

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KONTROL DIRI PADA REMAJA DI DESA KACE
KECAMATAN MENDO BARAT**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

ANDREA SUKMA ANJELITA

NIM. 2024037

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi Psikologi Islam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id Website : iainsasbabel.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B. 848 /FD/B12/PP.00.9/12/2024

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Andrea Sukma Anjelita
Nim : 2024037
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kontrol Diri pada Remaja di Desa Kace Kecamatan Mendo Barat

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah dengan nilai cek plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 04 Desember 2024

Dekan,



Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

HALAMAN PERNYATAAN

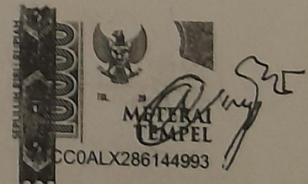
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Sukma Anjelita
Nim : 2024037
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kontrol Diri Pada Remaja Desa Kace Kecamatan Mendo Barat”**, ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan hasil karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 28 Oktober 2024

Yang Menyatakan



Andrea Sukma Anjelita

2024037



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Andrea Sukma Anjelita

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN
Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Bangka

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Andrea Sukma Anjelita
NIM : 2024037
Prodi : Psikologi Islam
Judul : Pengaruh Game online terhadap Kontrol Diri pada Remaja di Desa Kace

Telah layak diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat Skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikianlah dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pembimbing I

Dr. Rasydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

Bangka, 25 Oktober 2024
Pembimbing II

Zulkarnain, M.A
NIDN. 2002039001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep.
Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Andre Sukma Anjelita

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Andre Sukma Anjelita
NIM : 2024037
Prodi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Kontrol Diri pada Remaja di Desa Kace Kecamatan Mendo Barat

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Konsultan I

Nurviyanti Cholid, S.Sos.I, M.Pd.I
NIP 198407312019032007

Bangka, 11 Oktober 2024

Konsultan II

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIP. 198308292023212020



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B- 358/FD/12/2024

Skripsi dengan judul: Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kontrol Diri pada Remaja di Desa Kace Kecamatan Mendo Barat

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Andrea Sukma Anjelita

N I M : 2024037

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Psikologi Islam

telah di munaqasyahkan pada hari : Selasa Tanggal 5 November 2024 dengan nilai B (77,50), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.).

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 19660105199703100

Zulkarnain, M.A
NIDN. 2002039001

Penguji I,

Penguji II,

Nurviyanti Cholid, M.Pd,I
NIP. 198407312019032007

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIP. 198308292023212020

Ketua Panitia

Abi Apriyadi, M.A.
NIDN. 2031059601

Bangka, 10 November 2024

Dekan

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 19660105199703100

HALAMAN MOTTO

"Allah tidak mengatakan hidup itu mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS.Al-Insyirah: 5-6)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit nya kita yang meraka ingin tau hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang."

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

ssAllhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Atas izin dan kuasaNya saya bisa menghadapi berbagai ujian. Segala daya dan upaya telah diusahakan saat masa-masa tersulit. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal dalam menggapai cita-cita. Hal yang paling berharga dalam hidup kita, dan orang-orang yang rela berkorban serta mendapatkan rasa hormat dan terima kasih yang setinggi-tingginya. Pada saat ini saya ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya atas waktu dan keterlibatan orang-orang hebat yang telah banyak sekali membantu penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Ayahanda bapak Eddy seseorang yang biasa saya sebut ayah, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada ayahku tercinta bapak Eddy atas jasa yang tak terhingga yang telah memberikan dukungan, dan cinta kasih yang tidak mungkin dapat saya balas dengan selebar ucapan terimakasih ini. Semoga karya kecil ini dapat menjadi langkah awal untuk lebih memanggakan ayah kedepannya.
- ❖ Pintu surgaku Almh. Ibu Enny Jumaini seseorang yang biasa saya panggil mamak. Kepergianmu membuatku mengerti bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada. Ragamu memang sudah tidak ada disini, ragamu memang sudah tidak ada dan tidak

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
KONTROL DIRI PADA REMAJA DESA KACE KECAMATAN
MENDO BARAT**

ANDREA SUKMA ANJELITA

Andreaanjelita8@gmail.com

2024037

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

ABSTRAK

Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekankan tingkah laku yang impulsif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap kontrol diri pada remaja Desa Kace Kecamatan Mendo Barat dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara bersamaan game online dengan kontrol diri pada remaja Desa Kace.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan analisis regresi linearitas sederhana. Pada penelitian ini jumlah populasi remaja Desa Kace sebanyak 1.200 remaja dengan sampel 89 remaja. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan Simple random sampling. hasil dari penelitian menunjukan bahwa $Y = -12.186 + 0.227 X$ dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. maka, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh secara signifikan pada variabel game online terhadap kontrol diri dengan koefisien sebesar 0.529.

Kata kunci: *Remaja, game online, kontrol diri*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Sang Penguasa Segala, Karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah skripsi ini bisa terselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancar tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang implementasi bimbingan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial santri di yayasan tahfidz guntur pakalen batu. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih pada:

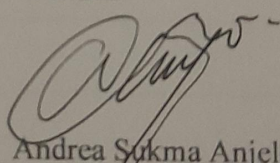
1. Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
3. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Pembimbing I.

4. Zulkarnain, M.A, selaku Pembimbing II.
5. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
6. Seluruh staf akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Ibarat pepatah, “tak ada gading, yang tak retak”, demikianlah skripsi ini adanya, banyak kekurangan di dalamnya. Namun demikian terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kebaikan dan pengembangan skripsi ini.

Bangka, 28 Oktober 2024

Penulis



Andrea Sukma Anjelita

2024037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	9
C. TUJUAN MASALAH	9
D. MANFAAT PENELITIAN	9
E. TELAAH PUSTAKA	10
F. KERANGKA TEORI	13
G. KERANGKA BERPIKIR	14
H. SISTEMATIKA PENELITIAN	15
BAB II	17
A. TEORI KECANDUAN GAME ONLINE	17
1. Definisi Kecanduan Game Online	17

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Variabel Game Online	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Variabel Kontrol Diri	44
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Game Online	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri	47
Tabel 3.5 Case Processing Summary Game Online	49
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Game Online	49
Tabel 3.7 Case Processing Summary Kontrol Diri	50
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Kontrol Diri	50
Tabel 3.9 Lembar Uji Keterbacaan	53
Tabel 3.10 Lembar Hasil Uji Keterbacaan	54
Tabel 4.1 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test	56
Tabel 4.2 Uji Linieritas	57
Tabel 4.3 Heteroskedastisitas	58
Tabel 4.4 Data Demografi Responden Penelitian.....	59
Tabel 4.5 Kategorisasi Kecanduan Game Online.....	62
Tabel 4.6 Perbandingan Tedensi Sentral (Rerata) dan Dispersi (Estandar Deviasi) Game Online.....	63
Tabel 4.7 Kategorisasi Kontrol Diri.....	65
Tabel 4.8 Perbandingan Tedensi Sentral (Rerata) dan Dispersi (Estandar Deviasi) Kontrol Diri.....	65
Tabel 4.9 Model Summary pada Uji Hipotesis Regresi Sederhana.....	66
Tabel 4.10 Anova Hipotesis Sederhana pada Uji.....	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Sederhana.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. SK Pembimbing

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Balasan Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Surat Keterangan KKN

Lampiran 6. Sertifikat TOEFL

Lampiran 7. Surat Keterangan Baca Al-Qur'an

Lampiran 8. Skala alat ukur