

## BAB IV

### PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian

##### 4.1.1 Orientasi Kacah

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti kepada remaja laki-laki maupun perempuan di Indonesia yang berada pada rentang usia 11-20 tahun, bermain *game online* dengan siklus bermain selama lebih dari 6 jam sehari.

Pengambilan data penelitian dilakukan oleh peneliti pada tanggal 02 Agustus 2022 – 08 Agustus 2022 secara *online* dengan menggunakan media *google form*. *Google form* berisi pernyataan kesediaan dan kuesioner mengenai kecanduan *game online* dan kontrol diri yang di sebarluaskan melalui media sosial milik peneliti. Selain itu, dengan memilih kacang yang lebih luas diharapkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini bisa digeneralisasikan lebih luas sehingga harapannya penelitian ini dapat bermanfaat dengan optimal bagi para remaja. Subjek yang mengisi kuesioner ini berprovinsi Jawa tengah, DKI Jakarta, Sumatra utara, Bali, Riau, Lampung, Kalimantan barat, Sumatra selatan, Jawa timur, Jawa barat, Jambi, Sumatra barat, DIY, Sulawesi tenggara, Bengkulu, dan Sulawesi selatan.

#### 4.1.2 Persiapan Penelitian

Adapun persiapan penelitian terdiri dari dua yaitu persiapan administrasi dan persiapan alat ukur penelitian yang dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Persiapan Administrasi

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menentukan subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria yaitu laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 11-20 tahun, bermain *game online* dengan siklus bermain selama lebih dari 6 jam sehari. Penelitian ini tidak memerlukan surat izin dari instansi, karena pengambilan data dilakukan secara *online* melalui *google form*.

Namun peneliti memberikan kalimat pernyataan kesediaan sebagai bentuk persetujuan dan kesediaan subjek untuk mengisi atau terlibat dalam penelitian ini. Kalimat pernyataan kesediaan tersebut berada di dalam *google form* sebelum subjek mengisi kuesioner mengenai kecanduan *game online* dan kontrol diri.

##### b. Persiapan Alat Ukur Penelitian

Peneliti melakukan persiapan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari dua skala yaitu skala kecanduan *game online* dan skala kontrol diri, sebagai berikut:

1) Skala *game online addiction*

Penelitian ini menggunakan adaptasi modifikasi skala *game online addiction* yang telah dikemukakan oleh Lemmens, dkk., (2009) *game addiction scale* yaitu: *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*. Skala ini terdiri dari 30 aitem pernyataan dengan 23 aitem *favorable* dan 7 aitem *unfavorable* dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), Sangat Sesuai (SS).

2) Skala Kontrol Diri

Penelitian ini menggunakan skala kontrol diri yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh Averill (Ghufron & Suminta, 2017) yaitu: aspek perilaku, aspek kognitif dan aspek pengambilan keputusan. Skala ini terdiri dari 17 aitem *favorable* dan 16 aitem *unfavorable* dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), Sangat Sesuai (SS). Skala ini digunakan untuk mengetahui tingkat kontrol diri pada remaja dengan mengukur tiga aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

c. Uji Coba Alat Ukur Penelitian

Sebelum kedua skala tersebut digunakan untuk pengambilan data, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba alat ukur (*try out*). Uji coba alat ukur dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari skala yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 26 Juli 2022 kepada 30 responden yang sesuai dengan kriteria pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2015) jumlah sampel yang layak untuk uji coba alat ukur paling sedikit berjumlah 30 subjek. Alat ukur yang telah di uji coba dan mendapat hasil, kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.

d. Hasil Analisis Uji Coba Alat Ukur

Berdasarkan hasil analisis uji validitas dan reliabilitas dari kedua alat ukur maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Skala *Game Online Addiction*

Peneliti melakukan analisis uji validitas dengan menggunakan rumus aiken's V. Nilai koefisien aiken's V yang didapatkan berkisar 0,583 sampai 0,833. Hal ini berarti keseluruhan aitem dalam skala *game online addiction* dikategorisasikan valid sehingga mewakili konstruk yang akan diukur. Sedangkan hasil analisis uji

coba skala kecanduan *game online* menunjukkan bahwa dari aitem pernyataan, terdapat 9 aitem yang gugur dan 21 aitem lainnya valid. 9 aitem yang gugur tersebut adalah aitem 2, 4, 5, 7, 9, 11, 15, 21, 25. 21 aitem yang valid adalah aitem nomor 1, 3, 6, 8, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30. Indeks diskriminasi aitem bergerak dari 0,437 sampai 0,831 dengan koefisien reliabilitas cronbach alpha sebesar 0,945. Berikut adalah tabel *blueprint* skala kecanduan *game online* setelah uji coba.

Tabel 4.1  
*Blueprint Skala Game Online Addiction Setelah Uji Coba*

No	Aspek	Indikator	No item			
			F	Jumlah	UF	Jumlah
1	<i>Saliance</i>	Memikirkan game yang dimainkan	1	1	-	-
		Menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	6	1	-	-
2	<i>Tolerance</i>	Aktivitas meningkat waktu bermain bertambah	8,10,22,30	5	3	1
3	<i>Mood modification</i>	Penenangan diri	12,16,24,26	4	-	-
4	<i>Withdrawal</i>	Perasaan yang tidak menyenangkan	13,17	2	-	-
5	<i>Relapse</i>	Bermain berulang-ulang kali	14, 18	2	-	-
6	<i>Conflict</i>	konflik interpersonal aktivitas bermain <i>game online</i> secara berlebihan	19,27	2	-	-
7	<i>Problems</i>	Terganggunya aktivitas sehari-hari	20,28,29	3	-	-
				<b>20</b>		<b>1</b>

## 2) Skala Kontrol Diri

Peneliti melakukan analisis uji validitas dengan menggunakan rumus aiken's V. Nilai koefisien aiken's V yang didapatkan berkisar 0,58 sampai 0,83. Hal ini berarti keseluruhan aitem dikategorisasikan valid sehingga

mewakili konstruk yang akan diukur. Hasil analisis uji coba skala kontrol diri menunjukkan bahwa dari 33 aitem pernyataan, terdapat 26 aitem yang gugur tersebut adalah aitem nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33 dan 7 aitem yang valid adalah aitem nomor 6, 9, 11, 13, 14, 23, 28. Koefisien validitas bergerak dari 0,258 sampai 0,775 dengan koefisien reliabilitas cronbach alpha sebesar 0,814. Berikut adalah tabel *blueprint* skala kontrol diri setelah uji coba.

Tabel 4.2  
*Blueprint* Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	No Item			
			F	Jumlah	UF	Jumlah
1.	kontrol perilaku	Mampu mengendalikan perilaku	-	-	-	-
		Mampu mengontrol perilaku positif	-	-	11,13	2
2.	kontrol kognitif	Mampu melihat pengalaman yang tidak menyenangkan dari segi positif	9	1	14	1
		Mampu melakukan penilaian situasi secara positif dengan subyektif	28	1	23	1
3.	Mengontrol keputusan	Mampu mengambil Tindakan secara positif atas permasalahan yang dihadapi	-	-	-	-
		Mampu mengambil keputusan	-	-	6	1
				<b>2</b>		<b>5</b>

## 4.2 Laporan Pelaksanaan Penelitian

Peneliti mulai melaksanakan pengambilan data penelitian pada tanggal 02 Agustus 2022 sampai tanggal 08 Agustus 2022. Pengambilan data dilakukan dengan membagi link *google form* yang sudah berisi *informed consent* dan kuesioner mengenai kecanduan *game online* dan kontrol diri. Link *google form* tersebut peneliti menyebarluaskan melalui media sosial dan yang dapat mengisi link tersebut adalah remaja laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 11-20 tahun, aktif bermain *game online* dengan siklus bermain selama lebih dari 6 jam sehari.

Link *google form* tersebut berisi kuesioner dari setiap skala dan juga meliputi prosedur mengisi kuesioner agar meminimalisir kesalahan dalam pengisian. Peneliti juga menuliskan bahwa selama pengisian link *google form* tidak terdapat unsur paksaan sehingga apabila subjek tidak berkenan mengisi maka tidak perlu mengisi. Selama proses berlangsungnya pengambilan data, peneliti secara terus-menerus memantau jumlah subjek yang sudah mengisi link *google form* tersebut. Selama proses berlangsungnya pengambilan data, peneliti secara terus-menerus membagikan link *google form* yang berisi kuesioner agar mencapai target subjek yang sudah ditentukan. Dan pada akhirnya, peneliti memperoleh 160 responden penelitian yang telah mengisi kuesioner.

### 4.3 Hasil Penelitian

#### 4.3.1 Deskripsi Responden Penelitian

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh melalui kuesioner yang disebar secara *online* menggunakan *google form* menunjukkan total responden yang mengisi kuesioner berjumlah 160 responden. Gambaran mengenai responden penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.3  
Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Usia	N	Persentase (%)
11	1	0,6%
12	1	0,6%
13	7	4,4%
14	6	3,8%
15	18	11,2%
16	12	7,5%
17	17	10,6%
18	30	18,7%
19	27	16,9%
20	41	25,6%
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas mengenai data responden penelitian berdasarkan usia, dapat diketahui bahwa responden berusia 11 dan 12 tahun mengisi kuesioner dengan jumlah 1 orang dengan persentase 0,6%. Sedangkan responden berusia 13 tahun yang mengisi kuesioner sebanyak 7 orang, dengan persentase sebesar 4,4%. dan responden berusia 14 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 6 orang dengan persentase 3,8%. Selanjtnya responden berusia 15 yang mengisi kuesioner

sebanyak 18 dengan persentase sebanyak 11,2% dan 16 tahun yang mengisi kuesioner dengan jumlah 12 yang memiliki persentase 7,5%. Keemudian subjek berusia 17 tahun yang mengisi kuesioner sebanyak 17 Orang dengan persentase sebanyak 10,6%, subjek berusia 18 tahun dengan total 30 responden dan besar persentase sebanyak 18,7%. Kemudian subjek berusia 19 tahun dengan jumlah 27 responden dengan jumlah persentase 16,9% dan subjek yang terakhir berusia 20 tahun dengan jumlah responden 41 orang persentase sebanyak 25,6%.

Tabel 4.4  
Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>N</b>	<b>Persentase (%)</b>
Laki-laki	87	54,4%
Perempuan	73	45,6%
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas mengenai data responden penelitian berdasarkan jenis kelamin dapat diketahui bahwa dari 160 responden, responden yang mengisi *link google form* terbanyak yaitu responden yang berjenis kelamin laki-laki. Terdapat 87 responden dengan sebesar 54,4% yang berjenis kelamin laki-laki dan 73 responden perempuan dengan persentase 45,6%.

Tabel 4.5  
Deskripsi Responden Berdasarkan Provinsi

<b>Provinsi</b>	<b>N</b>	<b>Persentase %</b>
Jawa tengah	81	50,6%
Jawa timur	11	6,9%
Jawa barat	5	3,1%
DIY	22	13,8%
DKI Jakarta	13	8,1%
Sumatera utara	6	3,8%
Sumatera barat	1	0,6%
Sumatera selatan	3	1,9%
Lampung	3	1,9%
Riau	3	1,9%
Bali	1	0,6%
Sulawesi selatan	1	0,6%
Sulawesi tenggara	1	0,6%
Kalimantan barat	1	0,6%
Bengkulu	1	0,6%
Jambi	7	4,4%
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas mengenai data responden penelitian berdasarkan provinsi, dapat diketahui bahwa responden yang berasal dari Jawa Tengah berjumlah 81 orang dengan persentase sebesar 50,6%. Responden Provinsi Jawa Timur berjumlah 11 orang dengan jumlah persentase 6,9%. Selanjutnya provinsi Jawa Barat berjumlah 5 dengan jumlah persentase sebanyak 3,1%. Responden provinsi DIY berjumlah 22 dengan persentase 13,8%. DKI Jakarta responden yang mengisi sebanyak 13 dengan persentase sebanyak 8,1%, selanjutnya responden provinsi sumatera utara sebanyak 6 dengan jumlah persentase sebanyak 3,8%. Selanjutnya responden dari provinsi sumatera selatan, lampung, riau dan bali

sebanyak 3 dengan jumlah persentase 1,9%. Selanjutnya responden provinsi Sumatera Barat, Bali, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Kalimantan Barat, Bengkulu sebanyak 1 dengan jumlah persentase 0,6%. Sedangkan provinsi Jambi mengisi 7 dengan jumlah persentase sebanyak 4,4%.

#### 4.3.2 Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian diperlukan guna mengetahui gambaran data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini sehingga mempermudah peneliti dalam menginterpretasikan data tersebut.

Tabel 4.6  
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Statistik	Hipotetik	Empirik
Kontrol Diri	Xmin	7	9
	Xmax	28	27
	Mean	17,5	19,24
	Standar Deviasi	3,5	3,726
<i>Game Online Addiction</i>	Xmin	21	24
	Xmax	84	84
	Mean	52,5	59,07
	Standar Deviasi	10,5	14,120

Keterangan:

Skor hipotetik: diperoleh dari skala

Skor empirik: diperoleh dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel diatas mengenai deskripsi data penelitian, peneliti kemudian menggunakan deskripsi data penelitian tersebut untuk mengkategorisasikan skor yang diperoleh tiap-tiap responden penelitian pada masing-masing

variabel penelitian. Pemberian kategorisasi bertujuan untuk mendapatkan setiap individu kedalam kelompok-kelompok berdasarkan jenjang dari suatu kontinum atribut yang diukur (Azwar, 2019). Kategorisasi dibuat berdasarkan rumus norma berikut:

Tabel 4.7  
Rumus Norma Kategorisasi

No	Kategorisasi	Rumus Norma
1.	Sangat Rendah	$X < \mu - 1,8 \sigma$
2.	Rendah	$\mu - 1,8 \sigma \leq X < \mu - 0,6 \sigma$
3.	Sedang	$\mu - 0,6 \sigma \leq X < \mu + 0,6 \sigma$
4.	Tinggi	$\mu + 0,6 \sigma \leq X < \mu + 1,8 \sigma$
5.	Sangat Tinggi	$X > \mu + 1,8 \sigma$

Keterangan:

X: Skor Total

$\mu$ : Mean

$\sigma$ : Standar Deviasi

Berdasarkan rumus norma kategorisasi diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorisasikan responden kedalam lima kategorisasi tersebut, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8  
Persentil Untuk Kategori Tiap Variabel

Kategorisasi	Kontrol Diri	Game Online Addiction
Sangat Rendah	$X < 12$	$X < 37$
Rendah	$12 \leq X < 15$	$37 \leq X < 46$
Sedang	$16 \leq X < 18$	$47 \leq X < 57$
Tinggi	$19 \leq X < 23$	$58 \leq X < 68$
Sangat Tinggi	$X > 23$	$X > 68$

Keterangan:

X: Skor Total

$\mu$ : Mean

$\sigma$ : Standar Deviasi

Tabel 4.9  
Data Penelitian Tiap Variabel

Kategorisasi	Kontrol Diri		Game Online Addiction	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Rendah	3	1,9	11	6,9
Rendah	23	14,4	22	13,8
Sedang	43	26,9	35	21,9
Tinggi	58	36,3	42	26,3
Sangat Tinggi	33	20,6	50	31,3
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>100</b>	<b>160</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel kategorisasi diatas, dapat dijelaskan bahwa tingginya perolehan skor pada variabel kontrol diri berarti menandakan responden memiliki kontrol diri yang tinggi pula. Hal tersebut dibuktikan dari data diatas dimana terdapat 33 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 20,6%. 58 responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebanyak 36,7%. 43 responden berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 26,9%. 23 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 14,4% dan 3 responden berada pada kategori sangat rendah dengan persentase sebanyak 1,9%.

Variabel *game online addiction* menandakan responden memiliki *game online addiction* yang sangat tinggi. Hal tersebut juga dibuktikan dari data diatas dimana terdapat 50 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 31,3%. 42 responden berada pada kategori tinggi

dengan persentase 26,3. 35 responden masuk dalam kategori sedang 21,9%. 22 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 13,8% dan 11 responden yang masuk kategori sangat rendah dengan 6,9%.

### 4.3.3 Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan dalam penelitian ini karena menjadi salah satu syarat penting yang perlu dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis. Uji asumsi yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji linieritas. Uji asumsi dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions for windows* versi 25).

#### a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan oleh peneliti agar dapat mengetahui apakah data penelitian yang telah diperoleh terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan SPSS versi 25 menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, apabila nilai (sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal (Ghozali, 2018).

Tabel 4.10  
Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smimov

Variabel	Sig.	Interpretasi
Kontrol Diri	0,053	Normal
Game Online Addiction	0,053	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diperoleh nilai signifikan pada variabel kontrol diri sebesar 0,053 yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan normal. Pada variabel *game online addiction* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,053 yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan normal.

#### b. Uji Linearitas

Uji ini dilakukan oleh peneliti agar dapat mengetahui apakah kontrol diri memiliki hubungan linier dengan *game online addiction* pada remaja. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25. Kedua variabel dapat dikaitkan berhubungan linier jika nilai *p* dari nilai *deviation linearity* lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) (Ghozali, 2018).

Tabel 4.11  
Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	P	Interpretasi
Kontrol Diri dan <i>Game Online Addiction</i>	1,624	0,065	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas dalam tabel diatas, menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier antara kontrol diri dan *game online addiction*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *p* dalam *deviation from linearity* sebesar 0,065 yang berarti  $p > 0,05$ .

### 4.3.5 Uji Hipotesis

Setelah peneliti melakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya peneliti akan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik korelasi *Rank Spearman* untuk menguji hubungan antara variabel kontrol diri dan variabel *game online addiction*. Uji hipotesis dapat diterima apabila nilai  $p < 0,05$  (Ghozali, 2018).

Tabel 4.12  
Hasil Uji Hipotesis

Variabel	r	p	Interpretasi
Kontrol diri dengan <i>game online addiction</i>	0,023	0,774	Tidak Ada Hubungan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan teknik *Rank Spearman* diperoleh nilai korelasi  $r$  sebesar 0,023 dan nilai  $p$  sebesar 0,774 ( $p > 0,05$ ). Hadi (2016) mengatakan koefisien korelasi bergerak dari 0,000 sampai +1,000 atau diantara 0,000 sampai -1,000 tergantung arah korelasi sehingga koefisien yang bertanda (-) memiliki arti adanya korelasi positif. Pada hasil uji hipotesis tersebut juga menunjukkan bahwa tingkat hubungan antar kedua variabel sangat rendah, hal tersebut terbukti dari nilai  $p = 0,774$  ( $p > 0,05$ ). Selain itu, peneliti juga menemukan nilai  $r^2$  sebesar 0,000, yang berarti bahwa variabel kontrol diri tidak memiliki pengaruh sama sekali terhadap variabel *game online*

*addiction*. Dengan demikian, hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini ditolak.

#### 4.3.6 Analisis Tambahan

Penelitian ini juga melakukan analisis tambahan yang bertujuan untuk menguji perbedaan kontrol diri dan *game online addiction* berdasarkan jenis kelamin. Teknik analisis yang digunakan yang digunakan dalam melihat perbedaan tingkat kontrol diri dan *game online addiction* berdasarkan jenis kelamin menggunakan *independent sample t-test*. Teknik ini digunakan karena data terdiri dari dua kategorisasi. Berikut adalah hasil uji beda *game online addiction* berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4.13

Hasil Uji variabel *Game Online Addiction* Terhadap Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	N	Mean	SD
Laki-laki	87	58.49	13.37
Perempuan	73	59.75	15.03

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa *game online addiction* laki-laki mendapatkan rata-rata sebesar 58.49 dan perempuan mendapatkan rata-rata sebesar 59.75. Selain itu, hasil signifikansi menunjukkan nilai p sebesar 0,576 ( $p > 0,05$ ) yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *game online addiction* ditinjau dari jenis kelamin antara

laki-laki dan perempuan. Kemudian berdasarkan uji beda tingkat kontrol diri berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut.

Tabel 4.14  
Hasil Uji Beda Kontrol Diri Terhadap Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>
Laki-laki	87	18.95	3.56
Perempuan	73	19.57	3.90

Berdasarkan data diatas didapatkan bahwa laki-laki mendapatkan nilai rata-rata sebesar 18,95 dan perempuan dengan rata-rata 19,57. Selain itu, hasil signifikansi menunjukkan nilai p sebesar 0,295 ( $p > 0,005$ ) yang berarti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kontrol diri laki-laki dan perempuan.

#### 4.4 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja. Total responden dalam penelitian ini sebanyak 160 orang. Berdasarkan hasil uji asumsi yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki distribusi data yang normal dan memiliki hubungan yang linear antara kedua variabel dalam penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja.

Hasil kategorisasi pada variabel kontrol diri menunjukkan sebagian besar responden memiliki kontrol diri dalam kategori

tinggi yaitu sebesar 58 (36,3%). Remaja yang memiliki kontrol diri tinggi dianggap memiliki kemampuan untuk memperbaiki perilaku, mengendalikan informasi yang tidak diinginkan mampu untuk mengambil suatu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini (Averill dalam Ghufron & Suminta, 2017).

Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan *game online addiction*, dimana sebanyak 50 subjek (31,3%) memiliki *game online addiction* yang sangat tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lukman dan Firdaus (2021) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* mempunyai resiko sebanyak 1,16 kali beresiko mengalami depresi dibandingkan dengan remaja yang tidak berkecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan hubungan yang positif antara kedua variabel yaitu ketika kontrol diri tinggi maka *game online addiction* remaja juga tinggi. Kategorisasi data menunjukkan hasil yang berlawanan dengan hasil penelitian yang menunjukkan terdapat hubungan yang negatif antar kedua variabel.

Berdasarkan hasil uji variabel pada *game online addiction* pada jenis kelamin yang laki-laki mendapatkan rata-rata sebesar 58.49 dan perempuan mendapatkan rata-rata sebesar 59.75. Berdasarkan hasil signifikansi  $p = 0,576$  ( $p > 0,05$ ) yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *game online addiction* ditinjau dari jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan. Hasil uji variabel pada kontrol diri juga mendapatkan hasil laki-laki mendapatkan nilai rata-

rata sebesar 18.95 dan perempuan dengan rata-rata 19.57. Berdasarkan nilai signifikansi  $p$  sebesar 0,295 ( $p > 0,005$ ) juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kontrol diri laki-laki dan perempuan. Hal tersebut bisa disebabkan oleh beberapa faktor.

Berdasarkan hasil analisis pada aitem variabel kontrol diri, pada aitem nomor 1 dengan pernyataan "*Saya membenci teman yang tidak berpihak kepada saya*" aitem 3 "*Saya menolak saran dari teman*" aitem 4 "*Saya selalu marah-marah disaat saya merasa kacau*" selanjutnya aitem 5 "*Saya marah apabila tidak mendapatkan barang yang saya cari*" dan aitem 6 "*Saya cenderung melanggar peraturan ketika teman-teman banyak melakukan peraturan*" memiliki skor yang tinggi. Padahal aitem-aitem tersebut merupakan aitem *unfavorable* dan seharusnya memiliki skor yang rendah. Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab perbedaan hasil arah hubungan antara kategorisasi dengan hasil uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui nilai korelasi *Rank Spearman* sebesar 0,023 dengan nilai signifikansi atau  $p$  sebesar 0,774 ( $p > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel sehingga hipotesis ditolak. Hasil koefisien korelasi sebesar 0,023 menunjukkan bahwa arah hubungan pada kedua variabel bersifat positif dengan korelasi sangat lemah. Sugiyono (2015) tingkat kekuatan hubungan antara dua

variabel berada pada tingkat sangat rendah atau bisa dikatakan tidak memiliki hubungan. Hasil hipotesis ini ditolak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Soroush, Hancock, dan Bohns (2014), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antara kontrol diri dan kecanduan *game* dengan nilai  $N= 88$ ,  $r = -0,071$  dan nilai signifikan  $p = 0,514$ . Selain itu, penelitian lain juga menyelidiki hubungan antara kontrol diri dengan *game online addiction* menemukan fakta bahwa terdapat pengaruh kontrol diri terhadap *game online addiction* dengan pengaruh yang rendah yaitu hanya sebesar 19,4% (Masyita, 2016).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh kontrol diri terhadap *game online addiction* yang ditunjukkan dengan nilai  $r^2$  sebesar 0,000. Hal ini berarti lebih banyak faktor diluar penelitian yang berpengaruh pada variabel *game online addiction*. Seperti dalam penelitian Masya dan Candra (2016) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi *game online addiction* selain kurangnya kontrol diri. Faktor tersebut antara lain kurang perhatian, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh serta kondisi depresi. Selain itu terdapat beberapa faktor lain seperti jenis *game*, sarana atau fasilitas yang dimiliki serta kondisi keluarga dapat mempengaruhi hubungan antara kontrol diri dengan *game online addiction* (Handayani, 2018). Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai koefisien  $r$  sebesar 0,023.

Nilai koefisien tersebut termasuk kecil yang berarti memang terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan selain kontrol diri.

Penelitian ini memiliki beberapa kelemahan yaitu penelitian ini dilakukan di Indonesia namun subjek dalam penelitian ini di dominasi oleh pulau jawa sehingga hasil penelitian ini kurang bisa digeneralisasikan secara bebas. Kemudian hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas karena analisis data yang digunakan adalah *non parametric test*. Selain itu, sebaran usia dalam penelitian ini didomisili oleh usia pada rentang 15-20 tahun dan hanya sedikit subjek yang mengisi pada rentang 11-14 tahun padahal kriteria subjek penelitian berada pada usia 11-20 tahun.