PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO PADA REMAJA DI KOTA MEDAN

Dolly Fahrezi¹⁾, Hotpascaman Simbolon²⁾

Email : dollyfahrezi035@gmail.com, hotpascaman@uhn.ac.id
Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan. Hasil Penelitian Ini Menunjukkan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di Kota Medan. Hasil penelitian dengan menggunakan analisis data menunjukkan bahwa koefisien determinasi (R^2) 0,019 dengan signifikansi 0,42 sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima. Selanjutnya, uji t (uji parsial) $T_{hitung} > T_{tabel}$ dimana nilai dari T_{hitung} sebesar 8,319 dan T_{tabel} sebesar 1,653 menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini diperoleh jumlah responden remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan yang rendah sebanyak 90 orang, yang berada pada kategori sedang sebanyak 93 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 35 orang Hal ini didukung dengan kontrol diri dari remaja dimana remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah sebanyak 23 orang, remaja yang berada pada kategori sedang sebanyak 115 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 80 orang. Berdasarkan data deskripsi penelitian dapat dilihat bahwa sebaran kontrol diri, memiliki mean empirik sebesar 36,6789 lebih tinggi dari mean hipotetikanya sebesar 33.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Kecanduan, Game Judi Online, Higgs Domino

Abstract

This research aims to examine the influence of self-control on the tendency to become addicted to the Higgs Domino online gambling game among teenagers in the city of Medan. The results of this research show that there is an influence of self-control on the tendency to become addicted to the Higgs Domino online gambling game among teenagers in the city of Medan. The results of research using data analysis show that the coefficient of determination (R^2) is 0.019 with a significance of 0.42 so that the proposed hypothesis can be accepted. Next, test t (partial test) $T_{count} > T_{table}$ where the value of T_{count} is 8.319 and T_{table} is 1.653, indicating that $T_{count} > T_{table}$. Based on the analysis results in this study, it was found that the number of adolescent respondents who had a low addiction tendency was 90 people, 93 people were in the medium category and 35 teenagers were in the high category. This is supported by the self-control of teenagers where teenagers who have There were 23 people with low self-control, 115 teenagers in the medium category and 80 teenagers in the high category. Based on the research description data, it can be seen that the distribution of self-control has an empirical mean of 36.6789 which is higher than the hypothetical mean of 33.

Keywords : Self Control, Addiction, Online Gambling Games, Higgs Domino

Pendahuluan

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk di dalamnya pola perilaku dan interaksi sosial di kalangan masyarakat. Saat ini, akses jaringan internet telah mencapai segala kalangan dan lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak yang telah memahami prinsip teknologi internet. Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet. Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja komunikasi. Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi (SYALIS & Nurwati, 2020)

Menurut Walt Rostow dan Daniel Lerner (Abidin et al., 2020) menyampaikan bahwa di masa yang akan datang, pola perilaku institusi dan individu akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia. Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan (Dewi et al., 2020).

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang.

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, contoh dampak positifnya seperti menghilangkan stres karena sehari-hari bekerja dan permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Sedangkan bagi anak-anak adalah sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap pada anak. Dampak negatif dari game seperti melalaikan tugas dan tanggungjawab, selalu menunda-nunda pekerjaan, sosialisasi fisik berkurang, memerlukan biaya untuk memainkannya, emosi tidak stabil, permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik, pikiran akan selalu terarah pada game akibatnya konsentrasi untuk belajar menurun dan game online dimainkan melalui komputer yang mengeluarkan spektrum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandang terus-menerus tanpa istirahat (Cricenti et al., 2022).

Seiring berjalannya waktu game judi online yang sedang banyak diminati adalah game online berbasis judi atau game judi online. Judi online yang sangat meresahkan saat ini bernama Higgs Domino/Domino Island (Scatter). Higgs domino adalah judi online yang dapat diunduh dari Playstore atau Appstore. Ini fitur berbagai permainan, termasuk domino, kartu, dan slot, yang hanya dapat dimainkan dengan chip dan koneksi internet. Chip adalah berupa koin yang menjadi pengganti uang tunai dalam judi higgs domino. Untuk mendapat chip pemain harus melakukan isi ulang pulsa kemudian melakukan topup atau bisa juga membeli chip kepada pemain lain atau penjual chip. Kepolisian Daerah Sumatera Utara kembali membongkar sindikat judi daring atau online bermodus game Higgs Domino Scatter di Kota Medan (Rachmawati et al., 2019). Sindikat judi daring itu meraup omset Rp 360 juta per bulan dari jual-beli chip koin judi.

Pembelian chip harganya paling murah Rp. 60.000 per 1 Billion (1B) dan harga biasa Rp.

70.000 per 1 Billion (1B). Di dalam permainan higgs domino pemain bisa mendapatkan Jackpot jutaan rupiah sehingga membuat para pemain kecanduan bermain game higgs domino. Dalam game ini peminatnya bukan hanya dari kalangan orang tua saja bahkan juga anak sekolah. (Ramadhani, 2021;(Plutzer, 2021)

Higgs Domino Island merupakan permainan yang dapat diunduh di aplikasi Play Store ,Higgs Domino Island pun dalam 2 tahun terakhir sampai sekarang menjadi permainan yang digemari banyak orang,mulai dari anak anak,remaja hingga orang tua. Aplikasi ini menyediakan 36 permainan, mulai dari dadu,kartu, catur, domino, congkak, puzzle hingga slot Namun yang paling digemari para pemain adalah permainan yang tersedia didalam slot. Didalamnya terdapat permainan DuoFU Duocai, Fafafa,JinJibauxc,Panda,Rezeki Nomplok,5Dragons, dan 4Player Room.Belakangan ini muncul dua permainan baru yaitu Golden Fishing dan 777 Crazy (Jenkins et al., 2021).

Hasil skrining dari 49 remaja di kota medan yang dilakukan oleh peneliti secara online mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di kota medan,menemukan bahwa sebagian besar remaja menjawab bahwa bermain game judi online (higgs domino) adalah kegiatan tidak terlalu penting sebanyak 73.5%,selain itu remaja tidak terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game higgs domino sebanyak 79.6%,kemudian remaja bermain game higgs domino tidak dapat membuat dirinya tenang sebanyak 69.4%,lalu remaja menyatakan membatasi waktu bermain game higgs domino tidak dapat membuat stres sebanyak 75.5%,remaja tidak ingin memainkan kembali game higgs domino setelah berhenti beberapa saat sebanyak 61.2%, selanjutnya remaja tidak suka mengabaikan orang disekitarnya ketika sedang asik bermain game higgs domino sebanyak 65.3%,remaja tidak suka meninggalkan pekerjaannya ketika asik bermain game higgs domino sebanyak 67.3%,remaja tidak bisa berkonsentrasi saat bekerja ketika bermain game higgs domino sebanyak 66.7%,remaja tidak suka menunda pekerjaan ketika sedang bermain game higgs domino sebanyak 67.3%, lalu remaja dapat menghindari sesuatu hal yang berdampak merugikan bagi dirinya walaupun menyenangkan sebanyak 63.3%,kemudian remaja dapat melakukan pekerjaan dengan baik tanpa terpengaruh unsur diluar kendalinya sebanyak 77.6%,dan remaja dapat menilai potensi dirinya untuk jangka panjang sebanyak 69.4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 49 responden yang mengisi survei remaja mampu mengontrol dirinya dari kecenderungan kecanduan bermain game judi online higgs domino,hal ini sejalan dengan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecendrungan kecanduan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramli (Josefsson et al., 2019) bahwa memang dengan adanya fenomena perjudian mampu menyebabkan adanya penyimpangan, baik yang disadari ataupun tidak disadari oleh para remaja . Bahkan juga mampu merugikan diri sendiri, keluarga, dan juga orang lain. Dengan kata lain memang game judi online Higgs Domino saat ini bisa dikatakan sebagai game judi online paling populer. Yang kemudian juga membuat game judi online ini paling populer adalah karena game ini mampu berbagi chip atau koin emas dengan teman sepermainan. Berbeda dengan game lain, game ini menyediakan akses untuk sesama pemain buat berbagi. Artinya sesama pemain bisa saling memberikan chip, sehingga banyak pemain yang merasa dimudahkan dengan hal ini. Karena jika pemain pandai memainkan game ini hanya dengan modal berbagi chip dari teman bisa mendapat keuntungan.

Menurut penelitian Romadhon egi (Hani, 2021) Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game. Dampak remaja keseringan bermain game judi online adalah melakukan hal kejahatan seperti mencuri barang yang ada dijalanan seperti besi yang kemudian dijual untuk membeli chip agar bisa bermain judi lagi,kemudian menjual barang barang yang ada dirumahnya sendiri lalu menjualnya dan hasilnya akan dibelikan chip lagi agar bisa main judi online. Seperti halnya remaja sudah bisa dikatakan Gambling Disorder.

Kecenderungan kecanduan judi online termasuk dalam kategori behavioral addiction yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (Restubog et al., 2020). Dampak game judi online cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan kecanduan terhadap game judi online. Kecenderungan kecanduan game judi online menetapkan kebiasaan yang dilakukan berulang sebagai resiko meningkatnya penyakit atau masalah sosial pada diri seseorang. Perilaku adiksi game judi online seperti terlalu sering menggunakan jejaring sosial

Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan dan internet sudah berjalan selama dekade terakhir dan telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kuss & Griffiths (Syaifulina, 2022) mengemukakan apabila individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan tampak gelisah dan berpikir untuk mengecek website atau grup whatsapp hal ini dinamakan salience. Faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan yaitu keterampilan sosial atau social skill sangat penting, yaitu agar individu mudah berbicara dan mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapinya, sehingga dapat menemukan solusi yang baik dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Sedangkan menurut Mark,dkk (2004) kecanduan disebabkan karena adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan Menurut Lance Dodes dalam bukunya berjudul ``The Heart of addiction`` ada dua jenis kecanduan yaitu Physical Addiction, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alcohol atau kokain,dan non-physical addiction adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas ,kecanduan terhadap internet dan game online termasuk kecanduan non physical addiction.

Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi 6 kepribadian pemain. Seorang remaja yang kecanduannya dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial.

Tangney, Baumeister & Boone (Boecker, 2021) kontrol diri adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Pengertian yang di maksud menekankan pada kemampuan dalam mengelola yang perlu di berikan sebagai bekal untuk membentuk pola perilaku pada individu yang mencakup dari keseluruhan proses yang membentuk dalam diri individu yang berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku. Tangney, Baumeister & Boone kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti moral, nilai dan aturan dimasyarakat agar mengarah pada perilaku positif.

Kemampuan kontrol diri yang terdapat pada seseorang memerlukan peranan penting interaksi dengan orang lain dan lingkungannya agar membentuk kontrol diri yang matang, hal tersebut dibutuhkan karena ketika seseorang diharuskan untuk memunculkan perilaku baru dan mempelajari perilaku tersebut dengan baik. Sedangkan menurut Averill kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Pengertian yang dikemukakan oleh Averill menitikberatkan pada seperangkat kemampuan mengatur dalam memilih tindakan yang sesuai dengan yang diyakininya. Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya (Yani, 2021).

Dalam hal ini, kontrol diri sangatlah berperan penting bagi kehidupan remaja. Kontrol diri yang terdapat pada dalam diri tidaklah sama, hal tersebut dipengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukannya. Kontrol diri sebagai mediator psikologis dan berbagai perilaku,kemampuan untuk menjauhkan dari perilaku yang mendesak dan memuaskan keinginan adaptif, orang yang memiliki kontrol diri yang baik maka individu tersebut dapat mengarahkan perilakunya, sebaliknya jika individu yang memiliki kontrol diri yang rendah akan berdampak pada ketidakmampuan mematuhi perilaku dan tindakan, sehingga individu tidak lagi menolak godaan dan implus.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen. Dengan fokus dalam bentuk regresi, yakni penelitian ini akan mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel lain yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya dan besar pengaruh

kontrol diri terhadap kecanduan game judi online pada pemain higgs domino di kota medan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana untuk mengungkap atau tidaknya dan seberapa besar pengaruh kontrol diri sebagai variabel bebas (X) terhadap kecanduan game judi online sebagai variabel terikat (Y).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari himpunan semua objek atau individu yang menjadi bahan pembicaraan atau bahan studi oleh peneliti. Menurut Rumidi (Rahmahdianti & Rusli, 2020), populasi adalah keseluruhan obyek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. Populasi pada penelitian ini adalah remaja usia 17-22 tahun dan memainkan game judi online higgs domino yang tinggal di kota medan. Menurut data BPS tahun 2022 Jumlah remaja laki-laki dan perempuan usia 15 sampai 19 tahun berjumlah 190 263 jiwa dan jumlah remaja laki laki dan perempuan usia 20 sampai 24 tahun berjumlah 198 529 jiwa maka, total keseluruhannya adalah 388 792.

Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tabel Isaac dan Michael. Karena jumlah populasi berkisar 388.792 , maka peneliti menggunakan penentuan populasi dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan jumlah kesalahan populasi 5%.

Suatu instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian harus melalui tahapan analisa instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut layak digunakan atau tidak. Dalam kelayakan tersebut dua kriteria yang harus dipenuhi adalah validitas dan realibilitas. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji instrumen dengan cara meyebar form kuisioner secara online mulai dari bulan April sampai bulan Mei kepada remaja usia 17-22 tahun yang tinggal di Kota Medan yang memainkan game judi online higgs domino sebanyak 55 orang dengan teknik purposive sampling (TRANGGONO, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian pada remaja usia umur 17 – 22 tahun yang berjenis kelamin laki laki dan perempuan yang bermain game judi online higgs domino di Kota Medan peneliti mendapatkan responden sebanyak 218 orang remaja. Melalui skala yang disebarkan ke sample, diperoleh gambaran sampel penelitian menurut waktu lamanya bermain game higgs domino.

Tabel 1. Durasi Bermain Responden

Durasi Bermain	Jumlah Responden	Persentase
1Jam	129 Orang	59,17 %
2 Jam	50 Orang	22,93 %
3 Jam	23 Orang	10,55 %
>4 Jam	16 Orang	7,33 %
TOTAL	218 Orang	100 %

Berdasarkan durasi bermain game higgs domino dapat dilihat bahwa kategori durasi bermainnya selama 1 jam berjumlah 129 Orang, 2 jam sebanyak 50 orang, 3 jam sebanyak 23 orang, >4 jam sebanyak 16 orang.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari *variable* kontrol diri dan kecenderungan kecanduan terdistribusi secara normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *uji one-sample kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *SPSS for Windows 17*. Kategori atau ketentuan yang digunakan dalam uji normalitas dalam penelitian ini adalah jika $p > 0,05$ maka sebarannya dikatakan normal dan sebaliknya jika $p < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal (Mufidah & Fadilah, 2022).

Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan

Hasil uji normalitas pada variable Kontrol diri dalam penelitian ini diperoleh sebesar 0,418 dan untuk variable kecenderungan kecanduan diperoleh sebesar 0,053. Maka sebaran dalam penelitian kedua variable (Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan) dikatakan terdistribusi secara normal. Hasil perhitungan data penelitian menunjukkan nilai K-S-Z pada variable kontrol diri adalah 0,882 dengan hasil signifikan sebesar $0,418 > 0,05$ dan koefisien K-S-Z pada variable kecenderungan kecanduan sebesar 1,349 dengan nilai signifikan sebesar $0,053 > 0,05$ maka diketahui bahwa data penelitian adalah normal atau memenuhi persyaratan uji normalitas (Suryadi et al., 2018).

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian, yaitu kontrol diri dan kecenderungan kecanduan memiliki pengaruh yang linear atau tidak, dengan menggunakan SPSS for Windows 17. Hasil uji linearitas hubungan variable kontrol diri dan kecenderungan kecanduan pada remaja di Kota Medan diperoleh nilai signifikansi $0,029 < 0,05$, maka variable kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan bersifat linear (SANTOSA, 2022)

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa ada hubungan linear yang signifikan antara kontrol diri dan kecenderungan kecanduan pada remaja di Kota Medan. Artinya, kontrol diri memiliki pengaruh yang dapat diprediksi terhadap kecenderungan kecanduan, dan peningkatan kontrol diri dapat diharapkan mengurangi kecenderungan kecanduan secara proporsional.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Teknik regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS for Windows 17.

Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa variable kontrol diri dan kecenderungan kecanduan memiliki R Square = 0,019. Dari hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh sebesar 0,019 atau sebesar 1,9% terhadap kecenderungan kecanduan. Meskipun ada hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan kecenderungan kecanduan, pengaruhnya sangat kecil (hanya 1,9%). Artinya, faktor lain yang tidak termasuk dalam model kemungkinan besar memiliki peran lebih besar dalam menentukan kecenderungan kecanduan pada remaja di Kota Medan (Asna et al., 2021).

Uji Persamaan Regresi

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti melalui program SPSS for Windows 17, maka model persamaan regresi yang didapat adalah :

$$1. \quad Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variable Dependen (Kecenderungan Kecanduan)

X = Variable Independen (Kontrol Diri)

a = Konstanta

$$2. \quad Y = 44,462 + (0,288)X$$

Nilai persamaannya adalah apabila terjadi naik satu-satuan pada data kontrol diri maka nilai dari kecenderungan kecanduan akan bertambah sebesar 44,462 sehingga nilai kecenderungan kecanduan berubah menjadi sebesar $44,462 + 0,288 = 44,75$

Secara keseluruhan, model regresi menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kontrol diri dan kecenderungan kecanduan. Dengan kata lain, ketika kontrol diri meningkat, kecenderungan kecanduan juga cenderung meningkat, namun peningkatannya sangat kecil (0,288 untuk setiap satu satuan peningkatan dalam kontrol diri)

Uji T (Parsial)

Uji T menguji signifikan koefisien regresi yaitu apakah kontrol diri remaja berpengaruh secara nyata terhadap kecenderungan kecanduan. Bahwa dengan syarat uji t (uji parsial) $T_{hitung} > T_{table}$

Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan

Dimana nilai dari T_{hitung} sebesar 8,319 dan T_{table} sebesar : $Df = \text{Jumlah sampel} - 1$ $Df = 218 - 1 = 217$ yaitu 1,6 jadi perhitungan diatas maka dapat dinyatakan signifikan dengan nilai $8,319 > 1,653$ ($T_{hitung} > T_{table}$). Artinya koefisien regresi kontrol diri remaja berpengaruh secara nyata terhadap kecenderungan kecanduan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game judi online higgs domino* pada remaja usai 17 – 22 tahun di kota medan. Hasil penelitian ini menunjukkan R square kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan sebesar 1,9% yang berarti bahwa hipotesis diterima.

Hasil diatas menunjukkan bahwa kontrol diri mempunyai pengaruh terhadap kecenderungan kecanduan pada remaja di kota medan , dimana jika kontrol diri semakin tinggi maka kualitas kecenderungan kecanduan dari setiap remaja dalam bermain *game judi online higgs domino* juga semakin tinggi. Jika remaja memiliki kontrol diri yang rendah maka kualitas kecenderungan kecanduan semakin buruk. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun ada hubungan antara kontrol diri dan kecenderungan kecanduan bermain *game judi online higgs domino* pada remaja di Kota Medan, pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan tidak signifikan atau hanya memberikan dampak yang kecil (Utami, 2020). Dengan kata lain, kontrol diri memang berpengaruh, tetapi pengaruhnya tidak dominan dan tidak memberikan kontribusi besar terhadap perubahan dalam kecenderungan kecanduan. Hipotesis penelitian ini dapat diterima karena ada pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game judi online* pada remaja di Kota Medan. Namun, pengaruh ini sangat kecil (hanya 1,9%). Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan yang positif secara logis berarti bahwa meskipun kontrol diri meningkat, kecenderungan kecanduan juga meningkat sedikit. Ini mungkin disebabkan oleh kontrol diri yang tidak sepenuhnya efektif dalam mengurangi perilaku adiktif atau karena faktor-faktor eksternal yang tetap mendorong kecenderungan kecanduan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan intervensi yang lebih menyeluruh dan mempertimbangkan berbagai aspek yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan pada remaja di Medan. Remaja dengan kontrol diri yang baik cenderung lebih mampu menghindari kecanduan, sementara mereka yang memiliki kontrol diri yang rendah lebih rentan terhadap kecanduan. Namun, karena pengaruhnya cukup kecil atau lemah, faktor-faktor lain mungkin lebih berperan dalam kecenderungan kecanduan bermain *game*, seperti faktor perkembangan, lingkungan sosial, tekanan teman sebaya, usia remaja, atau kondisi psikologis lainnya, beberapa faktor yang bisa dijelaskan oleh peneliti adalah pada faktor perkembangan otak, Kemampuan pengambilan keputusan remaja memiliki *prefrontal cortex* yang belum sepenuhnya berkembang, yang membuat mereka kurang mampu dalam membuat keputusan yang bijak dan mengendalikan impuls. Sensasi dan Imbalan dari sistem limbik remaja sangat aktif, membuat mereka lebih tertarik pada sensasi dan imbalan cepat yang ditawarkan oleh *game judi online*. Kemudian pada Faktor Psikologis terdapat pengelolaan emosi remaja dengan kontrol diri rendah mungkin mencari pelarian dari stres atau masalah emosional melalui *game judi online*, lalu impulsivitas dan keinginan untuk mengambil risiko yang lebih tinggi pada remaja dapat mendorong mereka untuk mencoba *game judi online* (Siregar et al., 2022).

Penelitian ini, didapat mean empirik kontrol diri berada di atas mean hipotetik, ini berarti bahwa rata-rata tingkat kontrol diri dalam sampel empirik (data yang sebenarnya diperoleh dari penelitian atau observasi) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kontrol diri yang diharapkan berdasarkan hipotesis awal (mean hipotetik).

Secara sederhana, ini bisa diartikan bahwa individu dalam sampel yang diteliti memiliki tingkat kontrol diri yang lebih baik dari yang diperkirakan menurut hipotesis awal. Hal ini bisa menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan efektif, atau bahwa populasi yang diteliti memiliki karakteristik kontrol diri yang lebih kuat dari yang diantisipasi

Berdasarkan data pengkategorisasian, dapat diketahui bahwa rata rata remaja di kota medan yang menjadi responden dalam penelitian ini memiliki kontrol diri dengan kategori rendah yaitu sebanyak 23 orang dengan persentase 10,6 % dari jumlah total sample yang menjadi objek dalam penelitian ini, sementara remaja yang memiliki kontrol diri sedang sebanyak 115 orang dengan persentase 52,8 % dan jumlah remaja pada kategori tinggi sebanyak 80 orang dengan persentase 36,7 % . Berbicara tentang kontrol diri pada remaja di Kota Medan bahwa kontrol diri pada remaja lebih

Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan

mendominasi ditingkatkan kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri di kalangan remaja di kota Medan sebagian besar berada pada tingkat sedang, dengan proporsi signifikan pada tingkat tinggi, dan hanya sebagian kecil pada tingkat rendah. Upaya untuk meningkatkan kontrol diri, terutama di kalangan remaja dengan kontrol diri rendah, sangat penting untuk mengurangi risiko kecanduan dan perilaku negatif. Dukungan dan program yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan perkembangan positif remaja secara keseluruhan (Rahman, 2019).

Dalam hal ini juga searah dengan kecenderungan kecanduan yang terdapat pada remaja di Kota Medan, dimana kualitas kecenderungan kecanduan yang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 90 orang dengan persentase 41,3 % dari total jumlah sample, kategori sedang sebanyak 93 orang dengan persentase 42,7 %, kategori tinggi sebanyak 35 orang remaja dengan persentase 16,1%. Dari penelitian ini peneliti memperoleh hasil bahwa kontrol diri memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kecenderungan kecanduan game higgs domino pada remaja di kota medan, oleh karena itu kecenderungan kecanduan lebih mendominasi ditingkatkan kategori sedang dibandingkan dengan kecenderungan kecanduan yang berada pada kategori tinggi dan rendah (Putri et al., 2023).

Selain melakukan analisis data dengan menggunakan teknik regresi linier sederhana, peneliti juga melakukan uji t yakni signifikan koefisien regresi apakah kontrol diri berpengaruh secara nyata terhadap kecenderungan kecanduan pada remaja. Bahwa dengan syarat untuk uji t (uji parsial) $T_{hitung} > T_{tabel}$ dimana nilai dari T_{hitung} sebesar 8,319 dan T_{tabel} sebesar : $Df = \text{Jumlah sampel} - 1$ $Df = 218 - 1 = 217$ yaitu : 1,653. Jadi, dari perhitungan diatas maka dapat dinyatakan signifikan dengan nilai $8,319 > 1,653$ ($T_{hitung} > T_{tabel}$).

Kesimpulan

Pada bagian ini akan diuraikan kesimpulan berupa rangkuman dan hasil penelitian serta saran yang berupa praktis dan metodologi untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan analisis data yang di peroleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di Kota Medan. Hasil penelitian dengan menggunakan analisis data menunjukkan bahwa koefisien determinasi (R square) 0,019 dengan signifikansi 0,42 sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima. Selanjutnya, uji 1 (uji parsial) $T_{hitung} > T_{tabel}$ dimana nilai dari T_{hitung} sebesar 8,319 dan T_{tabel} sebesar 1,653 menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$
2. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini diperoleh jumlah responden remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan yang rendah sebanyak 90 orang, yang berada pada kategori sedang sebanyak 93 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 35 orang Hal ini didukung dengan kontrol diri dari remaja dimana remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah sebanyak 23 orang, remaja yang berada pada kategori sedang sebanyak 115 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 80 orang.
3. Berdasarkan data deskripsi penelitian dapat dilihat bahwa sebaran kontrol diri, memiliki mean empirik sebesar 36,6789 lebih tinggi dari mean hipotetiknya sebesar 33.

Daftar Pustaka

- Abidin, F. A., Koesma, R. E., Joefiani, P., & Siregar, J. R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Kesejahteraan Psikologis Remaja Usia 12-15 Tahun. *Journal Of Psychological Science And Profession*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v4i1.24840>
- Asna, A., Abdul, M., & Lubis, L. (2021). Hubungan Regulasi Diri Dan Dukungan Orang Tua Dengan Prokrastinasi Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Sumatera Utara. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 3(2), 154–161. <https://doi.org/10.31289/Tabularasa.V3i2.660>
- Boecker, L. (2021). One Group's Pain Is Another Group's Pleasure: Examining Schadenfreude In Response To Failures Of Football Teams During The World Cup 2018. *Psychology Of Sport And Exercise*, 56, 101992. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101992>
- Cricenti, C., Mari, E., Barchielli, B., Quagliari, A., Burrari, J., Pizzo, A., D'alessio, I., Giannini, A. M., Ferracuti, S., & Lausi, G. (2022). Can Emotion Regulation Affect Aggressive Responses? A Study

- Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan
On The Ukrainian–Russian Conflict In A Non-Directly Exposed Sample. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 19(10), 6189.
<https://doi.org/10.3390/ijerph19106189>
- Dewi, H. A., Suryani, S., & Sriati, A. (2020). Faktor Faktor Yang Memengaruhi Cyberbullying Pada Remaja: A Systematic Review. *Journal Of Nursing Care*, 3(2).
<https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.24477>
- Hani, U. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Tradisi Jawa “Among-Among”: Kajian Parenting Di Desa Bandung, Kebumen. *Annual Conference On Islamic Early Childhood Education (Aciece)*, 5, 127–136. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/641%0a>
- Jenkins, N., Ritchie, L., & Quinn, S. (2021). From Reflection To Diffraction: Exploring The Use Of Vignettes Within Post-Humanist And Multi-Species Research. *Qualitative Research*, 21(6), 975–989. <https://doi.org/10.1177/1468794120920258>
- Josefsson, T., Ivarsson, A., Gustafsson, H., Stenling, A., Lindwall, M., Tornberg, R., & Böröy, J. (2019). Effects Of Mindfulness-Acceptance-Commitment (Mac) On Sport-Specific Dispositional Mindfulness, Emotion Regulation, And Self-Rated Athletic Performance In A Multiple-Sport Population: An Rct Study. *Mindfulness*, 10(8), 1518–1529. <https://doi.org/10.1007/s12671-019-01098-7>
- Mufidah, V. N., & Fadilah, N. N. (2022). Penyesuaian Diri Terhadap Fenomena Culture Shock Mahasiswa Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka. *Muqoddima Jurnal Pemikiran Dan Riset Sosiologi*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.47776/mjprs.003.01.05>
- Putri, A., Darmayanti, N., & Menanti, A. (2023). Pengaruh Regulasi Emosi Dan Dukungan Sosial Keluarga Terhadap Resiliensi Akademik Siswa. *Jiva: Journal Of Behaviour And Mental Health*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30984/jiva.v4i1.2528>
- Rachmawati, B. D., Listiyandini, R. A., & Rahmatika, R. (2019). Resiliensi Psikologis Dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Hidup Terkait Kesehatan Pada Remaja Di Panti Asuhan. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi Uma*, 11(1), 21–30. <https://doi.org/10.31289/analitika.v11i1.2314>
- Rahmahdianti, R., & Rusli, D. (2020). Gratitude Dan Psychological Well-Being Pada Ibu Bekerja Yang Memiliki Anak Tunagrahita. *Jurnal Riset Psikologi*, 2020(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2020i1.7968>
- Rahman, N. M. (2019). *Pengaruh Dukungan Sosial Dan Regulasi Diri Terhadap Resiliensi Pada Muallaf*. Fakultas Psikologi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://doi.org/http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50268>
- Restubog, S. L. D., Ocampo, A. C. G., & Wang, L. (2020). Taking Control Amidst The Chaos: Emotion Regulation During The Covid-19 Pandemic. *Journal Of Vocational Behavior*, 119, 103440. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2020.103440>
- Santosa, J. C. M. (2022). *Pengaruh Regulasi Diri Terhadap Resiliensi Pada Perawat Selama Pandemi Covid-19*. Universitas Negeri Jakarta.
- Siregar, N. P. S., Menanti, A., & Hasanuddin, H. (2022). Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Regulasi Diri Belajar Terhadap Resiliensi Pada Siswa Sma Tunas Harapan Mandiri Rantau Prapat. *Journal Of Education, Humaniora And Social Sciences (Jehss)*, 5(1), 284–292. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.1200>
- Suryadi, B., Soriha, E., & Rachmawati, Y. (2018). Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, Dan Regulasi Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jip.v23i2.10969>
- Syaifulina, S. (2022). *Aspek Psikologis Anak Usia Sekolah Terdampak Pandemi Covid-19*.

- Dolly Fahrezi, Hotpascaman Simbolon| Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan
[Http://Repo.Stikesicme-Jbg.Ac.Id/Id/Eprint/6180](http://Repo.Stikesicme-Jbg.Ac.Id/Id/Eprint/6180)
- Syalis, E. R., & Nurwati, N. N. (2020). Analisis Dampak Pernikahan Dini Terhadap Psikologis Remaja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.24198/Focus.V3i1.28192>
- Tranggono, A. (2022). *Pengaruh Psychological Well Being Terhadap Loneliness Pada Mahasiswa Rantau Di Kota Makassar*. Universitas Bosowa.
[Http://localhost:8080/Xmlui/Handle/123456789/2294](http://localhost:8080/Xmlui/Handle/123456789/2294)
- Utami, L. H. (2020). Bersyukur Dan Resiliensi Akademik Mahasiswa. *Nathiqiyah*, 3(1), 1–21.
<https://doi.org/10.46781/Nathiqiyah.V3i1.69>
- Yani, A. I. (2021). *Psychological Well-Being Mahasiswa Ma'had Al-Jami'ah Iain Bengkulu*. Uin Fas Bengkulu. [Http://repository.iainbengkulu.ac.id/Id/Eprint/6794](http://repository.iainbengkulu.ac.id/Id/Eprint/6794)