

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME ONLINE DAN KONTROL DIRI PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 80 JAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:

ABRAHAM NIKOLAS

2011150011



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2024**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME ONLINE DAN KONTROL DIRI PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 80 JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia

Oleh:

ABRAHAM NIKOLAS

2011150011



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2024**



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abraham Nikolas

NIM : 2011150011

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 80 JAKARTA” adalah:

1. Dibat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 8 Oktober 2024

(Abraham Nikolas)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dan Kontrol Diri Pada Siswa

Kelas VIII SMP Negeri 80 Jakarta

Oleh:

Nama : Abraham Nikolas
NIM : 2011150011
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia.

Jakarta, 8 Oktober 2024
Menyetujui

Pembimbing 1

Eustalia Wigunawati, S.Psi., MA.

NIDN : 0322108305

Pembimbing 2

Melda Rumia Simorangkir, M.Pd.,

Kons

NIDN : 0321118203

Kepala Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Andreas Rian Nugroho, M.Pd.

NIDN : 0303089101

Dekan FKIP



Dr. Kerdid Simbolon, M.Pd.

NIDN : 331126603



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada Selasa, 08 Oktober 2024 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Abraham Nikolas
NIM : 2011150011
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 80 JAKARTA” oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1 Renatha Ernawati, M.Pd., kons.	,Sebagai Ketua	
2 Eustalia Wigunawati, S.Psi., MA.	,Sebagai Anggota	
3 Melda R. R. Simorangkir, M.Pd., Kons.	,Sebagai Anggota	

Jakarta, 8 Oktober 2024



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abraham Nikolas
NIM : 2011150011
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dan Kontrol Diri Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 80 Jakarta
Menyatakan bahwa :

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan dari hasil karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain, maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non Eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta
Pada 8 Oktober 2024

Abraham Nikolas

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat, anugrah, dan kasih-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dan Kontrol Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 80 Jakarta”.

Penelitian ini dikembangkan dan disusun sebagai tugas akhir penulis pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia. Juga sebagai prasyarat untuk mengikuti Ujian Sarjana dan memperoleh gelar Sarjana (S.Pd).

Penulis menyadari berbagai tantangan dan hambatan yang ditemui selama mempersiapkan penulisan ini. Penulis juga menyadari bahwa adanya keterbatasan kemampuan, maka skripsi ini masih jauh dari ideal dan mempunyai banyak kekurangan. Namun penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan sukses dan tepat waktu berkat bantuan dan kontribusi dari beberapa pihak.

Banyak sekali informasi dan hikmah berharga yang penulis peroleh dan dapat diterapkan dalam kehidupan serta cara pandanganya selama mengikuti Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia. Penulis menerima banyak bantuan, bimbingan, dukungan, dan dorongan dari orang-orang di sekitar penulis selama penulisan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati dan ketulusan, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut pada kesempatan ini:

1. Tuhan Yesus Kristus yang sepanjang penulisan skripsi ini telah memberikan penulis kesehatan, wawasan, daya tahan tubuh, dan ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. Drs. Kerdid Simbolon, M.Pd. selaku Dekan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Andreas Rian Nugroho, M.Pd., yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini sebagai dosen pembimbing akademik dan Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Ibu Eustalia Wigunawati, S.Psi.,MA selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Melda Rumia Simorangkir, M.Pd.,Kons selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini.
6. Kepada Semua dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Kristen Indonesia atas ilmu yang penulis peroleh selama menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
7. Kepada Ibunda Imelda Siregar yang telah membantun menyelesaikan studi dengan selalu memberikan semangat, dukungan, doa, dan sumber daya.
8. Bapak Dwi Kusworo, S.Pd. selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 80 Jakarta yang membantu penulis dalam memberikan ide dan masukan untuk skripsi ini.

9. Ibu Egy Restenafitri, S.Pd. selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 80 Jakarta yang membantu peneliti dalam kordinasi penelitian di kelas VIII.
10. Ibu Pingkan Aulia C, S.Pd. selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 80 Jakarta yang membantu peneliti dalam kordinasi penelitian di kelas VIII.
11. Kepada berbagai pihak yang ada di sekolah SMP Negeri 80 jakarta yang memberikan izin penelitian dan dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian proses skripsi ini.
12. Sekutu teman-teman program studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2020, serta rekan-rekan sesame mahasiswa Universitas Kristen Indonesia yang bersemangat untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya secara spesifik telah memberikan kontribusi, semangat, dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tuhan memberkati semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik yang dapat disebutkan namanya maupun yang tidak dapat disebutkan namanya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan perbaikan yang bermanfaat bagi para pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kontrol Diri	10
2.1.1 Definisi Kontrol Diri	10
2.1.2 Aspek-aspek Kontrol Diri.....	12
2.1.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Kontrol Diri	15
2.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
2.2.1 Aspek Intensitas dalam <i>Game Online</i>	22
2.2.2 Faktor yang Memengaruhi Intensitas dalam Bermain <i>Game Online</i>	24
2.3 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Kontrol Diri	25
2.4 Kerangka Berpikir	27
2.5 Hipotesis Penelitian	28
BAB 3 METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29

3.2 Lokasi Penelitian	29
3.3 Subjek Penelitian	29
3.3.1 Populasi Penelitian	29
3.3.2 Sampel Penelitian	30
3.4 Variabel Penelitian.....	32
3.4.1 Definisi Konseptual.....	32
3.4.2 Definisi Operasional	33
3.5 Metode Pengumpulan Data	34
3.5.1 Instrumen Penelitian	34
3.5.2 Validitas dan Reliabilitas	37
3.6 Metode Analisis Data.....	42
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Subjek Penelitian.....	43
4.1.3 Analisis <i>Deskriptif</i> Kontrol Diri dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	43
4.1.4 Analisis Berdasarkan Kategorisasi	44
4.1.5 Kategorisasi Kontrol Diri.....	44
4.1.6 Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
4.1.7 Uji Asumsi	55
4.1.8 Uji Hipotesis	55
4.2 Pembahasan	56
BAB 5 PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Setiap Kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta	30
Tabel 3. 2 Jumlah Jam dan Durasi	34
Tabel 3. 3 Skala Likert	35
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Kontrol Diri	35
Tabel 3. 5 Petunjuk Penafsiran <i>Uncorrected Correlation Coefficients</i> pada Studi Validitas Prediktif	37
Tabel 3. 6 Validitas Keempat	38
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Skala Kontrol Diri	39
Tabel 3. 8 Hasil Analisis Pertama Reliabilitas Kontrol Diri.....	41
Tabel 3. 9 Hasil Analisis Keempat Reliabilitas Kontrol Diri.....	42
Tabel 4. 1 Analisis Deskripsi Statistik Data Kontrol Diri dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	43
Tabel 4. 2 Norma Kategorisasi Kontrol Diri	44
Tabel 4. 3 Total Pengkategorian Kontrol Diri.....	45
Tabel 4. 4 Pengkategorian Kontrol Diri berdasarkan jenis kelamin	45
Tabel 4. 5 Pengkategorian Kontrol Diri berdasarkan kelas.....	46
Tabel 4. 6 Norma Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4. 7 Total pengkategorian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4. 8 Pengkategorian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> berdasarkan jenis kelamin.....	51
Tabel 4. 9 Pengkategorian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> berdasarkan kelas.....	52
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis Variabel.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Kontrol Diri	27
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Penelitian Kontrol Diri.....	77
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas.....	84
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas.....	101
Lampiran 4 Hasil Uji Kategorisasi Kontrol Diri	102
Lampiran 5 Survei Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	103
Lampiran 6 Hasil Uji Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	111
Lampiran 7 Surat Izin Observasi Dan Penelitian	113
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	114



ABSTRAK

Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dan Kontrol Diri Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kontrol diri dan intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta. Dengan mengetahui apakah dengan intensitas yang berkaitan dengan waktu bermain *game online* selama 1 hari berdampak pada kontrol diri individu yang didalamnya terdapat aspek-aspek kontrol diri yaitu kedisiplinan diri, aksi yang tidak impulsif, pola hidup sehat, etika dalam mengerjakan sesuatu, dan kehandalan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional kuantitatif, dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 121 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji *statistik* data yang diperoleh, data intensitas bermain *game online* dan kontrol diri dinyatakan berdistribusi dengan normal, karena nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar $p = 0,262$, Uji normalitas data diketahui bahwa jika nilai $p > 0.05$ maka data dikatakan normal. Hasil uji korelasi diperoleh pada nilai *P-value Pearson's* sebesar 0,983 ($p < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa variabel kontrol diri tidak berkorelasi dan tidak signifikan dengan variabel intensitas bermain *game online*, sehingga *H₀* diterima. Uji korelasi ini tidak terbukti karena siswa yang mengisi pada tingkatan sedang masih mampu mengontrol dan mengendalikan diri, serta peranan orang tua yang mengingatkan dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.

Kata kunci: Intensitas bermain *game online*, kontrol diri, SMP Negeri 80 Jakarta.

ABSTRACT

The Relationship between Intensity of Playing Online Games and Self-Control in 8th Grade Students at SMP Negeri 80 Jakarta

This study aims to look at the relationship between self-control and the intensity of playing online games in class VIII students at SMP Negeri 80 Jakarta. By knowing whether the intensity related to the time of playing online games for 1 day has an impact on individual self-control in which there are aspects of self-control, namely self-discipline, non-impulsive action, healthy lifestyle, ethics in doing things, and reliability. The method used in this research is quantitative correlation, and the sample in this research amounted to 121 students. Based on the results of the calculation of the statistical test data obtained, the data on the intensity of playing online games and self-control are declared normally distributed, because the Shapiro-Wilk significance value is $p = 0.262$, the data normality test is known that if the p value > 0.05 then the data is said to be normal. The results of the correlation test were obtained at the Pearson's P -value of 0.983 ($p < 0.05$), so it can be said that the self-control variable is not correlated and insignificant with the variable intensity of playing online games, so H_0 is accepted. This correlation test is not proven because students who fill in the moderate level are still able to control and control themselves, as well as the role of parents who remind them to complete their duties and responsibilities.

Keywords: *Intensity of playing online games, self-control, SMP Negeri 80 Jakarta.*