

BAB V

PENUTUP

5.1 Bahasan

Self control menurut M. Nur Ghufroon & Rini Risnawita (2010 dalam, zulifah 2021) “kontrol diri (*self control*) merupakan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Pengendalian diri merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses-proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya”. Hasil analisa variabel *self control* menunjukkan bahwa partisipan yang memiliki *self control* kategori tinggi sebanyak 39%, kategori sangat tinggi 25% dan kategori sangat rendah 3%, sedangkan ditingkat rendah dan sangat rendah tidak ada partisipan yang memiliki *self control* pada pemain judi *online*. Kategori *self control* tinggi hal ini sesuai dengan penelitian Wahkidi (2022) di mana *self control* berada dikategorisasi tinggi, hasil tersebut memberikan gambaran bahwa pemain judi *online* yang semakin memainkan judi *online* akan menimbulkan kecanduan. Asriadi (2020), menyatakan bahwa tingkat kecanduan tinggi disebabkan oleh kebebasan menggunakan sosial media serta kesempatan yang dimiliki pelaku untuk melakukan apapun di sosial media. Penelitian Putra dalam Wahkidi (2022) menyatakan bahwa jika, tingginya tingkat kecanduan pelaku judi *online* dapat dikarenakan rendahnya kontrol diri atau *self control* di mana individu tidak dapat mengendalikan kontrol diri individu.

Masih banyak individu yang tidak memperdulukan dampak ke depannya, meskipun sudah banyak contoh pengalaman dari lingkungan sekitar yang tidak dapat mengendalikan dirinya sampai mengenai kekebalan tubuh yang dimiliki individu. Menurut muh. Antok Nur Khompriy dalam Wahkidi (2022) ketika individu sudah kecanduan terhadap permainan judi *online* akan sangat susah untuk Kembali ke jalan yang benar, namun ada pula yang bermain judi *online* hanya untuk mengisi waktu luang saja atau hiburan semata. Dari hasil seutuhnya terdapat kesenjangan antara latar belakang dengan hasil pengambilan data. Dilatar belakang

peneliti cukup menjelaskan bahwa jika kemampuan mengontrol diri rendah yang berdampak cukup berbahaya kepada setiap individu dan berbagai contoh fenomena yang tidak dapat mengendalikan diri namun, kenyataannya setelah peneliti melakukan pengambilan data melakukan analisis data bertolak belakang dengan penjelasan yang berada dilatar belakang. Data yang didapat oleh peneliti adalah kemampuan mengontrol diri dengan kategorisasi tinggi 39% dari data tersebut dari 75 partisipan menjelaskan bahwa kemampuan mengontrol diri yang dimiliki partisipan tinggi dan dapat mengontrol diri ketika ada informasi maupun stimulus yang datang dan tidak memakan secara mentah-mentah melainkan mempergunakan kontrol diri untuk merespon situasi dengan benar dan tepat.

Penelitian menyadari adanya kekurangan maupun kelemahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Data yang didapat terbatas dan memiliki penyebaran kepada partisipan yang berjenis kelamin laki – laki yang menjadikan data kurang terlihat keutuhannya dalam melakukan penelitian atau otentik dan peneliti meminta bantuan kepada partisipan maupun rekan - rekan yang dekat dengan peneliti untuk menyebarkan lebih luas lagi, namun peneliti tidak mengetahui apakah yang menerima *link* kuesioner tersebut mengisi kuesioner atau tidak, karena penelitian ini menggunkana *google form* untuk mendapatkan hasil penelitian.
2. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner terlalu lama dan sayangnya data yang didapat oleh peneliti hanya 75 partisipan, seharusnya peneliti bisa mendapatkan partisipan lebih banyak dengan waktu yang begitu lama.

5.2 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti cukup mnjelaskan bahwa kontrol diri sangat penting dan berpengaruh terhadap pemain judi online di sidoarjo dan Surabaya terlepas dari ini semua kontrol dini sangat membantu individu untuk melakukan pengambilan keputusan,menerima stimulus,menafsirkan pristiwa, mengontrol perilaku dan mengantisipasi peritiwa.Dari data yang didapat

oleh peneliti kebanyakan parsipan merespon stimulus yang datang dengan angka yang cukup tinggi sekitar 39% kemampuan mengontrol diri atau *selfcontrol* yang dimiliki oleh partisipan tinggi, sehingga cukup menjelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki 75 partisipan untuk mengontrol diri cukup bagus dan tidak goyah dengan stimulus eksternal yang datang terlepas ini semua penelitian ini tidak dapat disimpulkan bahwa menjelaskan kemampuan mengontrol diri dari kota Surabaya dan sidoarjo sangat baik.

5.3 Saran

Berikut saran yang dapat digunakan untuk kepentingan peneliti selanjutnya praktis dan teoritis:

1. Bagi orang tua

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari informasi lebih mendalam terhadap orang tua setiap individu, tidak hanya kepada individu agar penelitian selanjutnya lebih terlihat ilmiah dan unik agar pembaca dapat menikmati hasil penelitian selanjutnya tentang *selfcontrol*.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan dapat menyebarkan skala kuesioner ke jenis kelamin laki -laki dan perempuan agar hasil penelitian selanjutnya bisa terlihat lebih baik dan terlihat indah dan peminat pembaca lebih meningkat dan dapat mengetahui informasi control diri lebih mendalam Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca seberapa pentingnya mengontrol diri ketika bermain judi *online*.

3. Bagi civitas akademika

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari data lebih meluas bukan hanya di mahasiswa namun dikalangan pekerja yang berada dikampus widya mandala Surabaya seperti dosen penjaga kampus, dan kebersihan kampus, agar data *selfcontrol* lebih kuat.

DAFTAR PUTAKA

- Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015.
- Arnett, J. J. (2014). *Emerging adulthood: The Winding Road from the Late Teen Through the Twenties*. Oxford University Press. Online Publication.
- Averill, J. R. 1973. Personal Control Over Aversive Stimuli and It's Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*, No. 80. p. 286-303.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas (Edisi 4)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- APJII. 2019. "Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia." Apjii.
- Bronfenbrenner, U. (1986). Ecology of the Family AsA Context for Human Development Research Perspectives. *Developmental Psychology*, 102.
- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. *Sodality: jurnal sosiologi pedesaan*.vol 6 (1).
- Ghufron M Nur & Risnawati, Rini (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2014). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Gunawan, Muhammad A. (2015). *Statistik penelitian bidang pendidikan, psikologi dan sosial*. Parama Publishing.
- Ghufron N nur, rini Risnawati S. (2010). *Teori – teori psikologi*. Jogjakarta.Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurek, L. (2021). Asyik Judi Online, Pedagang Sayur Ditangkap di Ketintang. <https://radarsurabaya.jawapos.com/surabaya/18/11/2021/asyik-judi-online-pedagang-sayur-ditangkap-di-ketintang/>. Diakses pada 20 april 2022.
- Kaskus. (2017). Sejarah Judi Dunia dan Indonesia. <https://www.kaskus.co.id/thread/5871d7a22e04c8ed398b4569/sejarahjudi-dunia-dan-indonesia/>(diakses pada 26 Mei 2020).

- Kumar, S., Tiwari, P., & Zymbler, M. (2019). Internet of Things is a revolutionary approach for future technology enhancement: a review. *Journal of Big Data*, 6(111). doi: <https://doi.org/10.1186/s40537-019-0268-2>.
- KBBI Daring, diakses dari: [http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/transportasi tanggal 23 maret \(2022\)](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/transportasi_tanggal_23_maret_(2022)).
- Permana, J.&Sri M. D. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi* 6 (2).
- Novrialdy.E.(2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*.2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
- Rahmawati.(2022).Jadi Afiliator Judi Online GameSlot 37, Selebgram Bengkulu Ditangkap Polisi, Cara Kerja Mirip Binomo <https://regional.kompas.com/read/2022/04/06/150500678/jadi-afiliator-judionline-gameslot-37-selebgram-bengkulu-ditangkap-polisipage=all>.Diakses pada 21 april 2022.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi sebagai pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers 67.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, cv
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3040).
- Wibowo, Rian Pambudi. (2013). Perilaku Mahasiswa FISIP yang Melakukan Judi Bola *Online*. Skripsi S1. Tidak diterbitkan: FISIP, Universitas Airlangga.
- Zainal, Nazaruddin. (2018). Football Online Gambling (Case Study in Universitas Negeri Makassar). *IAIN Palopo*, 1(1), 10.
- Wahkidi, puspita. (2022). Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online diwilayah kecamatan toroh. *Jurnal ilmu keperawatan komunitas*. Vol 5 no 2.
- Zulfah (2021). Karakter: pengendalian diri. *Jurnal Pendidikan agama islam* vol:1 no 1