

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan atau perpindahan antara masa kanak-kanak dan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan beserta perkembangan secara biologis dan psikologis. Selain itu, masa remaja ini juga dilihat dengan berbagai karakteristik penting, seperti pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar sebagai peran masing-masing pria dan wanita atau dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, menerima keadaan secara fisik dan mampu menggunakannya dengan cara efektif, mencapai sikap yang mandiri dari dalam diri secara emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, mampu menentukan pilihan dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya, mengembangkan sikap positif terhadap kehidupannya (Desmita, 2011).

Hurlock (Hidayati dan Farid, 2016) membagi perkembangan remaja menjadi masa remaja awal dengan usia antara 13-17 tahun masa remaja akhir. Masa remaja awal dan akhir ini memiliki karakteristik yang berbeda dikarenakan pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi atau perpindahan fase perkembangan yang lebih mendekati dewasa.

Remaja memiliki tugas pokok untuk belajar secara total sesuai dengan tahap perkembangannya masing masing. Dalam tahap perkembangannya, remaja sebagai peserta didik di usia SMP berada pada periode perkembangan yang sangat

pesat, yaitu perkembangan aspek *kognitif*, *afektif*, dan psikomotorik (Hurlock, 2008). Namun dalam kenyataannya seringkali, peserta didik teralihkan fokusnya dalam proses pembelajaran dengan kegiatan lain di luar pendidikan, salah satu contoh dari kegiatan tersebut adalah bermain *game online*.

Menurut Nuhan (2016) *game online* sendiri memiliki 2 aspek yaitu frekuensi bermain *game* dan waktu bermain *game*. Frekuensi bermain *game* diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya. Pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, namun dapat berjam- jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Dalam sebuah *game* terdapat hal-hal baru yang membuat pemain *game* penasaran dan kecanduan. Sehingga dalam memainkan *game* tersebut membutuhkan perhatian dan waktu yang tidak sedikit. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condron, & Belland, 2005). Menurut pendapat lain Batasan waktu lebih dari dua jam dalam sehari diambil berdasarkan pendapat Waluyo (2004) yang menyatakan bahwa seseorang yang suka bermain *game online* dikategorikan kecanduan bila bermain *game* lebih dari 2 jam dalam sehari.

Menurut Emria fitri (Husnayani, 2021) fenomena *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan resiko baru bagi peserta didik, yakni resiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat

individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku didepan monitor berjam-jam.

Fenomena yang terjadi secara umum khususnya pada remaja dari hasil observasi awal dilakukan di SMP Sandika Sukajadi, Yaitu remaja memiliki rasa penasaran terhadap *game online*, rasa tertantang, saat pulang sekolah tidak langsung pulang kerumah lebih memilih berkumpul untuk bermain *game online*, rela pulang sampai malam demi menyelesaikan dan menaikkan level permainan tersebut, karena bermain *game online* sampai larut malam mengakibatkan bangun kesiangan, datang kesekolah terlambat, tidak fokus pada jam pelajaran, mengantuk saat jam pelajaran, selalu berkeinginan untuk mengalahkan teman dalam bermain *game online*, banyak menghabiskan waktu dengan mabar *game online* ketika jam istirahat sekolah, menghabiskan uang jajan demi membeli kuota untuk bermain *game online*, tidak sabar untuk cepat pulang sekolah, selalu membahas tentang *game* saat jam sekolah, malas belajar lebih mementingkan bermain *game*, minta uang tambahan dengan orang tua untuk membeli kuota agar bisa selalu bermain *game online*, pemakaian game online yang tidak terkendali sehingga berdampak pada penyesuaian diri siswa untuk proses belajar mengajar yang sudah tatap muka secara total.

Penyesuaian diri menurut Schneiders (Ghufron & Risnawita, 2012) berpendapat bahwa penyesuaian diri mengandung banyak arti antara lain usaha manusia untuk menguasai tekanan akibat dorongan kebutuhan, usaha memelihara keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan individu dengan realitas. Ia memberikan batasan penyesuaian diri sebagai proses yang menyebabkan respon

mental dan perilaku manusia dalam usahanya mengatasi dorongan-dorongan dari dalam diri agar diperoleh kesesuaian antara tuntutan dari dalam diri dan dari lingkungan. Ini berarti penyesuaian diri merupakan suatu proses dan bukannya kondisi statis.

Menurut Fatimah (2010) penyesuaian diri merupakan suatu proses alamiah dan dinamis yang bertujuan mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai dengan kondisi lingkungannya. Individu yang mampu menyesuaikan diri dengan baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut, memiliki persepsi yang akurat terhadap realita atau nyata, kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan suatu tekanan atau stress dan kecemasan, mempunyai gambaran diri yang positif tentang dirinya, kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, memiliki relasi interpersonal yang baik.

Adapun ketertarikan peneliti dalam mengangkat penelitian ini dikarenakan peneliti melakukan observasi dan wawancara terdapat fenomena yang menarik kesimpulan untuk diteliti mengenai pengguna *game online* pada remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, karena hal inilah yang membuat peneliti sendiri tertarik untuk mengetahui tingkat kontrol diri dan penyesuaian diri pada pengguna *game online* remaja. Peneliti melaksanakan penelitian pada remaja usia 13 - 17 tahun yaitu anak remaja SMP Sandika Sukajadi, yang dimana anak remaja atau anak smp 2 tahun lalu sekolah dengan penggunaan media *online* atau *daring* namun berbeda dengan saat ini metode belajar sudah mulai diterapkan tatap muka atau belajar langsung disekolah sehingga waktu belajar anak sudah mulai seperti biasa sebelum terjadinya *covid* dimana hal ini membuat terjadinya lingkungan

belajar yang baru bagi anak remaja yang mulanya sudah terbiasa dengan penggunaan internet dan *gadget* setiap harinya berbeda dengan sekarang yang penggunaan internet hanya waktu tertentu apalagi saat jam belajar tatap muka tidak diperkenan untuk setiap saat sehingga kebanyak anak remaja smp yang sudah terbiasa banyak mencari waktu bahkan menyalah gunakan waktunya dengan menggunakan *gadget* agar bisa bermain *game online* saat berada disekolah Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi dengan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Hal ini memiliki dampak pada siswa remaja dalam proses belajar dan lingkungannya sehingga membuat siswa harus dapat mengontrol diri serta menyesuaikan diri mereka terhadap penggunaan *game online* dalam belajar.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, kota Palembang yang di tujukan kepada subjek penelitian ini adalah remaja. Adapun hasil observasi dan wawancara serta data atau angket awal yang dibagikan secara langsung kepada remaja sebanyak 30 orang sebagai pendukung fakta fenomena yang terjadi dilapangan yang dapat memperkuat permasalahan dalam penelitian serta menjadi alasan yang kuat untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi singkat yang dilakukan peneliti kepada 9 remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, Palembang (*personal communication*, 11 July 2022) pada remaja dari kelas tujuh sampai dengan anak sekolah menengah atas kelas sembilan yaitu terdapat fenomena mengenai ciri-ciri penyesuaian diri yaitu, memiliki persepsi yang akurat terhadap realita subjek yang sedang mengikuti kegiatan sekolah tatap muka yang baru

dimulai beberapa bulan belakangan ini beberapa anak remaja smp yang belum terbiasa menghadapi situasi belajar saat ini karena sebelumnya remaja H mengira bahwa dengan datang ke sekolah dan belajar tatap muka akan lebih bebas dan puas dari pengawasan orang tua untuk beraktivitas termasuk untuk bermain gadget dan bermain *game online* bersama teman namun nyatanya yang terjadi pada H saat ini adalah ketika belajar tatap muka jadi sulit untuk bermain *game online* dikarenakan penggunaan gadget dibatasi oleh pihak sekolah sehingga harapan H yang sebelumnya tidak sesuai dengan apa yang diharapkannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat yang dilakukan peneliti kepada 5 remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, Palembang (*personal communication*, 11 July 2022) terdapat Fenomena mengenai kemampuan untuk beradaptasi dengan tekanan atau stress dan kecemasan yaitu remaja subjek kedua L yang sedang berada di lingkungan kelas saat jam istirahat bukannya pergi untuk makan malah memilih untuk bermain gadget dan sibuk dengan *game online*, bahkan saat L ditanya mengapa jam istirahat main game karena sangat seru dan sayang jika dilewatkan dan kalau tidak cepat untuk bermain maka akan penasaran terus, nanti kalau ditunda rasanya akan kepikiran terus apalagi kalau nanti belajar bisa sembunyi-sembunyi buka hp nyari tahu strategi buat serangan yang tepat untuk dilakukan nanti.

Hasil observasi dan wawancara singkat yang dilakukan peneliti kepada 5 remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, Palembang (*personal communication*, 11 July 2022) Fenomena penyesuaian diri yaitu mempunyai gambaran diri yang positif tentang dirinya terdapat subjek remaja ketiga P yang

ditemui peneliti disekolah saat sedang berkumpul dilapangan olahraga remaja P tidak mau dan mengatakan males karena akan membuatnya capek dan tidak betah berlama-lama untuk berkumpul bersama teman apalagi tidak ada obrolan yang jelas, paling tidak suka kalau pas lagi asyik buka *gadget* dan bermain *game* diganggu dan kalau sudah main game itu yakin pasti bisa terus main dan bisa menang terus.

Berdasarkan observasi dan wawancara singkat yang dilakukan peneliti kepada 5 remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi, Palembang (*personal communication*, 11 July 2022) Fenomena penyesuaian diri yaitu relasi *interpersonal* yang baik pada subjek yang ke lima yang berinisial M merupakan siswa remaja kelas tiga baru naik kelas pada tahun 2022 mengatakan bahwa disekolah smp sandika sukajadi ini karena M selaku senior disekolah dan ketua kelas dikelasnya M banyak teman dan geng untuk bisa saling kerja sama dalam hal bermain seperti bermain game online karena M mengaku bahwa kalau bermain game online disekolah akan seru jika banyak yang bergabung dan akan tertantang saat bermain kemudian M juga mengaku dengan banyaknya teman disekolah membuatnya lebih dikenal dikarenakan setiap bermain game online M sering menang.

Fenomena yang terakhir dari ciri-ciri penyesuaian diri menurut Fatimah Berdasarkan angket awal peneliti pada 11 July 2022 melalui skala *hard copy* memperoleh hasil dari 30 responden yang meliputi remaja usia 13- 17 tahun di Sekolah Smp Sandika Sukajadi mendapatkan hasil sebagai berikut. Hasil angket awal berdasarkan ciri - ciri dari penyesuaian diri yang meliputi memiliki persepsi

yang akurat terhadap realita, kemampuan beradaptasi dengan tekanan atau stress dan kecemasan, mempunyai gambaran diri yang positif tentang dirinya, kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, relasi *interpersonal* baik.

Schneider (Ali dan Asrori, 2011) ada lima faktor yang mempengaruhi proses penyesuaian diri sebagai berikut: kondisi fisik terkait seperti, *hereditas* dan kondisi fisik, sistem tubuh dan kesehatan tubuh, kepribadian seperti, *modifiability*, kontrol diri, *relisasi* diri, dan intelegensi, proses belajar seperti, belajar, pengalaman, serta latihan, dan determinasi diri, dan lingkungan seperti, keluarga, sekolah, masyarakat dan agama serta budaya, berdasarkan teori tersebut maka salah satu faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri adalah kontrol diri.

Menurut Dariyo (2004) individu yang memiliki kontrol diri yang baik, memiliki kemampuan dalam penyesuaian diri yang baik di lingkungan sosialnya. Respon penyesuaian diri baik atau buruk, secara sederhana dapat dipandang sebagai suatu upaya organisme untuk mereduksi atau mejauhi ketegangan dan untuk memelihara keseimbangan yang lebih dan didukung oleh pengendalian diri dari pengaruh perilaku yang tidak sesuai dengan harapan lingkungan sosial yang ada disekitarnya dalam penyesuaian diri.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Natalia G (Pujawati, 2016) menunjukkan hasil bahwa kontrol diri dan penyesuaian diri memiliki kaitan dengan perilaku disiplin dimana semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin tinggi tingkat disiplin seseorang, begitu juga sebaliknya.

Goldfried dan Merbaum (Ghufron dan Risnawita, 2012) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur,

dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan.

Orang - orang yang memiliki kontrol diri yang baik memiliki ciri - ciri sebagai berikut ini, tekun dan mampu bertahan dengan tugas yang menjadi tanggung jawabnya walaupun ia mengalami banyak rintangan, memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan aturan dan norma yang berlaku dimana saja, perilakunya tidak menunjukkan sikap emosional yang meledak - ledak dan, memiliki sifat toleransi yang baik atau mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap situasi yang tidak disenangi, Forzano dan Logue (Titisari, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut telah dilakukan peneliti pada tanggal 11 July 2022 yang ditujukan kepada 4 orang remaja usia 13- 17 tahun di Sekolah SMP Sandika Sukajadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat yang telah dilakukan pada 11 July 2022 oleh peneliti mengenai ciri-ciri kontrol diri fenomena tekun dan mampu bertahan dengan tugas yang menjadi tanggung jawabnya yaitu subjek berinisial A anak smp kelas 8 yang saat ini terbiasa dengan sekolah daring dimana segala kegiatan sekolah menggunakan gadget dan kuota tiba-tiba harus sekolah tatap muka tanpa menggunakan gadget setiap saat subjek A merasa sangat berat jika tidak menggunakan gadget, selain itu A biasanya tidak repot kapan saja buka gadget dan bermain game namun jadi tidak punya banyak waktu untuk bermain

lagi karena dituntut harus belajar dan fokus sehingga A sering kali meneyepehkan tugas dan kegiatan belajar dikelas dengan lebih memilih untuk meninggalkan jam belajar, dan tidak jarang subjek A bersikap tidak peduli saat jam belajar atau tidak yang penting tetap bisa main *game* kapanpun subjek A mau.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat kepada subjek fenomena kedua remaja bersekolah dismp Sandika Sukajadi, Palembang yang berinisial F (11 July 2022) terdapat fenomena mengenai memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan aturan dan norma yang berlaku dimana saja seperti pada subjek F menceritakan pengalamannya saat daring dan tatap muka sekarang sangatlah situasi yang berbeda untuk sekolah karena sebelumnya tidak terbiasa sejak awal masuk sekolah smp belum lagi kalau sekolah sekarang harus bisa disiplin seperti jam berangkat sekolah dan belajar tidak seperti *daring* yang masih bisa santai dirumah meskipun sambil belajar, jadi untuk peraturan lebih susah tatap muka karena harus banyak alasan untuk tidak mengikuti peraturan sekolah dan saat pertama kali masuk sekolah tatap muka subjek A suka kena hukuman akibat ketahuan main *game* saat jam belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat kepada subjek ketiga remaja di Smp Sandika Sukajadi, Palembang berinisial R (11 July 2022) terdapat fenomena mengenai perilakunya tidak menunjukkan sikap emosional yang meledak - ledak yaitu terjadi pada remaja subjek R pada saat berkumpul bersma teman dikantin sekolah R sedang bermain *game online* namun saat bermain ada teman yang lain menganggunya sehingga R memarahi temannya itu dan mendorongnya untuk tidak dekat dengan dirinya karena R merasa terganggu dan

tidak bisa fokus saat bermain *game online*, bahkan R pernah marah-maraha pada orang tuanya karena tidak diberikan uang untuk beli kuota karena hal itu ibunya tahu R hanya menghabiskan kuota lebih banyak demi bisa main *game online* secara terus menerus, R menyadari perilakunya sangatlah menyebalkan karena sejak bermain *game online* R sering berdebat dengan teman dan mempunyai teman yang tidak banyak bahkan R memilih dengan teman hanya dengan teman yang satu hobby saja seperti sama-sama suka main *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat kepada subjek yang terakhir remaja di Smp Sandika Sukajadi, Palembang yang berinisial S (11 July 2022) terdapat fenomena yang terakhir dari ciri-ciri kontrol diri yaitu memiliki sifat toleransi yang baik atau mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap situasi yang tidak disenangi mengenai yang terjadi pada remaja di SMP Sandika Sukajadi subjek S saat diwawancarai oleh peneliti saat sekolah tatap muka ini S jadi tidak banyak waktu untuk bermain *game online* padahal S sangat senang dan selalu merasa tertantang untuk bisa cepat menyelesaikan setiap level karena jam belajar sekarang sudah banyak makan waktu jadi S sering mengeluh mengaku bosan saat belajar berlama - lama dikelas belum lagi S tidak mengerti pelajaran yang disukainya, S merasa jika bermain *game online* S lebih banyak teman baik laki - laki dan perempuan dari semua kalangan seperti remaja hingga dewasa meskipun S sering disebut dengan teman-temannya kalau yang main *game online* mobile legend itu banyak anak-anak kecil, S juga lebih memilih main *game online* berjam-jam daripada belajar.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti merasa tertarik untuk merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu apakah ada “ Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Penyesuaian Diri Pada Remaja Pengguna *Game Online* Di SMP Sandika Sukajadi”.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara kontrol diri dengan penyesuaian diri pada remaja pengguna *game online* di SMP Sandika Sukajadi.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dalam bidang psikologi khususnya psikologi sosial dan psikologi kepribadian.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan manfaat khususnya bagi remaja dalam upaya memahami dan menerapkan kontrol diri sehingga mampu melakukan penyesuaian diri dalam penggunaan *game online* pada remaja di Sekolah Menengah Pertama Sandika Sukajadi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan digunakan sebagai masukan untuk seseorang dapat mempertimbangkan kontrol diri dengan penyesuaian diri menjadi tolak ukur untuk peneliti selanjutnya yang lebih baik lagi.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan.

Penelitian yang akan dilakukan mengenai hubungan kontrol diri dengan penyesuaian diri pada remaja pengguna *game online* di Sekolah SMP Sukajadi .

Penelitian ini terkait dan hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Noviera (2021). Hubungan antara kontrol diri dan penyesuaian diri dengan perilaku merokok pada siswa SMA Negeri 24 Kabupaten Tangerang. Sampel penelitian sebanyak 176 siswa SMA Negeri 24 Kabupaten Tangerang. Alat ukur menggunakan tiga skala yaitu, skala kontrol diri, skala penyesuaian diri, dan skala perilaku merokok. Metode analisis menggunakan analisis regresi berganda, analisis deskriptid, asumsi klasik, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan bahwa adanya hubungan kontrol diri dan penyesuaian diri dengan perilaku merokok pada siswa SMA Negeri 24 Kabupaten Tangerang. Dengan nilai signifikan p sebesar 0,000 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,590.

Penelitian ini dilakukan oleh Mardiana dan Hurriyati (2022). Hubungan antara kontrol diri dengan penyesuaian diri selama pembelajaran *online*. Sampel penelitian 180 remaja di Sekip Bendung. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Ada dua alat ukur yang digunakan yaitu kontrol diri dan penyesuaian diri. Teknik analisis data menggunakan regresi sederhana dibantu dengan aplikasi SPSS versi 20.0 berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan

terdapat ada hubungan yang sangat signifikan sebesar dengan nilai $p = 0,151$ penyesuaian diri dan kontrol diri nilai $p =$ sebesar $0,368$, dengan nilai $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Penelitian ini dilakukan oleh Mujiburahman dan Qadri (2021). Hubungan antara kemampuan kontrol diri dengan penyesuaian diri pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Taliwang. Sampel penelitian sebanyak 107 orang siswa, dengan tujuan peneliti ingin mengetahui hubungan antara kontrol diri dan penyesuaian diri pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *study* populasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan adalah metode angket, dan angket merupakan metode pokok dan pendukung dokumentasi foto. Teknik analisis penelitian ini dengan rumus korelasi, serta dapat disimpulkan hasil penelitian ini bahwa nilai r_{xy} yang diperoleh $10,059 > 0,176$ yang menunjukkan ada hubungan antara kontrol diri dengan penyesuaian diri pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat Tahun ajaran 2020/2021, dengan hasil yang disimpulkan signifikan antara kedua variabel.

Penelitian ini dilakukan oleh Titisari (2017). Hubungan antara Penyesuaian diri dan Kontrol diri dengan Perilaku Delikuen pada siswa SMA Muhammadiyah 1 jombang. Sampel penelitian sebanyak 113 siswa, dengan tujuan peneliti ingin mengetahui hubungan antara kontrol diri dan penyesuaian diri dengan Perilaku Delikuen pada siswa SMA Muhammadiyah 1 jombang. Dengan menggunakan tehnik sampling jenuh yang merupakan pengambilan sampel yang digunakan pada populasi yang semua anggotanya digunakan sebagai sampel. Tehnik pengumpulan

data pada penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan Modifikasi Skala Likert (Method of Summated Rating) yang berupa pernyataan tertutup dimana subjek diminta untuk memilih 4 alternatif pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju dengan pemberian skor. Teknik analisa Product Moment, dan dalam perhitungan validitasnya, peneliti menggunakan program SPSS seri 22 for IBM. menunjukkan nilai signifikansi 0,721 dan korelasi koefisien -0,037 pada Kontrol diri dengan delinkuen, dan nilai signifikansi 0,345 dengan korelasi koefisien -0,096 pada Penyesuaian diri dengan delinkuen ($p > 0,05$) berada pada taraf tidak signifikan. Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara Kontrol diri dan Penyesuaian diri dengan perilaku Delinkuen. Dengan demikian hipotesis awal ditolak.

Penelitian ini dilakukan oleh Natalia G (2017). Kontrol diri dan Penyesuaian diri dengan kedisiplinan siswa. Sampel penelitian sebanyak 112 orang siswa, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan penyesuaian diri dengan disiplin siswa MTS Sulaiman Yasin Samarinda. Dengan menggunakan total sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Data penelitian yang diperoleh menggunakan skala likert tentang kontrol diri, penyesuaian diri, dan disiplin. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana berganda model penuh dan sederhana. penelitian dilakukan dengan menggunakan uji korelasi parsial, regresi model *stepwise*, dan regresi model akhir Hasil uji analisis regresi model penuh, terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dan penyesuaian diri dengan kedisiplinan pada siswa-siswi MTS

Sulaiman Yasin Samarinda, dengan F hitung $> F$ tabel ($112,398 > 3,07$), Adjusted R Square = 0,805, dan $P = 0,000 < 0,050$. Hasil menunjukkan hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin tinggi kedisiplinan seseorang, sebaliknya semakin rendah kontrol diri seseorang maka semakin rendah juga kedisiplinannya.

Penelitian ini dilakukan oleh Caina li, Dang, Zhang dan Guo (2014). *Internet addiction among chinese adolescents: the effect of parental behavior and self-control*. Sampel penelitian sembilan ratus empat puluh enam siswa, Penelitian ini bertujuan untuk tidak hanya menilai prevalensi IA di kalangan siswa sekolah menengah di Cina dan membandingkan remaja dengan/tanpa IA dalam hal perilaku orang tua dan kapasitas pengendalian diri, tetapi juga untuk menjelaskan efek modulasi dari pengendalian diri dan orang tua tentang kecanduan internet. Prosedur bootstrap digunakan untuk menguji signifikansi efek mediasi kontrol diri antara pengasuhan anak dan kecanduan internet dan 1000 sampel bootstrap dihasilkan menurut pengambilan sampel acak dari kumpulan data ($N = 966$). Jalur yang interval kepercayaan 95% tidak tumpang tindih dengan 0 secara statistik signifikan. Untuk menganalisis perbedaan antara remaja dengan dan tanpa IA, variabel kontinu dievaluasi dengan MANOVA, dan variabel kategori dievaluasi dengan uji Pearson Chi-square. Semua peserta dalam penelitian ini adalah kelompok etnis Han dan berbicara bahasa Cina mandarin. Tingkat pendidikan orang tua peserta rata-rata 12,95 tahun untuk ibu dan 14,25 tahun untuk ayah dan tidak ada perbedaan yang signifikan antara yang kecanduan internet ($M_m = 12,79$, $M_f = 14,37$) dan yang tidak kecanduan. ($M_m = 13,10$, $M_f = 14,19$).

Penelitian ini dilakukan oleh H. Babakr, dkk. (2019). *Internet addiction or Kurdistan University Students: Prevalance and Association with self-control*. Sampel Penelitian sebanyak 632 siswa dari 19 universitas di berbagai perguruan tinggi dan sekolah, 335 anak laki-laki (54%) dan 288 (46%) perempuan mengambil bagian dalam penelitian ini, Pengumpulan data melalui formulir online terdiri dari 632 mahasiswa dari 19 universitas di berbagai sekolah dan perguruan tinggi dari berbagai lokasi di seluruh wilayah Kurdistan Irak. Semuanya menyelesaikan kuesioner kecanduan internet dan pengendalian diri dalam bahasa Inggris. Peserta laki-laki sebanyak 335 (54%) dan perempuan 288 (46%). Rentang usia mereka adalah dari 17 hingga 46 tahun ($M = 21,3$; $SD = 3,3$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan internet di kalangan populasi universitas Kurdi sangat tinggi, menyimpulkan bahwa 36,5% peserta memenuhi kriteria kecanduan internet. Selain itu, ditemukan bahwa laki-laki dan perempuan sama-sama rentan menjadi kecanduan internet. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adiksi internet berkorelasi negatif dengan pengendalian diri dan berkorelasi positif dengan perilaku impulsif. Berdasarkan analisis regresi, 15,7% varian kecanduan internet dapat dijelaskan oleh pengendalian diri.

Penelitian ini dilakukan oleh Ozdemir Yalcin dan Kuzucu Yayar (2014). Dengan judul Penelitian *Depression, Loneliness and internet addiction, How important is Low is Self-control*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan langsung dan tidak langsung antara depresi, kesepian, pengendalian diri yang rendah, dan kecanduan internet pada sampel pemuda Turki, berdasarkan model kognitif-perilaku dari penggunaan internet bermasalah secara umum. Data

untuk penelitian ini dilakukan dengan jumlah sampel 648 mahasiswa sarjana dengan usia rata-rata 22,46 tahun ($SD = 2,45$). Peserta menyelesaikan skala untuk depresi, kesepian, pengendalian diri dan kecanduan internet. Pemodelan persamaan struktural digunakan untuk menguji model di mana depresi dan kesepian memprediksi kecanduan internet melalui kontrol diri yang rendah. Penelitian ini menggunakan Internet Addiction Test (IAT), yang terdiri dari 20 item dengan skala Likert enam poin mulai dari “jarang” hingga “selalu”. IAT. Skala Grasmick, Tittle, Bursik, dan Arneklev (1993) digunakan untuk mengukur pengendalian diri yang rendah. Skala Kesepian UCLA 20-item (Russell, Peplau, & Cutrona, 1980) digunakan untuk menilai tingkat kesepian peserta secara global. Temuan mengungkapkan bahwa dari dua faktor tersebut, hanya kesepian yang terkait dengan kecanduan internet melalui pengendalian diri yang rendah. Hasil menyajikan rata-rata, standar deviasi, dan korelasi bivariat antara depresi, kesepian, kontrol diri rendah, dan kecanduan internet. Seperti yang terlihat pada Tabel 1, depresi berkorelasi positif dengan kontrol diri yang rendah ($r = 0,24$) dan kecanduan internet ($r = 0,22$). Kesepian berkorelasi positif dengan pengendalian diri yang rendah ($r = 0,25$) dan kecanduan internet ($r = 0,32$). Selain itu, pengendalian diri yang rendah secara signifikan dan berkorelasi positif dengan kecanduan internet ($r = 0,32$).

Penelitian ini dilakukan Kim joo eun , dkk (2007). Dengan judul penelitian *The Relationship between online game and aggression, self-control and narcissistic personality*. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara kecanduan game online dan agresi, pengendalian diri, dan perilaku narsistik

ciri-ciri sonalitas, yang dikenal sebagai ciri-ciri psikologis yang terkait dengan populasi "berisiko" untuk kecanduan game online. Sampel penelitian sebanyak 1471 pengguna game online (laki-laki 82,7%, perempuan 17,3%, usia rata-rata 21,30 4,96) berpartisipasi dalam penelitian ini dan diminta untuk menyelesaikan beberapa tindakan laporan diri menggunakan metode respons online. Kuesioner mencakup informasi demografis dan karakteristik yang berhubungan dengan penggunaan game dari sampel, skala kecanduan game online (dimodifikasi dari skala kecanduan internet Young), kuesioner agresi BussePerry, skala pengendalian diri, dan skala gangguan kepribadian narsistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sifat kepribadian agresi dan narsistik berkorelasi positif dengan kecanduan game online, sedangkan pengendalian diri berkorelasi negatif dengan kecanduan game online ($p < 0,001$). Selain itu, analisis regresi berganda mengungkapkan bahwa tingkat kecanduan game online dapat diprediksi berdasarkan ciri-ciri kepribadian narsistik, agresi, kontrol diri, hubungan interpersonal, dan pekerjaan seseorang.

Penelitian ini dilakukan oleh Hagbin Maryam, dkk (2013). dengan judul penelitian *A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD student*. Sampel penelitian dilakukan sebanyak 339 siswa, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas satu SMA Khomeini-Shahr (sebuah kota di bagian tengah Iran). Survei termasuk Skala Kecanduan Game (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009), Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kertas dan pensil. sebagaimana tercantum dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*

(*American Psychiatric Association, 2000*) Konsistensi internal skala ini berkisar antara 0,63 hingga 0,72 berdasarkan *alfa Cronbach* dan reliabilitas tes ulangnya berkisar antara 0,58 hingga 0,77 berdasarkan koefisien korelasi Pearson. Setelah setuju untuk berpartisipasi, semua peserta menyelesaikan Skala Kecanduan Komputer dan Video Game, Skala Kontrol Diri dan Daftar Periksa Diagnostik dan Skala Laporan Diri. Terakhir, peserta melengkapi materi demografi dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa selama dua semester sebagai tolak ukur prestasi akademik. Instruksi verbal menunjukkan bahwa tidak ada jawaban yang benar pada salah satu skala dan bahwa semua jawaban bersifat rahasia. Hasil penelitian Di antara siswa Iran, hubungan antara kecanduan video game, pengendalian diri, dan prestasi akademik berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan. Namun, hubungan antara kecanduan video game, pengendalian diri, prestasi akademik, dan tipe siswa tidak signifikan secara statistik.