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 Plupuh yaitu terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara kecanduan game online dengan kontrol diri yang dapat diartikan bahwa kontrol diri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Sumbangan Efektif (SE) kontrol diri terhadap game online sebesar 44,9% sehingga 55,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang berpengaruh terhadap kecanduan game online.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safirah dan Halimah (2019) menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap kecanduan game online, namun hanya dua dari lima aspek kontrol diri yang memberikan pengaruh signifikan terhadap kecanduan game online yaitu self-dicipline dan non-impulsive, sedangkan tiga aspek lainnya seperti healthy habit, work ethic, dan reability tidak mempengaruhi kecanduan game online yang artinya tinggi atau rendahnya tiga aspek tersebut tidak akan mempengaruhi kecanduan game online. Sehingga berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol beberapa aspek kontrol diri tidak secara signifikan mempengaruhi kecenderungan mengalami kecanduan game online.

Dinamika perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Menurut perspektif kognitif lebih menekankan bahwa tingkah laku adalah proses mental, dimana individu aktif dalam menangkap, menilai, membandingkan dan menanggapi stimulus

sebelum melakukan reaksi. Setiap perilaku memiliki alasan dalam setiap bertindak, hal ini sesuai dengan teori tindakan beralasan yang dikemukakan oleh Azwar (2011) yang mengatakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh sikap yang spesifik terhadap sesuatu melalui suatu proses dalam mengambil keputusan yang cermat dan beralasan. Faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang adalah norma-norma subjektif dan sikap. Sikap terhadap perilaku dan norma –norma subjektif, bersama-sama membentuk suatu intension atau niat untuk berperilaku tertentu. Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja melainkan ada banyak faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku seseorang yang mengarah ke pada perilaku yang memiliki dampak positif ataupun dampak negatif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kecanduan game online remaja laki-laki di Semolowaru Selatan mayoritas berada pada kategori sedang yakni sebanyak 85 responden (83,5%) dan sisanya termasuk dalam kategori rendah sebanyak 8 responden (7,8 %) dan remaja dengan kategori kecanduan game online tinggi sebanyak 9 responden (8,8%). Selain itu dapat diketahui bahwa remaja laki-laki di semolowaru selatan dengan tingkat kontrol diri tinggi berjumlah 19 orang (7,8%) kontrol diri sedang sebanyak 77 orang (75,5%) dan yang memiliki tingkat kontrol diri rendah sebanyak 6 orang (5,9%), sehingga dapat disimpulkan mayoritas remaja-laki-laki Semolowaru Selatan memiliki tingkat kontrol diri sedang. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas remaja laki-laki Semolowaru Selatan mengalami kecanduan game yang berada pada kategori sedang ke rendah.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan data menggunakan kuisioner online dengan bantuan google form, sehingga peneliti tidak dapat secara langsung mengontrol keseriusan responden dalam mengisi kuisioner sehingga adanya kemungkinan bahwa responden tidak serius dalam mengisi kuisioner sehingga hipotesis adanya hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki di Semolowaru Selatan selama masa.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan. Artinya kontrol diri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan perilaku kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan selama masa pandemi covid-19. Sehingga hipotesis penelitian yaitu semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan game online sebaliknya semakin rendah kontrol diri semakin tinggi kecanduan game online , ditolak. Kemudian saran peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online untuk mempertimbangkan variabel atau faktor lainnya yang belum terdapat pada penelitian ini. Selain itu juga peneliti disarankan untuk lebih memperhatikan dan mempertimbangkan situasi dan keadaan lingkungan subjek pada saat



penelitian dilakukan dan memastikan dalam pengambilan data, subjek mengisi kuisioner dengan serius agar bisa didapatkan data yang sesuai keadaan subjek.

## Referensi

- A, Nur R. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adksi Game Online Pada Siswa Kelas X Ma N 1 Kota Serang Tahun AJARAN 2019/2020. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* Vo. 18 No.1. <https://uia.e-journal.id/guidance/article/download/1310/838/>
- Azwar, Saifuddin. (2007). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Azwar, S. (2011). *Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E.Fitri, L. Erwinda, I.Ifdil (2018). Konsep Adiksi Game Pnline Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling,. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* Vol. 4 No. 3. Diakses dari : <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272/246>
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame Addiction : Does It Exits? In J.Goldtein & J. Raessens, *Handbook Of Computer Game Studies*.
- Hartanti, Annisa Eko and , Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Si. (2021) *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 Plupuh*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hurlock, E. 1998. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adoosence. *Media psychology*. Diakses dari <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5(1), 65–72.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Fuqron Prabumulih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal bimbingan dan Konseli*. Diakses dari : <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575/466>
- N Safarina & L Halimah. (2019). Self-control And Online Game Addiction In Early Adults Gamers. *Journal of Physics; Conference Series*. [https://www.researchgate.net/publication/337469452\\_Self\\_control\\_and\\_online\\_game\\_addiction\\_in\\_early\\_adult\\_gamers](https://www.researchgate.net/publication/337469452_Self_control_and_online_game_addiction_in_early_adult_gamers)
- Pradana, W. (2021). Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun. *DetikNews*. Diakses dari : <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun/>

Santrock (2003) John W. Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

Varghese, A S.(2020). Covid Curbs, Virtual Classes Lead To Gaming Addiction Among Children. The New Indian Express. Diakses dari :

<https://www.newindianexpress.com/cities/kochi/2020/sep/24/covid-curbs-virtual-classes-leadto-gaming-addiction-among-children-2201054.html>

Young, K.S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. American Behavioral Scientist.

Diakses dari <https://doi.org/10.1177%2F0002764204270278>

# Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-laki Selama Masa Pandemi Covid-19

*by* Fristansya Gea Luhukay 1511700083

---

**Submission date:** 24-Feb-2022 12:52PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1769732690

**File name:** Jurnal\_Fristansya\_Gea\_Luhukay\_1511700083\_Baru\_1.pdf (287.15K)

**Word count:** 3476

**Character count:** 22206

## Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-laki Selama Masa Pandemi Covid-19

Fristansya Gea Luhukay

Email : [luhukayfristansyagea@gmail.com](mailto:luhukayfristansyagea@gmail.com)

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru 45 Surabaya

### Abstract

*The Phenomenon of online game addiction among adolescents continues to increase every year. Online game addiction in adolescents has an impact on several aspects of life, such as health aspects, psychological aspects, academic aspect, social aspects and financial aspects. Online game addiction is a condition in which individuals experience excessive or compulsive dependence on online games and have a negative impact on users both physically and psychologically. The background of this research is there is an increase in the use of online games among adolescents especially teenage boys. The purpose of this study is to determine the relationship between self-control and online game addiction in adolescents. The research is quantitative research. The sampling technique uses purposive sampling technique. The result of the study through Spearman Brown correlation test shows that the value of  $\rho = -0,022$  at  $p = 0,826$  ( $p > 0,05$ ) so that there was an insignificant correlation between self-control and online game addiction in adolescents.*

**Keyword :** Online game addiction, self control, adolescents.

### Abstrak

Fenomena kecanduan game online dikalangan remaja, setiap tahunnya terus meningkat. Kecanduan game online pada remaja berdampak pada aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek akademik, aspek sosial dan aspek ekonomi. Kecanduan game online adalah suatu keadaan dimana individu mengalami ketergantungan secara berlebihan atau kompulsif terhadap game online dan berdampak negatif pada penggunaannya baik secara fisik maupun psikologis. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya peningkatan penggunaan game online selama masa pandemi di kalangan remaja terkhususnya remaja laki-laki. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki di Semolowaru Selatan selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik sampling menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian melalui uji korelasi Spearman Brown menunjukkan harga  $\rho = -0,022$  dan  $p = 0,826$  ( $p > 0,05$ ) sehingga terdapat hubungan korelasi yang tidak signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja.

**Kata Kunci :** Kecanduan Game Online, Kontrol Diri, Remaja.

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih terutama pada bidang internet, membuat internet sebagai salah satu kebutuhan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Internet memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam memperoleh informasi baik dibidang pengetahuan, pendidikan, kesehatan ataupun menyediakan berbagai sarana hiburan bagi penggunanya. Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2014 sampai 2016 mengalami kenaikan hingga 50 persen dimana peengguna internet dengan penetrasi tertinggi terdapat dalam kelompok usia 10 sampai 24 tahun atau sejumlah 35,6 juta orang yang mana 11,2 juta diantaranya adalah pelajar dan 17,8 juta merupakan mahasiswa (Ibtisam.F, 2017).

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif (Ma'rifaul Laili & Nuryono, 2015). Ketika mengalami kecanduan, seseorang dapat merasa sakit atau gelisah jika tidak mendapat sesuatu yang membuat mereka kecanduan. Pakar psikologi dan awam mengartikan bahwa kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa ini misalnya internet, komputer, kerja, olahraga, idol, TV, obsesi spiritual dan belanja. Kecanduan game online dikenal dengan istilah Game Addition yang artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game online seolah-olah game adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Seseorang yang menganggap seakan-akan tidak ada kegiatan lain yang ingin dilakukannya selain bermain game online. (Fitri, dkk , 2018).

Fenomena yang menunjukkan perilaku kecanduan game online banyak ditemukan dalam kehidupan nyata selama masa pandemi covid-19, seperti pada kasus yang terjadi pada seorang siswa laki-laki kelas 10 yang berusia 16 tahun di India berakhir ingin melakukan bunuh diri. Sang anak memiliki kebiasaan bermain game online, dan cenderung mengurung diri dikamar. Ketika dilarang oleh orang tuanya, anak tersebut mulai melempar barang dan membenturkan kepalanya ke tembok (Varghese, 2020). Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan, Retno Listyarti mengungkapkan terdapat 2 siswa kelas vii SMP di kota Cimahi yang terpaksa berhenti dekolah selama satu tahun karena menjalin perawatan dan pemulihan akibat kecanduan game online ( Pradana, 2021).

Fenomena kaecanduan game online juga ditemukan dikalangan remaja laki-laki di Semolowaru Selatan, Kelurahan Semolowaru, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 6 remaja laki-laki berusia 13-19 tahun di Semolowaru Selatan melauai pengisian kuisisioner, didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata mengalami kecanduan game online selama masa pandemi covid. Rata-rata remaja laki-laki tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain game online selama kurang lebih 5

jam perhari. Berikut hasil survei yang menunjukkan adanya peningkatan intensitas waktu bermain game online sebelum pandemi dan selama pandemi berlangsung pada remaja laki-laki surabaya tersebut. Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain game online 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari, maka dapat disimpulkan bahwa ke 6 remaja laki-laki diatas mengalami kecanduan game online. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap 6 remaja laki-laki di surabaya, dapat disimpulkan bahwa rata-rata mengalami dampak negatif dari penggunaan game online seperti mengalami gangguan tidur, kesulitan berkonstrasi ketika belajar, merasa ada yang kurang jika tidak bermain game online, sering lupa dan mengabaikan tugas pekerjaan rumah maupun tugas sekolah, dan sering berbohong kepada orang tua.

Kontrol diri (Self Control) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membimbing tingkah laku sendiri yang berarti seseorang tersebut mampu untuk menekan atau merintang<sup>2</sup> implus-implus atau tingkah laku. Seseorang yang mempunyai kontrol diri baik akan membatasi dirinya dalam berperilaku negatif, karena pengendalian diri diartikan sebagai kemampuan individu dalam menahan dorongan atau keinginan untuk bertingkah laku negatif yang tidak sesuai dengan norma.

Dengan memiliki kontrol diri, individu juga dapat memenuhi kebutuhannya secara seimbang. Individu tersebut dapat menentukan ukuran kebutuhan yang harus dipenuhi secara wajar dan tidak berlebihan (Santrock, 2003). Kontrol diri memiliki peran besar untuk pembentukan perilaku yang baik dan konstruktif. Menurut Gul dan Pesendofer (2000), fungsi pengendalian diri yaitu menyelaraskan antara keinginan pribadi dengan godaan. Remaja yang memiliki kontrol diri yang baik, yaitu mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasaannya agar dapat mencapai suatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif. Dengan demikian semakin tinggi dan baik kontrol diri semakin intens pengendalian tingkah laku dalam hal ini termasuk kecanduan game online.

Nur R (2021) melakukan sebuah penelitian mengenai hubungan kontrol diri dengan adiksi game online pada siswa kelas X MA N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan adiksi game online. Hasil analisis menunjukkan bahwa  $r^2 = 0,249$  yang menunjukkan bahwa dalam penelitian ini kontrol diri memiliki sumbangan efektif sebesar 24,9% secara efektif terhadap adiksi game online sedangkan 75,1% lainnya dijelaskan oleh faktor lain. Penelitian serupa dilakukan oleh Sari dan Atuti (2020) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game pada siswa, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,562 ( $p < 0,01$ ). Antara kontrol diri dengan kecanduan game online memberikan sumbangan efektif sebesar 31,5% terhadap kecanduan game online sedangkan sumbangan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 68,9%. Penelitian yang dilakukan oleh Saragih (2020) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempak dalam Kelurahan 26 ilir Palembang, yang menunjukkan adanya

hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja. Besarnya sumbangan efektif antara kontrol diri dengan kecanduan game online yaitu  $r^2 = 0,802$  atau 80,3 %. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja Laki-Laki Selama Masa Pandemi Covid-19. Manfaat dalam penelitian ini adalah secara teoritis yaitu sebagai sumber informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kontrol diri dengan kecanduan game online dan juga dapat menjadi referensi bagi ilmu Psikologi khususnya bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis, serta bermanfaat secara praktis sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan remaja tersebut. Selain itu peneliti berharap, dengan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi orang tua dan para pendidik khususnya mengenai kontrol diri serta hubungannya pada kecanduan bermain game online pada remaja.

### Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional yaitu, penelitian yang dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel dengan variabel lainnya. Penelitian ini ingin melihat hubungan antara variabel kontrol diri dengan variabel kecanduan game online pada remaja laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana menekankan pada analisis data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Dengan metode kuantitatif, akan diperoleh signifikan perbedaan kelompok atau hubungan variabel yang sedang diteliti (Azwar, 2007).

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Menurut Spiegel, populasi adalah keseluruhan unit mengenai dan dari mana informasi diinginkan. Hadari Nawawi (1983) menyatakan bahwa keseluruhan objek penelitian terdiri dari manusia, hewan, benda-benda, tumbuhan, peristiwa, gejala, ataupun nilai tes sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah remaja Laki-laki.

Penelitian ini dilakukan di daerah Semolowaru Selatan. Alasan penelitian dilakukan di daerah semolowaru selatan yaitu Semolowaru selatan merupakan salah satu daerah disurabaya yang merupakan kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas online game dan warung kopi yang menyediakan fasilitas wi-fi gratis disekitar yang dapat mudah diakses oleh remaja laki-laki pemain game online, berdasarkan keterangan orangtua mengenai banyaknya remaja laki-laki yang mengabaikan tugas kewajibannya dalam hal akademik, dan rental online game atau warung internet dan warung kopi yang buka sampai jam 12 malam. Pengambilan sample pada penelitian dilakukan dengan teknik pengambilan sample menggunakan purposive sampling yaitu sebuah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan ialah remaja laki-laki yang mengalami kecanduan game online dengan beberapa kriteria sebagai berikut :

- a. Remaja laki-laki domisili Semolowaru Selatan
- b. Berusia 13-22 Tahun
- c. Memiliki Smartphone atau bermain di game center
- d. Bermain game selama 1-5 jam/hari atau lebih

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada model skala likert, dengan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu sangat sering (SS), sering (S), jarang (J), tidak pernah (TP). Penilaian yang diberikan untuk pernyataan favorable yaitu Sangat Setuju (SS) memperoleh nilai 4, Setuju(S) memperoleh nilai 3, Tidak Setuju (TS) memperoleh nilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) memperoleh nilai 1 sedangkan untuk aitem Unfavorable jawaban sangat sesuai akan mendapat nilai 1, sesuai mendapatkan nilai 2, kurang sesuai mendapatkan nilai 3, dan tidak sesuai mendapatkan nilai 4. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rho'.

### Hasil

Teknik Korelasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecandua *game online* menggunakan teknik Analisis Korelasi Non-Parametik. Untuk menjawab hipotesis peneliti melakukan pengujian terlebih dahulu diantaranya uji validitas dan reliabilitas, kemudian melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas dan dilanjutkan dan kemudian menggunakan uji korelasi spearman rho dikarenakan sebaran data tidak berdistribusi secara normal dan linear.

Uji validitas bertujuan untuk validitas indikator pernyataan dalam skala. Sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi alat ukur dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas alat ukur kecanduan game online, dari 36 aitem terdapat 6 aitem yang gugur pada putaran kedua sehingga diperoleh hasil 30 aitem pernyataan yang dinyatakan valid, dan diketahui bahwa reliabilitas pada instrumen kecandua game online 0,870. Artinya skala kecanduan game online tersebut dinyatakan reliabel atau andal. Sedangkan berdasarkan hasil uji validitas alat ukur kontrol diri, dari 30 aitem pernyataan pada putaran ketiga terdapat 19 aitem yang gugur sehingga tersisa 11 aitem pernyataan yang dianggap valid dan Hasil uji reliabilitas terhadap skala kontrol diri menunjukkan angka Apha Cronbach sebesar 0,840 dengan total 19 aitem valid yang menunjukkan bahwa skala tersebut memiliki reliabilitas yang baik.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas**

Variable	Reliability Statistics		Interpretasi
	Cronbach's Alpha	N of item	
Kecanduan Game Online	0.870	30	Reliabel
Kontrol Diri	0,840	19	Reliabel

Sumber: SPSS versi 25



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas pada instrumen kecanduan game online sebesar 0,870 dan instrumen kontrol diri sebesar 0,840. Artinya skala kecanduan game online dan skala kontrol diri tersebut dinyatakan reliabel atau andal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	P	Keterangan
Kecanduan Game Online	0.000	Berdistribusi Tidak Normal

Sumber: SPSS versi 25

Hasil uji normalitas sebaran untuk variabel kecanduan game online menggunakan One Sample Shapiro-Wilk Test diperoleh signifikansi  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) Artinya sebaran berdistribusi tidak normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	P	Keterangan
Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri	0.000	Tidak adanya hubungan linear antara kecanduan game online dengan kontrol diri

Sumber: SPSS versi 25

Hasil uji linearitas hubungan variabel kecanduan game online dengan kontrol diri diperoleh signifikansi sebesar 0,000 ( $p<0.05$ ). Artinya tidak ada hubungan linier antara kecanduan game online dengan kontrol diri.

**Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Spearman Rho**

Variabel	Spearman Rho	P	Keterangan
Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri	-,022	0826	Tidak ada hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan kontrol diri

Sumber: SPSS versi 25

Hasil analisis data menggunakan Korelasi Non-Parametik Spearman Rho diperoleh skor korelasi sebesar -0,022 dengan signifikan  $p=0,826$  ( $p>0,05$ ). Artinya tidak terdapat hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online .

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki selama masa pandemi covid-19. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol diri pada remaja laki-laki di semolowaru selatan tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku kecanduan game

online, sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan yang dikemukakan dalam penelitian Mulyana & Puspita (2018) yang berpendapat bahwa faktor mempengaruhi kecanduan game online, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut adalah perasaan bosan ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya kontrol diri (Self Control) dalam diri individu, keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam suatu permainan, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan adanya harapan tinggi dari orang tua terhadap anaknya. Selain itu hal ini pun tidak sejalan dengan pernyataan Young (2004) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yaitu melarikan diri dari kenyataan, kesepian, self-esteem yang rendah dan ketidakmampuan menontrol diri. Sehingga pada penelitian ini faktor kontrol diri tidak memberikan sumbangsi pada perilaku kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan, melainkan faktor-faktor lain yang disebutkan diatas dan tidak diteliti dalam penelitian ini.

Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan game online yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti yang dijelaskan dalam hasil penelitian yang dilakukan Candra & Masya (2016) tentang "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqin Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016" mengungkapkan bahwa terdapat enam indikator faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yakni kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2020) tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 Plupuh yaitu terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara kecanduan game online dengan kontrol diri yang dapat diartikan bahwa kontrol diri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Sumbangan Efektif (SE) kontrol diri terhadap game online sebesar 44,9% sehingga 55,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang berpengaruh terhadap kecanduan game online.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safirah dan Halimah (2019) menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap kecanduan game online, namun hanya dua dari lima aspek kontrol diri yang memberikan pengaruh signifikan terhadap kecanduan game online yaitu self-dicipline dan non-impulsive, sedangkan tiga aspek lainnya seperti healthy habit, work etnic, dan reability tidak mempengaruhi kecanduan game online yang artinya tinggi atau rendahnya tiga aspek tersebut tidak akan mempengaruhi kecanduan game online. Sehingga berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol beberapa aspek kontrol diri tidak secara signifikan mempengaruhi kecenderungan mengalami kecanduan game online.

Dinamika perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Menurut perspektif kognitif lebih menekankan bahwa tingkah laku adalah proses mental, dimana individu aktif dalam menangkap, menilai, membandingkan dan menanggapi stimulus

sebelum melakukan reaksi. Setiap perilaku memiliki alasan dalam setiap bertindak, hal ini sesuai dengan teori tindakan beralasan yang dikemukakan oleh Azwar (2011) yang mengatakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh sikap yang spesifik terhadap sesuatu melalui suatu proses dalam mengambil keputusan yang cermat dan beralasan. Faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang adalah norma-norma subjektif dan sikap. Sikap terhadap perilaku dan norma –norma subjektif, bersama-sama membentuk suatu intension atau niat untuk berperilaku tertentu. Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja melainkan ada banyak faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku seseorang yang mengarah ke pada perilaku yang memiliki dampak positif ataupun dampak negatif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kecanduan game online remaja laki-laki di Semolowaru Selatan mayoritas berada pada kategori sedang yakni sebanyak 85 responden (83,5%) dan sisanya termasuk dalam kategori rendah sebanyak 8 responden (7,8 %) dan remaja dengan kategori kecanduan game online tinggi sebanyak 9 responden (8,8%). Selain itu dapat diketahui bahwa remaja laki-laki di semolowaru selatan dengan tingkat kontrol diri tinggi berjumlah 19 orang (7,8%) kontrol diri sedang sebanyak 77 orang (75,5%) dan yang memiliki tingkat kontrol diri rendah sebanyak 6 orang (5,9%), sehingga dapat disimpulkan mayoritas remaja-laki-laki Semolowaru Selatan memiliki tingkat kontrol diri sedang. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas remaja laki-laki Semolowaru Selatan mengalami kecanduan game yang berada pada kategori sedang ke rendah.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan data menggunakan kuisioner online dengan bantuan google form, sehingga peneliti tidak dapat secara langsung mengontrol keseriusan responden dalam mengisi kuisioner sehingga adanya kemungkinan bahwa responden tidak serius dalam mengisi kuisioner sehingga hipotesis adanya hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki di Semolowaru Selatan selama masa.

### **3** **Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan. Artinya kontrol diri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan perilaku kecanduan game online pada remaja laki-laki semolowaru selatan selama masa pandemi covid-19. Sehingga hipotesis penelitian yaitu semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan game online sebaliknya semakin rendah kontrol diri semakin tinggi kecanduan game online, ditolak. Kemudian saran peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online untuk mempertimbangkan variabel atau faktor lainnya yang belum terdapat pada penelitian ini. Selain itu juga peneliti disarankan untuk lebih memperhatikan dan mempertimbangkan situasi dan keadaan lingkungan subjek pada saat

penelitian dilakukan dan memastikan dalam pengambilan data, subjek mengisi kuisioner dengan serius agar bisa didapatkan data yang sesuai keadaan subjek.

## Referensi

- A, Nur R. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adksi Game Online Pada Siswa Kelas X Ma N 1 Kota Serang Tahun AJARAN 2019/2020. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* Vo. 18 No.1. <https://uia.e-journal.id/guidance/article/download/1310/838/>
- Azwar, Saifuddin. (2007). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Azwar, S. (2011). *Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E.Fitri, L. Erwinda, I.Ifdil (2018). Konsep Adiksi Game Pnline Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling,. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* Vol. 4 No. 3.Diakses dari : <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272/246>
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame Addiction : Does It Exits? In J.Goldtein & J. Raessens, *Handbook Of Computer Game Studies*.
- Hartanti, Annisa Eko and , Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Si. (2021) *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 Plupuh*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hurlock, E. 1998. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Lemmens,J.S.,Valkenburg,P.M.,&Peter,J.(2009).Development and validation of a game addiction scale for adoossence. *Media psychology*. Diakses dari <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5(1), 65-72.
- Masya,H., & Candra,D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Fuqron Prabumulih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal bimbingan dan Konseli*. Diakses dari : <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575/466>
- N Safarina & L Halimah. (2019). Self-control And Online Game Addiction In Early Adults Gamers. *Journal of Physics; Conference Series*. [https://www.researchgate.net/publication/337469452\\_Self\\_control\\_and\\_online\\_game\\_addiction\\_in\\_early\\_adult\\_gamers](https://www.researchgate.net/publication/337469452_Self_control_and_online_game_addiction_in_early_adult_gamers)
- Pradana, W. (2021). Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun. *DetikNews*. Diakses dari : <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun/>

Santrock (2003) John W. Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

Varghese, A S.(2020). Covid Curbs, Virtual Classes Lead To Gaming Addiction Among Children. The New Indian Express. Diakses dari :

<https://www.newindianexpress.com/cities/kochi/2020/sep/24/covid-curbs-virtual-classes-leadto-gaming-addiction-among-children-2201054.html>

Young, K.S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. American Behavioral Scientist.

Diakses dari <https://doi.org/10.1177%2F0002764204270278>

# Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-laki Selama Masa Pandemi Covid-19

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

3%

2

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

2%

3

[123dok.com](http://123dok.com)

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On