

Pengaruh *Locus Of Control* terhadap Adiksi *Game Online*

Fajar Aji Pangestu¹, Beny Dwi Pratama², Ibnu Mahmudi³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
fajar2746@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
benydwipratama@unipma.ac.id

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
mahmudiibnu@unipma.ac.id

Kata Kunci / Keywords	Abstrak / Abstract
<i>Locus of Control</i> , Adiksi <i>Game Online</i> .	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh <i>locus of control</i> terhadap adiksi <i>game online</i> . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian diskriptif korelasional <i>ex-post facto</i> . Populasi dalam penelitian ini berjumlah 84 siswa dengan sampel berjumlah 25 siswa dari 30% jumlah populasi di ambil dengan teknik <i>sample random sampling</i> . Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Data di analisis menggunakan rumus korelasi <i>product moment</i> dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh <i>locus of control</i> terhadap adiksi <i>game online</i> . Berdasarkan hasil analisis data diperoleh r_{hitung} sebesar 0,627. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,627 > 0,304$ dengan taraf signifikan 5%, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh <i>locus of control</i> terhadap adiksi <i>game online</i> . Dengan presentase yang dipengaruhi yaitu 45,69 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.
<i>Locus of Control</i> , <i>Online Game Addiction</i>	The purpose of this study was to determine the effect of locus of control on online game addiction. The method used in this study is quantitative using an <i>ex-post facto</i> descriptive correlational research design. The population in this study amounted to 84 students with a sample of 25 students from 30% of the population taken by random sampling technique. The data collection technique used a questionnaire. Data were analyzed using the product moment correlation formula with the help of IBM SPSS Statistics 25. The results of this study indicate that there is an influence of locus of control on online game addiction. Based on the results of data analysis, r count was obtained at 0.627. So the results show that r count $>$ r table, namely $0.627 > 0.304$ with a significance level of 5%, so it can be concluded that there is an influence of locus of control on online game addiction. With the percentage affected being 45.69% and the rest is influenced by other factors.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada saat ini sangat berdampak terhadap kehidupan seorang remaja salah satunya dengan bermain *game online*. Bermain *game online* sangatlah menyenangkan, bagaimana tidak bermain *game online* bisa membuat seseorang menjadi kecanduan. Untuk memenangkan permainan dalam *game online* seseorang harus lebih sering bermain, hal ini memungkinkan untuk menaikkan level permainan seseorang. Kecenderungan seperti inilah yang

bisa membuat seseorang bisa berlama-lama dalam sebuah permainan *game online*. Sehingga seseorang bisa melupakan kegiatan atau rutinitasnya sehari-hari seperti belajar, makan, tidur, dan interaksi dengan sekitarnya.

Dengan pemaparan diatas tidaklah heran apabila *game online* yang saat ini digemari oleh remaja. Akan tetapi dapat memberikan dampak negatif pula bagi pemainnya, yang bisa mengganggu secara fisik dan psikologis jika seorang remaja mengalami adiksi *game online*, antaranya kurangnya istirahat mengakibatkan badan menjadi lemas, kurangnya waktu tidur yang berakibat mata menjadi merah serta dapat mengurangi waktu untuk berinteraksi dengan keluarga, sekolah dan lingkungannya.

Adiksi *Game online* adalah kondisi dimana seseorang atau individu ketergantungan secara berlebihan terhadap game online sehingga ingin terus-menerus memainkan *game* tersebut pada akhirnya menimbulkan suatu dampak atau efek negatif baik secara fisik ataupun psikologi pada individu tersebut. Adiksi *Game online* jika tidak menimbulkan kecanduan yang berlebih tidak akan mendapat pengaruh yang negative, begitupun sebaliknya jika membuat kecanduan yang sangat fatal dan dapat menimbulkan efek negatif.

Rini (dalam Adiningtiyas & Guru, 2017) gejala *adiksi game online* ada dua macam yaitu psikologis dan fisik. Gejala psikologis ialah mengalami gelisah saat bermain komputer, tidak jujur pada guru saat di sekolah dan orang tua, kesulitan belajar, kesulitan berhenti bermain *game*, serta kurangnya interaksi dengan teman sebaya. Gejala fisik adalah mata kering, mengalami sakit kepala, makan yang kurang teratur, mengabaikan kebersihan diri, dan kurang tidur. Sehingga dampak yang ditimbulkan dalam adiksi game online ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan atau rutinitas sehari-hari.

Adiksi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan yang biasanya dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Adiksi menurut Fitri et al. (2018) adalah perilaku tidak sehat yang sulit untuk dihentikan oleh seseorang atau individu yang bersangkutan sehingga dapat berdampak negative pada diri sendiri maupun orang lain. Menurut Amellia Hardanti et al., (2013) adiksi dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang tidak sehat yang dapat merugikan diri sendiri berlangsung secara terus menerus sehingga sulit untuk diakhiri oleh individu yang bersangkutan.

Berkaitan dengan adiksi *game online* Irawati & Halimah (2018) menjelaskan bahwa adiksi *game online* adalah ketidakmampuan yang persisten yang dialami oleh seseorang dalam mengontrol perilaku atau keinginan untuk bermain *game* sehingga menyebabkan masalah-masalah sosial serta masalah emosional bagi seseorang tersebut. Menurut Fitri et al. (2018) juga menjelaskan bahwa adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan dengan *game online* dengan secara terus-menerus sehingga pada akhirnya menimbulkan efek negatif terhadap fisik maupun psikologis individu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi game online adalah kondisi dimana seseorang mengalami keinginan untuk terus-menerus bermain *game online* secara berlebihan yang dapat mengakibatkan efek negatif secara fisik maupun psikologis seseorang.

Adiningtiyas & Guru (2017) menjelaskan terdapat dua faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu: **Pertama**, faktor Internal: a) Keinginan kuat dari diri siswa untuk mendapatkan nilai yang tinggi saat bermain *game online*, karena dorongan rasa penasaran yang tinggi dan semakin ingin mendapatkan nilai yang lebih tinggi. b) Tidak mampu mengatur prioritas dalam mengerjakan aktivitas penting yang lain, hal ini menyebabkan timbulnya kecanduan game online. c) Merasa bosan saat berada dirumah atau disekolah. d) Kurangnya *self-control* dalam siswa, sehingga kurang mampu untuk mengantisipasi dampak negatif dari kecanduan game online. **Kedua**, faktor eksternal: a) Lingkungan pergaulan yang kurang terkontrol, hal ini disebabkan karena teman-temannya banyak bermain game online. b) Mempunyai hubungan

sosial yang kurang baik, sehingga siswa memilih bermain *game online* yang lebih menyenangkan. c) Keinginan orang tua untuk anaknya mengikuti kegiatan positif, sehingga keinginan anak untuk bermain menjadi terlupakan.

Irawan & Dina (2021) mengemukakan beberapa faktor kecanduan *game online* antara lain:

1. Gender: Gender bisa menyebabkan seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*. Laki-laki maupun perempuan sama-sama tertarik terhadap fantasi dari *game online*. Beberapa penelitian menunjukkan anak laki-laki mudah kecanduan *game online*.
2. Kondisi psikologis: Kondisi psikologis biasanya dapat menimbulkan para pecandu *game online* membayangkan situasi dan karakter mereka. Kejadian yang ada di *game online* membuat pemainnya semakin tertarik untuk terus bermain.
3. Jenis *game online*: Munculnya jenis *game online* yang baru dan semakin banyak membuat pecandu *game online* akan terus bermain dan semakin tertantang untuk memainkannya.

Sementara itu ada empat komponen kriteria kecanduan *game online* menurut Masya & Candra (2016) yaitu:

1. *Compulsion* (kompulsif atau keinginan terhadap sesuatu secara berlebihan atau terus-menerus). Suatu dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus, dimana hal tersebut merupakan dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk terus melakukan atau bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri). Usaha dalam menjauhan diri tersebut dari kejadian atau peristiwa tertentu. Individu yang bermain *game online* sangat sulit untuk menarik atau menjauhan diri dari permainan tersebut.
3. *Tolerance* (toleransi). Sikap dimana seseorang menerima keadaan dirinya sendiri ketika melakukan sesuatu. Dalam *game online* toleransi ini biasanya berhubungan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Seseorang yang kecanduan *game online* biasanya tidak berhenti apabila belum merasa puas saat bermain.
4. *Interpersonal and ealth-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Persoalan yang berkaitan dengan interaksi yang dilakukan diri sendiri dengan orang lain dan juga masalah dengan kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal dirinya seperti kurangnya waktu tidur, tidak memperhatikan kesehatan badannya.

Fenomena yang terjadi di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mana siswanya adalah seorang remaja, peneliti menemukan beberapa temuan adalah beberapa siswa yang di amati oleh peneliti, tidak memperhatikan apa yang di sampaikan oleh Guru. Beberapa siswa tersebut lebih fokus terhadap *Handphon*enya masing-masing. Siswa tersebut kebanyakan bermain permainan yang yang terhubung dengan siswa lainnya dengan koneksi internet. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak fokus sama sekali terhadap pengajar kelas siswa tersebut. Kebanyakan dari mereka mempunyai kelompok dalam bermain *game online*. Siswa disana ada yang bermain *game online* saat pelajaran dikelas bahkan saat jam istirahat mereka memilih untuk bermain *game online* dari pada bermain dengan teman yang lain. Hal tersebut jika terus diabaikan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa tersebut. Siswa yang bermain *game online* dapat mengalami adiksi atau kecanduan apabila melakukannya secara terus-menerus.

Salah satu faktor yang dapat mengendalikan atau menurunkan intensitas ketergantungan terhadap sesuatu adalah *locus of control* atau pusat kendali. *Locus of control* adalah bagaimana individu dapat memandang sesuatu, peristiwa atau kejadian, bagaimana individu tersebut dapat membawahi atau mengendalikan dirinya terhadap suatu peristiwa atau kejadian pada dirinya. *Locus of control* dalam Fatimah dkk. (2019) adalah sesuatu hasil dari apa yang individu itu telah perbuat seperti keberhasilan ataupun kegagalan, kesempatan, serta sikap yang telah mereka alami dalam kehidupannya disebut *locus of control* (Anggriana, Kadafi, & Trisnani, 2016).

Locus of control menurut Hartiningtyas et al (2016) adalah karakteristik psikologis sebagai keyakinan masing-masing individu tentang kemampuannya untuk bisa memengaruhi semua kejadian yang berkaitan dengan dirinya dan pekerjaannya. Forte (dalam Ermawati et al., 2017) juga menjelaskan pada orang yang mempersiapkan *Locus of control* yang berada dalam dirinya, Individu tersebut menghasilkan *achievement* atau pencapaian yang lebih besar karena individu tersebut merasa memiliki potensi. Pratama (2014) *locus of control* menggambarkan seberapa jauh individu memandang hubungan antara perbuatan yang dilakukannya dengan akibat atau hasilnya. Jadi keyakinan seseorang dalam cara pandanganya terhadap suatu peristiwa, apakah siswa dapat mengendalikan atau tidak terhadap dirinya sendiri. Hal tersebut merujuk pada satu keyakinan bahwa individu bisa mengontrol atau mengendalikan peristiwa kehidupan menggunakan kemampuan individu tersebut, dengan kata lain dapat artikan sebagai suatu pandangan seseorang individu bahwa kekuasaan di luar kendalinya sendiri berpengaruh dalam situasi positif atau negatif yang terjadi pada dirinya.

Fadilah & Mahyuni (2018) menjelaskan faktor yang mempengaruhi *locus of control*. 1) *locus of control* eksternal, percaya bahwa kekuasaan, keberuntungan dan peluang orang lain adalah faktor utama yang mempengaruhi pengalaman, memiliki kontrol yang buruk atas perilakunya, cenderung dipengaruhi oleh orang lain, sering tidak yakin dengan apa yang dia lakukan, tidak bertindak, kurang aktif dalam mencari. untuk informasi dan informasi yang tersedia tentang situasi yang ada. 2) Orang dengan *locus of control* internal cenderung lebih puas dengan proses pembelajaran, karena pada prinsipnya kesuksesan atau keberhasilan akan lebih menyenangkan apabila didapatkan dari usahanya sendiri.

Sementara itu, Anggriana (dalam Maghfiroh, 2020) menjelaskan faktor yang mempengaruhi *locus of control*, yaitu:

- 1) Faktor usia dan jenis kelamin merupakan upaya untuk mengontrol lingkungan eksternal seseorang sejak masa kanak-kanak hingga dewasa;
- 2) Faktor keluarga merupakan Interaksi antara orang tua dan anak yang hangat, fleksibel, menerima dan memberikan kesempatan untuk berdiri sendiri sewaktu masih kecil akan menghasilkan anak yang orientasinya internal, bila dibandingkan dengan orang tua yang menolak, memusuhi dan mendominasi dalam segala sesuatu
- 3) Faktor sosial merupakan Adanya hubungan antara kelas sosial dan *locus of control*, semakin rendah tingkat sosial individu maka semakin eksternal *locus of control* seseorang Wiriani dkk. (2013) menjelaskan karakteristik *locus of control* baik *locus of control*

internal maupun *locus of control* eksternal, antara lain:

1. *Locus of control* internal: Senang bekerja keras, berinisiatif tinggi, berusaha dalam pemecahan masalah, berusaha seefektif mungkin dalam berpikir dan memiliki pandangan bahwa segala sesuatu yang hendak dicapai atau berhasil harus diiringi dengan usaha.
2. *Locus of control* eksternal: Kurang memiliki inisiatif, mudah menyerah, kurang suka berusaha karena percaya bahwa faktor luarlah yang mengontrolnya, kurang mencari informasi, mempunyai harapan bahwa ada sedikit korelasi antara usaha dan kesuksesan dan lebih mudah di pengaruhi dan tergantung pada petunjuk orang lain.

Locus of control adalah cara pandang individu terhadap suatu peristiwa, apakah individu tersebut dapat mengendalikan atau tidak peristiwa yang terjadi pada dirinya. Jika dihadapan pada permasalahan remaja yang kecanduan atau ketergantungan dengan *game online* maka remaja tersebut harus memiliki inisiatif sendiri untuk tidak tergantung dengan kebiasaan tersebut. *Locus of control* ini dilihat dari bagaimana seseorang mempunyai inisiatif dalam mengatasi suatu permasalahan, berfikir positif, selalu berusaha apabila ingin berhasil. Sehingga remaja itu sendiri harus bisa berfikir rasional dengan *Handphone* yang dimilikinya, kapan waktu untuk bermain game, kapan waktu untuk belajar dan kapan waktu untuk istirahat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto*. Ibrahim dkk. (2018) penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang melakukan kajian pemeriksaan yang mendalam (empiris) secara sistematis, yang mana sebagai peneliti tidak memiliki pengaruh (kontrol) terhadap variabel-variabel bebas (*independent variables*), karena kejadiannya sulit untuk dimanipulasi. Kemudian Maisaroh (2019) juga berpendapat bahwa penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian kausal komparatif, karena penelitian ini dimaksudkan untuk menyelidiki sebab yang mungkin untuk suatu pola perilaku yang dilakukan dengan cara membandingkan subjek dimana pola tersebut ada dengan subjek yang serupa dimana pola tersebut tidak ada atau berbeda, keterikatan antara variabel bebas dengan variabel terikat sudah terjadi secara alami dan peneliti dengan *setting* tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 84 siswa dengan sampel berjumlah 25 siswa dari 30% jumlah populasi di ambil dengan Teknik *Sample Random Sampling*.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Arikunto (2013), angket atau kuesioner adalah sekumpulan pernyataan digunakan (pakai) dalam menggali informasi dari responden, sebagai keterangan yang ada dalam diri atau pribadinya yang hendak diketahui. Selain itu, Arikunto (2013) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket termasuk alat pengukuran yang memakai skala likert.

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang di gunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis korelasi *product moment* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis angket dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* 25 tentang *locus of control* terhadap adiksi *game online*, maka data tersebut dapat di diskripsikan sebagai berikut:

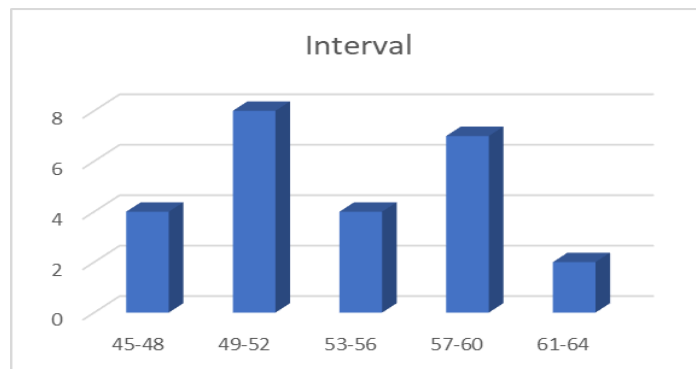
1. Diskripsi Data *Locus of Control*

Dari 25 responden, variabel *locus of control* memiliki nilai minimum 45, nilai maksimum 61, nilai rata-rata 53,68 dan range 16. hasil uji statistik deskriptif data adiksi *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 1. Distribusi frekuensi *locus of control*

Interval	Frekuensi	Presentase
45-48	4	8.0%
49-52	8	28.0%
53-56	4	16.0%
57-60	7	32.0%
61-64	2	16.0%
Jumlah	25	100,0%

Berdasarkan tabel. 1 distribusi data *locus of control*, dapat dibuat diagram batang yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar.1 Histogram *locus of control*

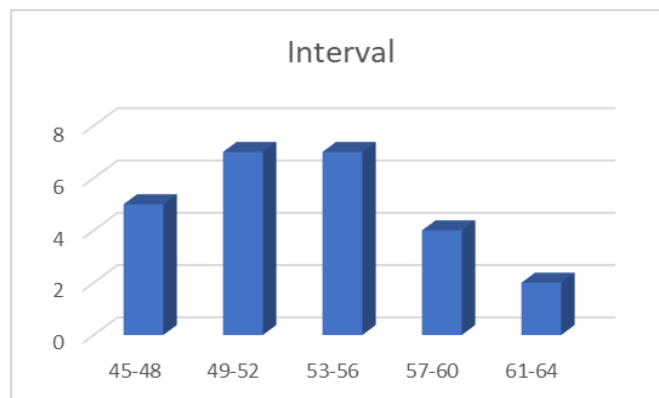
2. Diskripsi Data Adiksi *Game Online*

Dari 25 responden, variabel adiksi *game online* memiliki nilai minimum 36, nilai maksimum 48, nilai rata-rata 39,76, dan range 12. Hasil uji statistik deskriptif data adiksi *game online* dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi adiksi *game online*

Interval	Frekuensi	Prsentase
45-48	5	20.0%
49-52	7	28.0%
53-56	7	28.0%
57-60	4	16.0%
61-64	2	8.0%
Jumlah	25	100,0%

Berdasarkan tabel. 2 distribusi data adiksi *game online*, dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram adiksi *game online*

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan IBM SPSS Statistics 25 diperoleh perhitungan sebagai berikut, hasil penghitungan diperoleh $r_{xy} = 0,627$. Untuk mengetahui apakah $r_{xy} = 0,627$ signifikan atau tidak maka perlu di konsultasikan dengan r_{tabel} . Hingga r_{tabel} untuk $N = 25$ adalah 0,304 dengan tarif signifikansi 5% jadi $r_{hitung} = 0,627 > r_{tabel} = 0,304$ dan terdapat nilai signifikansi pengaruh X terhadap Y yaitu $0,000 < 0,05$ (signifikan), yang berarti

hipotesis berbunyi pengaruh *locus of control* terhadap adiksi *game online* siswa diterima. Dengan sumbangan efektif sebesar 45,69% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis ada pengaruh positif yang signifikan *locus of control* terhadap adiksi *game online*. Artinya, jika *locus of control* meningkat atau tinggi maka akan diikuti meningkatnya adiksi *game online*. Hal ini mengindikasikan bahwa *locus of control* akan mudah tumbuh dan berkembang bila timbul dari kesadaran dalam diri seseorang serta adanya kualitas pengendalian diri. Sehingga, semakin baik pengendalian diri yang dimiliki individu maka tidak menutup kemungkinan ia juga akan mudah mengatasi masalah dalam hidupnya, terutama dalam mengenadalkan bermain *game online*. Hal ini dikarenakan siswa yang memiliki pengendalian diri yang bagus akan mampu menginterpretasikan setiap stimulus yang diberikan, mempertimbangkannya dan memilih tindakan yang akan dilakukan dengan meminimalkan konsekuensi atau dampak yang tidak diinginkan. Sebaliknya, dengan siswa yang memiliki *locus of control* yang rendah, mengalami kesulitan dalam mengarahkan dan mengendalikan perilaku sehingga mereka akan cenderung menunda tuntutan tugasnya sebagai siswa dan mengalihkan pada kegiatan yang lebih menyenangkan seperti bermain *game online*.

Hasill penelitian ini di dukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Trisnowati dkk. 2021) dimana terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dalam mencegah perilaku kecanduan *game online*. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Putra & Syahrman, 2020) menyatakan bahwa ada pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik manajemen diri untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, 2014) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara internal *locus of control* dengan kematangan karir siswa SMA. Semakin tinggi internal *locus of control* siswa artinya semakin tinggi kematangan karir pada siswa.

Adiksi *Game online* adalah kondisi dimana seseorang atau individu ketergantungan secara berlebihan terhadap game online sehingga ingin terus-menerus memainkan game tersebut pada akhirnya menimbulkan suatu dampak atau efek negatif baik secara fisik ataupun psikologi pada individu tersebut. Adiksi *game online* adalah dampak negatif adiksi *game online* itu sendiri membuat anak kecanduan bermain *game* dan dapat mengakibatkan hasil belajar anak menjadi menurun sehingga minat belajar siswa menjadi kurang. Salah satu faktor yang dapat mengendalikan atau menurunkan intensitas ketergantungan terhadap sesuatu adalah *locus of control*. *Locus of control* adalah cara pandang individu terhadap suatu peristiwa, apakah individu dapat mengendalikan atau tidak peristiwa yang terjadi pada dirinya.

SIMPULAN

Berdasarkan data atau hasil penelitian yang telah dilakukan dan setelah melakukan analisis, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa pengaruh *locus of control* memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan adiksi *game online*. Semakin tinggi *locus of control* siswa artinya semakin tinggi siswa tersebut dalam mengenadalkan bermain *game online*. Siswa semakin memahami *locus of control* dalam dirinya maka dapat mencegah perilaku kecanduangan bermain game online. Dengan *locus of control* siswa mampu mengendalikan diri dalam bermain game online, serta memiliki pengetahuan baru terkait kontrol dirinya dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana cara agar bermain game online tidak merugikan dirinya di masa depan dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W., & Guru, P. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* (*The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games*). Jurnal Kopasta. 4(1), 28-40. DOI: <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Keperawatan Padjadjaran. 1(3), 166-175. DOI: <https://doi.org/10.24198/jkp.v1i3.65>
- Anggriana, T. M., Kadafi, A., & Trisnani, R. P. (2016). Pengaruh efikasi diri dan internal locus of control terhadap perencanaan karir mahasiswa prodi bimbingan dan konseling ikip PGRI Madiun. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 86-96.
- Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Ermawati, N., Soesilowati, E., & Prasetyo, P. E. (2017). Pengaruh Need for Achivment dan *Locus of Control* terhadap Intensi Berwirausaha melalui Sikap Siswa Kelas Xii SMK Negeri se Kota Semarang. *Journal of Economic Education*. 6 (1), 66–74. DOI [10.15294/jeec.v6i1.14704](https://doi.org/10.15294/jeec.v6i1.14704)
- Fadilah, & Mahyuni, S. R. (2018). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi *Locus Of Control* Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Samudra. Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA. 02(02), 100–105. DOI: <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i2.10731>
- Fatimah, S., Suherman, M. M., Rohaeti, E. E., Duntari, R. A. A., & Hidayat, R. (2019). Hubungan Internal *Locus of Control* Dengan Stres Akademik Siswa SMAN 2 Cimahi. Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling, 4(1), 27-35 DOI: <https://doi.org/10.32663/psikodidaktika.v4i1.788>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan. 6 (3) 211–219. DOI: 10.29210/127200
- Hartiningtyas, L., Elmunsyah, H., Kejuruan, P., & Malang, P. N. (2016). Hubungan Antara *Self Regulated Learning* dan *Locus Of Control Internal* dengan Kematangan Vokasional Siswa SMK. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan pengembangan. 1 (6) 1127–1136. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i6.6457>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). Metodologi Penelitian. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Irawan, S., & Dina, S. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. Jurnal Konseling Gusjigang. 7(1), 9–19.
- Irawati, R., & Halimah, L. (2018). Studi Deskriptif Tentang Adiksi Game Online dan Faktor yang Mempengaruhinya pada Siswa Kelas XI SMA X Tasikmalaya. 511–516. DOI: <https://doi.org/10.29313/.V0I0.11268>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan. 6 (3) 211–219. DOI: [10.29210/127200](https://doi.org/10.29210/127200)
- Maghfiroh, N. I. (2020). *Locus of Control* Pada Siswa SMA Yang Memiliki Kecenderungan Pola Asuh Permisif. 45.
- Maisaroh. (2019). Metode penelitian Pendidikan. In Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. 03(2), 103–118. DOI: <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Pratama, B. D. (2014). Hubungan Antara Konsep Diri dan *Internal Locus Of Control* dengan Kematangan Karir Siswa SMA. Persona: Jurnal Psikologi Indonesia. 3 (03), 213-222. DOI : <https://doi.org/10.30996/persona.v3i03.411>

- Putra, A. A., & Syahrman. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah BK*. 3 (3), 262-270.
<https://doi.org/10.33369/consilia.3.3.262-270>
- Trisnowati, D., Rufaidah, A., & Mardiana, N. (2021). Mengatasi perilaku kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok. *Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*. 1 (1), 17-24.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4581>
- Wiriani, W., Piatrini, P. S., Ardana, K., & Juliarsa, G. (2013). Efek Moderasi *Locus of Control* pada Hubungan Pelatihan dan Kinerja Pada Bank Perkreditan Rakyat Di Kabupaten Badung. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*. 8(2), 99–105.
DOI: <https://doi.org/10.24843/JIAB.2013.v08.i02>