

Hubungan *Self-Control* Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa SMP PGRI Ngoro Mojokerto

Oleh:

Fitri Auliya Nurul Izza,

Hazim

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

Internet sering dipergunakan oleh remaja untuk mengakses hiburan, salah satunya adalah *game online*. Pada usia remaja awal yang dimana remaja masih mempunyai gejolak untuk menunjukkan dirinya sering kali berakibat negatif, termasuk dalam penggunaan *game online*. Dengan adanya fitur bermain dengan orang sungguhan melalui media digital yang terhubung dengan orang di belahan dunia lainnya sering kali remaja melupakan waktu dalam memenuhi kebutuhan dasar dari dirinya sendiri. Seperti makan, minum, belajar, tidur, bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman. Hal tersebut dapat berdampak negatif terhadap diri remaja sendiri maupun orang di sekitarnya.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah ada hubungan antara *self-control* dengan intensitas bermain *game online* pada siswa SMP PSGRI Ngoro Mojokerto?

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Pada proses pengambilan data menggunakan metode *purposive sampling*, yang dimana memilih subjek dengan kriteria yang telah di tentukan oleh peneliti. Subjek pada penelitian ini berjumlah 105 yang di ambil dari sekolah SMP PGRI Ngoro Mojokerto, dikarenakan pada proses analisis deskriptif ada 1 subjek yang menjawabnya dengan asal-asalan maka tidak diikut sertakan 1 subjek tersebut yakni pada subjek ke-103.

Hasil

Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat *self-control* siswa pada kategori tinggi dengan skor 45%, diharapkan siswa bisa mempertahankan *self-control* yang dimiliki agar tidak menimbulkan perilaku yang berdampak buruk dari perilaku yang ditimbulkan dari tingginya intensitas bermain *game online*.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan *Self-control* dengan intensitas bermain *game online* pada siswa SMP PGRI Ngoro. Peneliti telah menguji hipotesis hipotesis dan hasil hipotesis penelitian ini diterima, yaitu dengan hubungan yang signifikan antara *Self-control* dengan intensitas bermain *game online*. Hubungan negative yang menunjukkan hubungan yang berlawanan yaitu *Self-control* yang tinggi bagi siswa memang mempunyai hubungan negatif dengan intensitas bermain *game online*. Semakin tinggi *Self-control* yang dimiliki remaja maka semakin rendah intensitas bermain pada remaja, begitu pula sebaliknya semakin rendah *Self-control* maka semakin tinggi pula intensitas bermain *game online*.

Temuan Penting Penelitian

Pada penelitian ini terdapat temuan penting yakni: pada seusia remaja awal siswa yang menjadi subjek kebanyakan memiliki *self-control* yang tinggi sehingga subjek dapat mengontrol perilaku yang mereka lakukan termasuk bermain *game online*.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dari segi akademisi semoga bisa dipergunakan untuk referensi literatur pada peneliti selanjutnya.

Manfaat penelitian ini dari segi praktisi semoga bisa dipergunakan untuk menjadi data pendukung dalam suatu proyek Masyarakat.

Referensi

- J. Nurhadi, R. Rahma, and A. Fadlilah, “Multimedia Based on Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning,” *J Phys Conf Ser*, vol. 1179, 2019.
- N. Putri and S. Prasetyaningrum, “The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children,” *Psikodimensia*, vol. 17, p. 120, Jun. 2018, doi: 10.24167/psidim.v17i2.1636.
- L. Zhu, “The Psychology Behind Video Games During Covid-19 Pandemic: A Case Study of Animal Crossing: New Horizons,” *Hum Behav Emerg Technol*, vol. 3, no. 1, pp. 157–159, 2021, doi: <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>.
- C.-H. Jin, “The Role Of Users’ Motivations In Generating Social Capital Building And Subjective Well-Being: The Case Of Social Network Games,” *Comput Human Behav*, vol. 39, pp. 29–38, 2014, doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.022>.
- T. Prochnow, L. Hartnell, and M. S. Patterson, “Depressive Symptoms, Developing Friendships, And Social Support Through Online Gaming: A Mixed-Method Analysis Of Online Gaming Network Communication,” *Mental Health and Social Inclusion*, vol. 25, no. 3, pp. 243–253, Jan. 2021, doi: 10.1108/MHSI-02-2021-0011.

