

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN  
RAMBUNG DALAM KOTA BINJAI**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**HABIBAH AULIA ADNI NST**  
**NPM : 173444016**



**PROGRAM STUDI S-1 PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN  
MEDAN  
2023**

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN  
RAMBUNG DALAM KOTA BINJAI**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Program Studi S-1 Psikologi  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIEN MEDAN**

Oleh :

**HABIBAH AULIA ADNI NST  
NPM : 173444016**

**PROGRAM STUDI S-1 PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIEN  
MEDAN  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI** : PENGARUH KONTROL DIRI  
TERHADAP KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA REMAJA DI  
KELURAHAN RAMBUNG DALAM  
KOTA BINJAI

**NAMA MAHASISWA** : HABIBAH AULIA ADNI NST

**NOMOR POKOK MAHASISWA** : 173444016

**PROGRAM STUDI** : S-1 PSIKOLOGI

**Menyetujui**

**Komisi Pembimbing:**



Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi., M.M

**Pembimbing I**



Amelia Alsa, M.Psi Psikolog

**Pembimbing II**

**Ketua Program Studi**



Reny Khaerany Nisfiary, S.PdL, M.Psi

**Dekan**



Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi., MM

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIEH MEDAN**

**BERITA ACARA UJIAN**

**UNTUK MEMPERTAHANKAN SKIRIPSI BAGI MAHASISWA  
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIEH MEDAN**

**Panitia Ujian Skripsi Mahasiswa  
Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan  
Dalam Sidangnya Yang Diselenggarakan Pada :**

**Hari/Tanggal** : Kamis, 07 September 2023  
**Nama** : Habibah Aulia Adni Nst  
**NPM** : 173444016  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game  
Online Pada Remaja Di Kelurahan Rambung Dalam  
Kota Binjai  
**Ditetapkan** :  ( B ) Lulus Yudisium  
 ( ) Lulus Bersyarat,Memperbaiki/Mengulang  
Tanggal \_\_\_\_\_  
 ( ) Tidak Lulus

**Panitia Ujian/Tim Penguji**

**Ketua**



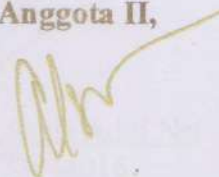
**(Indah Sari Liza Lubis,S.Psi.,M.Psi.,MM)**

**Anggota I,**



**(Indah Sari Liza Lubis,S.Psi.,M.Psi.,MM)**

**Anggota II,**



**(Amelia Alsa, M.Psi Psikolog)**

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Habibah Aulia Adni Nst

NPM : 173444016

Fakultas : Psikologi

Jurusan : S-1 Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul, **PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN RAMBUNG DALAM KOTA BINJAI** adalah skripsi karya ilmiah saya sendiri dan bukan merupakan skripsi plagiat atau milik orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya dengan benar dan jelas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 07 September 2023

Yang Menyatakan,



Habibah Aulia Adni Nst  
NPM : 173444016

## ABSTRAK

**Habibah Aulia Adni Nst. 173444016. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai. Universitas Tjut Nyak Dhien Medan. Skripsi. 2023.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi Sederhana. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang remaja. Teknik *sampling* yaitu dengan *purposive sampling* dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berbasis Skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan Rambung Dalam sebesar 71,1%, berarti semakin rendah kontrol diri yang dimiliki individu maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*.

***Kata Kunci : Kontrol Diri; Kecanduan Game Online***

## **ABSTRACT**

***Habibah Aulia Adni Nst. 173444016. The Effect of Self-Control on Online Game Addiction among Teenagers in Rambung Dalam Sub-district, Binjai City. Tjut Nyak Dhien University Medan. Thesis. 2023.***

*The purpose of this study was to determine the effect of self-control on online game addiction among teenagers in Rambung Dalam Sub-district, Binjai City. This study used quantitative methods with Simple Regression Analysis Technique. The number of samples in this study were 100 teenagers. The sampling technique was purposive sampling and the data collection technique used a Likert Scale-based questionnaire. The results of this study show that there is an influence of self-control on the tendency to become addicted to online games among teenagers in Rambung Dalam Sub-district of 71,1%, meaning that the lower of self control an individual has, the higher the level of online game addiction.*

***Keywords : Self-control; Online Game Addiction***

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Tak lupa pula Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW. Adapun judul Skripsi ini adalah **“Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan dan mencapai gelar Strata 1 dalam program studi Psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.

Skripsi ini tersusun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, kesehatan dan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kedua Orangtua tercinta serta keluarga, yang selalu memberikan doa, semangat yang tidak henti-hentinya, dan nasehat serta kasih sayang yang diberikan selama ini kepada penulis.
3. Bapak Dr. Irwan Agusnu Putra, S.P., M.P selaku Rektor Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.
4. Ibu Indah Sari Liza Lubis, S.Psi, M.Psi, M.M, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
5. Ibu Reny Khaerany Nisfiary, S.Pd,I M.Psi, selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.



6. Ibu Amelia Alsa, M.Psi, Psikolog selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Tjut Nyak Dhien, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan baik secara langsung maupun tidak langsung.
8. Kepada teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih untuk dukungan dan semangat dalam membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari apabila tidak ada orang-orang diatas, Skripsi ini tidak akan bisa berjalan dengan lancar. Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan Skripsi ini tidak luput dari kesalahan dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan kurangnya bahan yang didapat serta kekurangan yang ada pada diri penulis. Oleh karena itu penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila Skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Akhir kata penulis hanya mengharapkan agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semoga dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Segala kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan Skripsi ini.

Medan, 07 September 2023

Penulis,

(Habibah Aulia Adni Nst)

NPM 173444016

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kontrol Diri	
1. Pengertian Kontrol Diri .....	11
2. Aspek Pengontrolan Diri .....	12
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri .....	15
B. Game Online	
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	16
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	17
3. Tren Permainan <i>Game Online</i> .....	20
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i> .....	22
C. Penelitian yang Relevan .....	25
D. Kerangka Konseptual .....	27

E. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	29
C. Variabel Penelitian .....	30
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	32
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	36
G. Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Subjek Penelitian .....	39
2. Kategorisasi Variabel Penelitian .....	40
B. Hasil Uji Asumsi	
1. Uji Normalitas .....	42
2. Uji Linearitas .....	43
3. Uji Multikolinearitas .....	44
4. Hasil Analisis Data.....	44
C. Pembahasan.....	46
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan .....	25
Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala .....	32
Tabel 2 <i>Blue print</i> Skala Kecanduan Game Online .....	33
Tabel 3 <i>Blue print</i> Skala Kontrol Diri .....	34
Tabel 4 Kategorisasi Skor Variabel Kecanduan Game Online .....	40
Tabel 5 Distribusi Variabel Kecanduan Game Online .....	41
Tabel 6 Kategorisasi Skor Variabel Kontrol Diri .....	41
Tabel 7 Distribusi Variabel Kontrol Diri .....	42
Tabel 8 Hasil Uji Normalitas .....	42
Tabel 9 Hasil Uji Linearitas Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online ...	43
Tabel 10 Hasil Uji Multikolinearitas .....	44
Tabel 11 Regresi Linear Sederhana .....	44
Tabel 12 ANOVA .....	44
Tabel 13 <i>Coefficiens</i> .....	45

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Kerangka Konseptual .....	28
Gambar 1 Presentase Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin .....	39
Gambar 2 Presentase Subjek Berdasarkan Usia.....	40