

**KONTRIBUSI SELF CONTROL DALAM MEMPREDIKSI
STABILITAS EMOSI GAMER PUBG MOBILE**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

ACHMAD DIVA RIZKY FIRDAUSY

NIM : 16410231

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

HALAMAN JUDUL

**KONTRIBUSI SELF CONTROL DALAM MEMPREDIKSI
STABILITAS EMOSI GAMER PUBG MOBILE**

S K R I P S I

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

ACHMAD DIVA RIZKY FIRDAUSY

NIM : 16410231

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**KONTRIBUSI SELF CONTROL DALAM MEMPREDIKSI
STABILITAS EMOSI GAMER PUBG MOBILE**

SKRIPSI

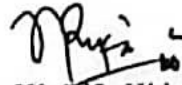
Oleh

ACHMAD DIVA RIZKY FIRDAUSY

NIM : 16410231

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M. Si.

NIP. 197611282002122001

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M. Si.


NIP. 197611282002122001

HALAMAN PENGESAHAN
KONTRIBUSI SELF CONTROL DALAM MEMPREDIKSI
STABILITAS EMOSI GAMER PUBG MOBILE

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal

Susunan Dewan Penguji


Ketua Penguji


Prof. Dr. H. Rita Hidayah, M. Si.
NIP. 197611282002122001

Penguji Utama :


Dr. Ali Ridho, M. Si.
NIP. 197804292006041001

Sekretaris-penguji :


Fuji Astutik, M.Psi.
NIP. 199004072019032013

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal,

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Rita Hidayah, M. Si.
NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Diva Rizky Firdaus

NIM : 16410231

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa penelitian yang peneliti buat dengan judul "**Kontribusi Self Control dalam Memprediksi Stabilitas Emosi Gamer PUBG Mobile**", adalah benar-benar hasil penelitian sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat dengan sebenarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka peneliti bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Malang, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Achmad Diva Rizky Firdaus

NIM. 16410231

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, tiada kata paling indah selain puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Kedua kalinya, Sholawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang senantiasa dinantikan syafa'atnya di hari akhir.

Penelitian dengan judul “Kontribusi *Self Control* dalam Memprediksi Stabilitas Emosi Gamer *PUBG Mobile*” telah dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi salah satu persyaratan kelulusan program studi S1 Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Perjalanan penyelesaian penelitian ini mengalami beragam rintangan baik secara internal maupun eksternal, namun berkat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, penelitian ini dapat diselesaikan. Selanjutnya ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Prof. Zainuddin, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Rifa Hidayah, M. Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung MA., selaku Ketua Jurusan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Selly Candra Ayu, M.SI. selaku Dosen Wali yang telah memonitoring dan memberikan arahan akademik peneliti, serta membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

5. Dr. Ali Ridho, M. Si., Selaku Dosen Penguji Utama sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis.
6. Fuji Astutik, M. Psi., Selaku Dosen Sekretaris Penguji sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis.
7. Dr. Rifa Hidayah, M. Si., selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Penguji yang sabar dan ikhlas dalam membimbing proses penyelesaian penelitian ini.
8. Bapak/Ibu dosen dan seluruh civitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
9. Orang tua tercinta serta kedua adik laki-laki yang selalu mendukung dalam proses pengerjaan skripsi.
10. Pemilik NIM 19410076 yang memberikan dukungan dengan tulus untuk berjuang menyelesaikan skripsi hingga tuntas.
11. Teman-teman IKSPI Kera Sakti Karang Besuki serta pihak yang mendoakan dan membantu proses pengerjaan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi pada penyelesaian penelitian ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna karena terbatasnya pengetahuan serta kemampuan peneliti, untuk itu peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya penelitian ini. Demikian, semoga karya penelitian ini dapat memberi manfaat bagi semua kalangan bidang Pendidikan. Aamiin

Malang, 17 Juli 2023

Achmad Diva Rizky Firdaus

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
الملخص.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Stabilitas Emosi	7
2. Self Control.....	11
B. Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Identifikasi Variabel	19
C. Definisi Operasional.....	19
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	21
1. Populasi.....	21
2. Sampel.....	21
3. Sampling	21
E. Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	22
1. Kriteria Inklusi.....	22

2. Kriteria Eksklusi	22
F. Tempat dan Waktu Penelitian	22
G. Pengumpulan dan Pengolahan Data	23
1. Proses Pengumpulan Data.....	23
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3. Pengolahan Data	23
H. Analisa Data	27
I. Etika Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Penelitian.....	31
1. Data Umum.....	31
2. Data Khusus	34
B. Pembahasan.....	38
1. <i>Self Control Gamer PUBG Mobile</i> pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang	38
2. <i>Stabilitas Emosi Gamer PUBG Mobile</i> pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.....	39
3. <i>Kontribusi Self Control</i> dalam Memprediksi <i>Stabilitas Emosi Gamer PUBG Mobile</i> pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang	41
4) Keterbatasan Penelitian	42
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran-Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	49

ABSTRAK

Firdausy, Achmad Diva Rizky. 2023. “Kontribusi *Self Control* dalam Memprediksi Stabilitas Emosi Gamer *PUBG Mobile* pada Siswa XII SMK Sriwedari Malang”. Pembimbing I: Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si. Pembimbing II: Fuji Astutik, M.Psi. Pembimbing III: Dr Ali Ridho, M.Si.

Newzoo pada tahun 2019 mencatat, jumlah pemain aktif *PUBG mobile* di Indonesia mencapai 52 juta orang dari 82 juta pengguna smartphone. Angka tersebut terbilang cukup tinggi dan menjadikan Indonesia masuk kategori 17 negara terbesar dengan pengguna game mobile terbanyak. Tidak terkecuali di SMK Sriwedari Malang, hampir semua siswa memilih *PUBG mobile* sebagai pilihan game paling diminati (*gamer*).

Dalam perkembangannya, kondisi di atas justru memunculkan banyak masalah, diantaranya stabilitas emosi dan *self control* siswa rata-rata menjadi kurang stabil, mudah cemas, marah dan perilaku kurang terkontrol lainnya. termasuk akan sangat mempengaruhi terhadap tingkat kecanduan *game online*, hasil belajar, kedisiplinannya.

Desain penelitian ini adalah *explanatory research* dengan pendekatan *asosiatif* melalui pengujian hipotesis, terhadap 30 siswa (*gamer PUBG mobile*) yang diambil secara *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan kuesioner *self control* dan stabilitas emosi yang sudah melalui proses uji validitas-reliabilitas dan *analisis regresi linier berganda* pada taraf signifikansi $p < 0,05$.

Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar 15 (50%) *gamer PUBG mobile* memiliki *self control level under control* (terkontrol) dan 17 (57%) memiliki stabilitas emosi yang kurang stabil serta terdapat pengaruh *self control* terhadap stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, dengan signifikansi p kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,06$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,997 > 2,048$), yang artinya H_0 diterima.

Demikian bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan pengetahuan (*reference of knowledge*) bagi ilmuwan psikologi dan modal penatalaksanaan bagi psikolog dalam penanganan kasus serupa terkait pengaturan *self control*, stabilitas emosi dan yang hubungannya dengan *game online*.

Kata Kunci: *self control*, stabilitas emosi, *gamer*, *PUBG mobile*, siswa.

ABSTRACT

Firdausy, Achmad Diva Rizky. 2023. "*The Contribution of Self Control in Predicting the Emotional Stability of PUBG Mobile Gamers in XII Students of SMK Sriwedari Malang*". Supervisor I: Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si. Supervisor II: Fuji Astutik, M.Psi. Supervisor III: Dr. Ali Ridho, M.Si.

Newzoo in 2019 noted, the number of active *PUBG mobile* players in Indonesia reached 52 million people from 82 million smartphone users. This number is quite high and makes Indonesia in the category of the 17 largest countries with the most mobile game users. SMK Sriwedari Malang is no exception, almost all students choose *PUBG mobile* as the most popular game choice (*gamer*).

In its development, the above conditions actually cause many problems, including emotional stability and *self-control* of students on average become less stable, easily anxious, angry and other poorly controlled behaviors. Including will greatly affect the level of *online game* addiction, learning outcomes, discipline.

The design of this study is *explanatory research* with an *associative* approach through hypothesis testing, on 30 students (*PUBG mobile gamers*) taken by *simple random sampling*. The instruments used were *self-control* and emotional stability questionnaires that had gone through a validity-reliability test process and *multiple linear regression analysis* at the significance level of $p < 0.05$.

The results found that most of the 15 (50%) *PUBG mobile gamers* have a self control *level under control* (controlled) and 17 (57%) have unstable emotional stability and there is an influence of *self control* on the emotional stability of *PUBG mobile gamers* in grade XII students of SMK Sriwedari Malang, with a significance of less than 0.05 ($0.001 < 0.06$) and a calculated value greater than t_{table} ($2.997 > 2,048$), which means H_0 is accepted.

Thus, the results of this study can be used as additional knowledge (*reference of knowledge*) for psychological scientists and management capital for psychologists in handling similar cases related to *self-control* regulation, emotional stability and those related to *online games*.

Keywords: *self control*, emotional stability, *gamer*, *PUBG mobile*, *student*.

الملخص

PUBG فيردوسي، أحمد ديفا ريزكي. 2023. "دور السيطرة الذاتية في توقع استقرار عواطف لاعبي لعبة: في طلاب السنة الثانية عشر في مدرسة الثانوية المهنية سرويداري مالانج". المشرف الأول Mobile أ.د. حجة رفا هداية، م.م. المشرف الثاني: فوجي أستوتيك، م.م. بسايكول. المشرف الثالث: الدكتور علي رضو، م.م.

النشطين في إندونيسيا يبلغ PUBG Mobile لعام 2019 إلى أن عدد لاعبي Newzoo أشارت تقديرات مليون شخص من بين 82 مليون مستخدم للهواتف الذكية. يعتبر هذا العدد مرتفعاً نسبياً ويجعل إندونيسيا 52 تدخل ضمن قائمة الدول الـ 17 الأكبر من حيث عدد مستخدمي الألعاب على الهواتف المحمولة. وليس بمعزل عن ذلك في مدرسة الثانوية المهنية سرويداري مالانج، حيث يختار تقريباً جميع الطلاب لعبة كأكثر الألعاب التي يفضلونها (اللاعبين) PUBG Mobile

ومع تطور الأمور، أدى هذا الوضع في الواقع إلى العديد من المشاكل، بما في ذلك عدم استقرار العواطف وعدم اتزان السيطرة الذاتية للطلاب، والقلق السهل، والغضب، وسلوك غير متحكم فيه، وهذا سيؤثر بشكل كبير على مستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت، ونتائج التعلم، والانضباط

تم تصميم هذا البحث كبحت تفسيري بأسلوب ارتباطي من خلال اختبار الفرضيات، على 30 طالباً تم اختيارهم بشكل عشوائي بسيط. تم استخدام أداة الاستبيان للسيطرة (PUBG Mobile لاعباً للعبة) الذاتية واستقرار العواطف، وتم تحليلها بالاعتماد على فحص الصحة والموثوقية وتحليل الانحدار الخطي $p < 0.05$ المتعدد عند مستوى دلالة

يتملكون مستوى سيطرة (%/لاعِباً بنسبة 15 50) PUBG Mobile أظهرت نتائج البحث أن معظم لاعبي ذاتية منخفض (غير متحكم فيه) وأن 17 لاعباً (57%) يعانون من عدم استقرار العواطف، وهناك تأثير في طلاب السنة الثانية عشر في PUBG Mobile للسيطرة الذاتية على استقرار عواطف لاعبي لعبة t مدرسة الثانوية المهنية سرويداري مالانج، بمستوى دلالة أقل من $0.05 > 0.001 > 0.06$ وقيمة المحسوبة أكبر من القيمة المعيارية ($2.997 < 2.048$)، وهذا يعني أن الفرضية المطروحة قبلت

بالتالي، يمكن استخدام نتائج هذا البحث كمصدر إضافي للمعرفة لعلماء علم النفس ومنهجية للمعالجين النفسيين في معالجة حالات مماثلة تتعلق بضبط السيطرة الذاتية واستقرار العواطف وعلاقتها بالألعاب عبر الإنترنت

طالب، PUBG Mobile، الكلمات الرئيسية: السيطرة الذاتية، استقرار العواطف، لاعب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online saat ini sangat diminati oleh semua kategori usia, khususnya remaja. Survei Entertainment Software Association (ESA, 2013) menemukan, setiap orang yang memiliki *smartphone* dengan mudah dapat mengakses game online. Hasil penelitian juga membuktikan, 2% dari pemain game berusia di bawah 18 tahun dan 10% nya aktif bermain game online, rata-rata tiga kali dalam sehari dengan lama bermain sekitar 1 jam atau lebih.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2014), merilis data terbaru dan menyebutkan ada 10,7 juta jiwa (24%) dari total populasi penduduk Indonesia adalah pengguna internet aktif. Dari data tersebut, juga ditemukan 10% nya adalah pemain aktif game online tanpa mengenal waktu. Sementara berdasarkan jenis kelamin, sebesar 51,43% adalah laki-laki, dan 48,57% perempuan.

Mudahnya remaja untuk mengakses dan bermain game online, tanpa disadari dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif. Diantaranya: durasi waktu bermain menjadi tidak terkontrol dan melebihi batas normal, individu menjadi sulit berkonsentrasi, stabilitas emosi terganggu dan sulit bersosialisasi, kesehatan jantung terganggu, menunjukkan perilaku malas belajar, kurang aktif di kelas, dan suka membolos. Secara sosial, kecanduan game online juga menjadikan remaja berperilaku acuh, kurang peduli sekitar,

dan tertutup (*introvert*) (Erik & Syenshie, 2020). *World Health Organization* (WHO, 2018) menyebut kecanduan game online dapat dikategorikan sebagai golongan penyakit mental (*gaming disorder*) dan sudah tercatat dalam daftar draft beta 11 pada *International Classification of Diseases* (ICD). Kondisi ini berlaku pada semua jenis game online, khusus di Indonesia jenis game online yang sangat disukai remaja adalah *PUBG mobile*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PKXD*, *Sakura* dan lainnya.

PUBG mobile adalah *game battle royale* yang dirancang Brendan Greene dan dirilis pada Maret 2018. Tersedia untuk *platform PC Windows*, *Xbox One* dan *mobile*. Praktik *gameplay*-nya, ada 100 gamer yang bertempur untuk menjadi pemenang dan bisa memilih mode *solo* (sendiri), *duo* (berdua) dan *squad* (berempat). Versi *mobile* inilah yang benar-benar mampu menembus pasar global, khususnya Asia dan sangat diminati di Indonesia (Firmansah, 2020).

Newzoo pada tahun 2019 mencatat, jumlah pemain aktif *PUBG mobile* di Indonesia mencapai 52 juta orang dari 82 juta pengguna *smartphone*. Angka tersebut terbilang cukup tinggi dan menjadikan Indonesia masuk kategori 17 negara terbesar dengan pengguna game *mobile* terbanyak. Tidak terkecuali di SMK Sriwedari Malang, hampir semua siswa yang memiliki *smartphone* memilih *PUBG mobile* sebagai pilihan game paling diminati dan aktif dalam komunitas *gamer PUBG mobile* Malang Raya.

Tabel 1.1: Distribusi Frekuensi Studi Pendahuluan Karakteristik Gamer PUBG Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

	Kategori	f	%	Total
Jenis Kelamin	Laki-laki	8	80	10
	Perempuan	2	20	
Usia	15	1	8.3	12
	16	2	16.6	
	17	3	25	
	18	5	50.1	
Durasi	< 2 jam	1	11.1	9
	2-7 jam	3	33.3	
	> 7 jam	5	55.6	
Pergaulan sosial	Suka menyendiri	7	53.6	11
	Aktif secara sosial	4	36.4	
Stabilitas emosi	Mandiri	3	21.4	14
	Semangat	2	14.2	
	Mudah cemas	4	28.5	
	Mudah marah	5	35.9	
Hasil ulangan harian	Memenuhi KKM	4	40	10
	Tidak memenuhi KKM	6	60	
Keaktifan masuk kelas	Aktif	4	40	10
	Kerap bolos	6	60	
Kontrol diri	Terkontrol	5	50	10
	Kurang terkontrol	5	50	

Sumber: Hasil Studi Pendahuluan pada Komunitas PUBG Mobile Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Data di atas, menggambarkan bahwa stabilitas emosi dan *self control* siswa rata-rata bermasalah, mudah cemas, marah dan perilaku kurang terkontrol lainnya. Termasuk akan sangat mempengaruhi terhadap tingkat kecanduan game online, hasil belajar, kedisiplinan, siswa, dan prestasi bertanding atlet. Berdasarkan hasil penelitian Masyifa (2015) bahwa ada pengaruh antara kontrol diri terhadap kecanduan game online. Ulfiana (2018) terdapat korelasi positif antara kontrol diri dengan hasil belajar siswa.

Penelitian Damayanti & Ilyas (2019), bahwa pengaturan kontrol diri yang baik sangat berhubungan dengan tingkat kedisiplinan siswa. Susanti (2020) ada hubungan antara kestabilan emosi dengan kontrol diri saat bertanding pada atlet. Dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kestabilan emosi dan kontrol diri siswa (Ahmad, 2020). Maulana (2016) Artinya semakin tinggi kestabilan emosi maka akan semakin tinggi kontrol diri pada siswa.

Pada derajat tertentu, *game online* adalah aspek *comfort seeking* dan sangat berkontribusi terhadap kualitas *self control* individu. Remaja dan anak yang kerap bermain *game online* cenderung memiliki kontrol diri rendah, dorongan yang kuat akan kecanduan dan penggunaan internet yang berulang. Sementara pada *gamer* PUBG, ketagihan untuk terus bermain dan kecenderungan memiliki sikap mudah marah (Rachdianti, 2011; Iansyah, 2019; Mawardi, 2020; Ramadhan, 2020).

Berdasarkan fakta di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana "Kontribusi *Self Control* dalam Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile*" pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *self control* *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang
2. Bagaimana stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang
3. Bagaimana kontribusi *self control* dalam memprediksi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi *self control* *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang
2. Mengidentifikasi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang
3. Mengetahui kontribusi *self control* dalam memprediksi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Teoritis. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan psikologi (*knowledge of references*) khususnya mengenai dinamika *self control*, stabilitas emosi, dan kontribusinya dengan kebiasaan bermain *game PUBG online* selama masa transisi menuju endemi *Covid-19*.
2. Praktis. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kompetensi praktis psikologi terapan, khususnya mengenai intervensi penanganan kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap stabilitas emosi individu selama masa transisi menuju endemi *Covid-19*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Stabilitas Emosi

a) Pengertian

Emosi merupakan gerak atau perubahan dari kondisi tenang dan normal menuju ke kondisi perasaan yang kuat dan lebih terbuka. Terekspresikan dalam bentuk ketakutan, kemarahan, duka cita, gembira, kengerian, terkejut dan sebagainya (Webster, 2015).

Stabilitas emosi merupakan keadaan emosi individu yang mampu beradaptasi dan mengontrol dirinya terhadap rangsangan dari luar (secara sosial) serta terbebasnya individu dari kondisi gangguan emosi, seperti stres, cemas dan depresi (Morgan, 2016).

Stabilitas emosi adalah kematangan emosi, yang dicirikan oleh kontrol diri yang baik, ekspresi emosi yang sesuai dengan keadaan atau stimulus yang dihadapi dan adaptif terhadap kondisi sekitar secara tepat (Hurlock, 2017).

b) Indikator

Hurlock (2017) menyebut sejumlah indikator stabilitas emosi, diantaranya:

- 1) Tidak langsung menunjukkan warna emosinya di hadapan orang lain, melainkan menunggu waktu dan tempat yang pas untuk mengekspresikannya.

- 2) Kemampuan melihat situasi secara kritis dan detail sebelum bereaksi secara emosional.
- 3) Menunjukkan reaksi emosi yang stabil dan tidak mudah berubah-ubah dari suasana hati yang satu ke yang lain.

Sementara Hidayat (2016) menyebut stabilitas emosi dicirikan oleh sejumlah kondisi berikut:

- 1) Emosi yang secara sosial dapat diterima lingkungan dan budaya tradisi setempat.
- 2) Kemampuan individu dalam kontrol emosi dan adaptasinya terhadap lingkungannya.
- 3) Memiliki ecermatan mental positif dan kemampuannya dalam menilai situasi sosial, sebelum mengekspresikan karakter emosinya.

Morgan & King (2015) menyebut perbedaan karakteristik psikologis antara individu yang memiliki stabilitas emosi dan tidak, diantaranya:

- 1) Individu yang memiliki stabilitas emosi cenderung kreatif, produktif, tidak mudah cemas dan frustrasi, mandiri, memiliki semangat tinggi, konsentrasi dalam bekerja, efisien, tidak mudah terganggu oleh stimulus dari luar dan kegaduhan.
- 2) Individu dengan emosi yang tidak stabil memiliki karakteristik tidak produktif, mudah cemas, tegang, mudah marah, frustrasi, kurang hati-hati, dependen, kurang bersemangat, dan tidak efisien.

c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Young (dalam Turmudi, 2019) mengemukakan sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi stabilitas emosi, diantaranya:

- 1) Faktor lingkungan. Lingkungan dimana individu tumbuh dan berkembang termasuk di dalamnya lingkungan keluarga, pergaulan, dan sosial masyarakat. Kondisi keluarga kurang harmonis dan tidak adekuat, pergaulan sosial/komunitas kurang sehat, menjadi penyebab tidak stabilnya emosi individu.
- 2) Faktor individu. Kepribadian, cara berpikir dan bersikap akan sangat mempengaruhi stabilitas emosi individu. Individu yang memiliki ketahanan mental yang baik, cenderung mampu beradaptasi dan memiliki stabilitas emosi yang baik, begitu sebaliknya.
- 3) Faktor pengalaman. Pengalaman yang didapat dari proses kehidupan dan pergaulan akan turut andil mempengaruhi stabilitas emosi. Berbagai pengalaman menyenangkan akan memberikan pengaruh positif terhadap stabilitas emosi individu, begitu sebaliknya.

d) Stabilitas Emosi dalam Islam

Islam menyebut konsep stabilitas emosi sebagai jiwa yang tenang (an-Nafs Mutmainnah). Kondisi yang merupakan kebalikan dari perasaan gelisah, resah, cemas, dan marah (Badudu & Zain, 2012). Kondisi yang dapat menguasai diri, berpikir rasional, seimbang, tenang dan tentram dalam kondisi apapun. Sebagaimana yang terumuskan dalam QS. al-Fajr: 28-29.

يَا أَيُّهَا النَّفْسُ الْمُطْمَئِنَّةُ ارْجِعِي إِلَىٰ رَبِّكِ رَاضِيَةً مَّرْضِيَّةً فَادْخُلِي فِي عِبَادِي وَادْخُلِي جَنَّاتٍ

Artinya: Wahai jiwa yang tenang! Kembalilah kepada Tuhanmu dengan hati yang rida dan diridai-Nya. Maka masuklah ke dalam golongan hamba-hamba-Ku, dan masuklah ke dalam surga-Ku (Q.S. Al-Fajr [89]: 27-30)

Sebaliknya, emosi marah dalam al-Qur'an terungkap dalam kata *ghilzah*, terulang sebanyak 13 kali dengan beragam penggunaan:

a. Marah yang terekspresikan pada raut muka masam

وَإِذَا بُشِّرَ أَحَدُهُم بِالْأُنثَىٰ ظَلَّ وَجْهُهُ مُسْوَدًّا وَهُوَ كَظِيمٌ

Artinya: Dan apabila seseorang dari mereka diberi kabar dengan (kelahiran) anak perempuan, hitamlah (merah padamlah) mukanya, dan dia sangat marah (QS. an-Nahl: 58-59).

b. Marah yang terekspresikan dengan kata-kata

فَرَجَعَ مُوسَىٰ إِلَىٰ قَوْمِهِ غَضْبَانَ أَسِفًا ۚ قَالَ لِقَوْمِ أَلَمْ يَعِدْكُمْ رَبُّكُمْ وَعَدَّا حَسَنًا ۗ أَفَطَالَ عَلَيْكُمُ الْعَهْدُ أَمْ أَرَدْتُمْ أَنْ يَحِلَّ عَلَيْكُمْ غَضَبٌ مِّن رَّبِّكُمْ فَأَخْلَفْتُم مَّوْعِدِي

Artinya: Kemudian Musa kembali kepada kaumnya dengan marah dan bersedih hati. Berkata Musa: "Hai kaumku, bukankah Tuhanmu telah menjanjikan kepadamu suatu janji yang baik? Maka apakah terasa lama masa yang berlalu itu bagimu atau kamu menghendaki agar kemurkaan dari Tuhanmu menimpamu, dan kamu melanggar perjanjianmu dengan aku?" (QS. Thaha: 86).

c. Marah yang tergambarkan dengan tindakan

هَآأَنْتُمْ أَوْ لَآءِ تُحِبُّونَهُمْ وَلَا يُحِبُّونَكُمْ وَتُؤْمِنُونَ بِالْكِتَابِ كُلِّهِ وَإِذَا لَقُوكُمْ قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَوْا عَضُّوا عَلَيْكُمُ الْأَنَامِلَ مِنَ الْغَيْظِ ۗ قُلْ مُؤْمِنُوا بِعَيْظِكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِذَاتِ الصُّدُورِ

Artinya: Beginilah kamu, kamu menyukai mereka, padahal mereka tidak menyukai kamu, dan kamu beriman kepada kitab-kitab semuanya. Apabila mereka menjumpai kamu, mereka berkata "Kami beriman", dan apabila mereka menyendiri, mereka menggigit ujung jari antaran marah bercampur benci terhadap kamu. Katakanlah (kepada mereka): "Matilah kamu karena kemarahanmu itu". Sesungguhnya Allah mengetahui segala isi hati (QS. Ali Imran: 119).

Begitu seterusnya, sehingga penting untuk melakukan kontrol terhadap emosi berdasarkan prinsip-prinsip al-Qur'an, yaitu: displacement dengan

dizkirullah, cognitive adjustment dengan atribusi positif, coping dengan sabar, regresi dengan praktik taubat, termasuk model represi dan relaksasi (tafakkur) (Hude, 2010).

2. Self Control

a) Pengertian

Self control adalah bentuk kecakapan individu dalam beradaptasi dengan situasi diri dan lingkungan serta kemampuan untuk mengelola dan mengontrol faktor-faktor perilaku dalam bersosialisasi (Ghufroon & Risnawati: 2011).

Self control merupakan proses fisik, psikis dan perilaku individu dalam menyusun, mengatur dan mengarahkan tindakan ke arah konsekuensi positif. Termasuk cara individu dalam mengambil setiap keputusan melalui pertimbangan kognitif dalam meningkatkan produktivitas (Chalhoun & Acocella, 1990).

Orientasi utama *self control* adalah untuk mencapai tujuan jangka panjang dalam menghindari segala bentuk ketidaknyamanan dan/atau kenyamanan bagi individu (Mufidah, 2008). Sementara, Goleman (2005) menyebut *self control* sebagai upaya pengendalian individu dalam mengontrol emosi yang meledak-ledak, yang mengarahkan kepada tindakan maladaptif.

b) Aspek-aspek Self Control

Averill (1973 dalam Ghufron & Risnawati, 2011), menyebut ada lima aspek *self control*, diantaranya:

1) *Behavioral Control*

Kemampuan untuk menentukan tindakan konkrit dalam mengurangi dampak setiap stresor yang datang. Aspek ini terbagi menjadi dua point, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi setiap stimulus (*stimulus modification*). Kontrol yang baik dalam memutuskan kapan waktu terbaik dan cara menghindari segala bentuk ketidaknyamanan adalah hal yang utama pada aspek ini.

2) *Cognitive Control*

Kemampuan menggunakan proses dan strategi dalam menghindari setiap stresor negatif, baik berupa fokus maupun sensasi. Aspek terdiri dari point, yaitu: kemampuan menyeleksi atau memperoleh informasi (*informasi gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Kedua metode ini biasanya silih berganti digunakan individu dalam menghadapi situasi yang kurang menyenangkan.

3) *Decision Control*

Kemampuan individu untuk memilih atau menentukan suatu tindakan berdasarkan aspek yang diyakini benar. Dalam hal ini sangat berhubungan dengan nilai-nilai dan situasi seperti kesempatan, kebebasan dan kemungkinan-kemungkinan.

4) *Information Control*

Merupakan situasi atau waktu (*timing*) yang tepat untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang terjadi, mengapa, bagaimana dan konsekuensi apa jika hal itu terjadi. Penguasaan dalam hal ini dapat mengurangi tekanan dan dapat meningkatkan kemampuan individu dalam memprediksi dan mempersiapkan segala hal yang mungkin.

5) *Retrospective Control*

Bertujuan untuk meyakinkan mengenai apa dan siapa yang dapat mengakibatkan tekanan-tekanan tertentu dan bagaimana cara beradaptasi.

c) Jenis-jenis Self Control

Block & Block (dalam Gufron & Risnawati, 2011) menyebutkan tiga jenis derajat *self control*, diantaranya:

- 1) *Over control*, sikap dan respon individu secara berlebihan terhadap setiap stimulus yang ada dan cenderung berkesulitan menahan diri.
- 2) *Under control*, sikap cenderung tidak terkontrol pada individu dalam setiap pelepasan impuls secara bebas dan tanpa perhitungan mendalam.
- 3) *Appropriate control*, adalah kondisi ideal dan kemampuan individu dalam berupaya mengendalikan setiap stimulus dan impuls secara tepat dan pas.

d) Fungsi Self Control

Messina & Messina (dalam Gunarsa, 2009), menyebutkan sejumlah fungsi *self control*, yaitu:

- 1) Membatasi perhatian individu terhadap orang lain

Situasi dimana individu mampu memberikan perhatian berdasarkan kebutuhan dirinya, tidak selalu harus terus mengikuti kebutuhan orang lain dan lingkungan. Jika situasi ini tidak dikendalikan, bisa jadi individu akan melupakan kebutuhannya sendiri.

- 2) Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya.

Kemampuan individu dalam mengendalikan diri akan membantu dirinya untuk membatasi atau menyeimbangkan ruang aspirasi dirinya dan orang lain.

- 3) Membatasi individu dalam bertingkah laku negatif

Individu yang memiliki pengendalian diri secara teknis akan terhindar dari berbagai tingkah laku negatif. Artinya kemampuan individu dalam menahan dorongan atau keinginan untuk bertingkah laku yang bertentangan dengan normal sosial.

- 4) Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang

Individu yang memiliki pengendalian diri yang baik, akan berupaya memenuhi kebutuhan hidupnya dalam takaran yang pas dan seimbang.

e) **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Self Control**

Gilliom, *et.al* (dalam Gunarsa, 2009), menyebut sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi proses pembentukan *self control* secara *emotion regulation*, yaitu:

- 1) *Active distraction*, adalah kondisi sekitar yang bersifat aktif dan selalu mengganggu. Dinamika kondisi sosial yang selalu berubah secara cepat,

baik positif maupun negatif dan berpengaruh langsung atau tidak pada individu.

2) *Passive waiting*, menunggu atau pasif terhadap setiap dinamika sekitar.

Dalam hal ini individu cenderung terus mengikuti atau mengekor terhadap perubahan sekitar. Kecenderungan dalam hal ini individu menginternalisasi semua input yang diterima dari lingkungan terdekat.

3) *Information gathering*, eksplorasi terhadap segala jenis informasi penting.

Kondisi ini berhubungan dengan kebutuhan knowledge untuk beradaptasi terhadap kondisi global. Hanya saja dibutuhkan filter untuk memilih informasi yang dibutuhkan atau tidak, bermanfaat atau tidak.

4) *Comfort seeking*, kebutuhan mencari kenyamanan dari berbagai objek atau situasi sekitar. Individu dapat menemukan kondisi ini dimanapun dan

biasanya akan bertahan lama pada objek yang dinilainya dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan.

5) *Focus on delay object*, fokus pada objek tunda dan terdekat. Objek terdekat

yang dapat memberikan kepuasan bagi individu akan selalu diulang-ulang dan menjadi fokus pertama selama terjangkau.

6) *Peak anger*, puncak kemarahan yang sulit untuk dikendalikan. Kemarahan

yang tidak mampu dikontrol atau di manajemen dengan baik akan dapat mempengaruhi setiap tindakan individu dan mendominasi, baik mengarah pada keputusan yang produktif atau destruktif.

Sementara, menurut Gufron & Risnawita (2016) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi *self control*, antara lain:

- 1) Faktor internal. Faktor ini meliputi aspek kematangan dan usia. Semakin matang dan bertambahnya usia pada individu, cenderung memiliki kemampuan dalam mengontrol diri. Faktor ini terpola secara genetik, kecuali ada faktor penghambat dari lingkungan tumbuh kembang.
- 2) Faktor eksternal. Termasuk di dalamnya adalah lingkungan keluarga, terutama orangtua dalam model pengasuhan. Sejumlah hasil penelitian, menyebut bahwa pengasuhan demokratis akan mendorong individu pada tingginya kemampuan mengontrol diri.

f) Self Control Dalam Islam

Kontrol diri merujuk pada kemampuan untuk secara aktif dan sengaja mengatur, membatasi, menunda, mencegah dorongan emosional, pikiran dan perilaku dalam pola yang diinginkan (Brier, 2014).

Islam menggambar kontrol diri sebagai bagian dari sikap sabar. Ibnu Qayyim al-Jauziyah (2006), terutama sikap sabar dalam menjauhi larangan, ketaatan dan kesenangan yang bersifat temporal. Inilah yang disebut sebagai *delay gratification*, sebagaimana firman Allah SWT dalam.

يُقَوْمُ إِنَّمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا مُتْعٌ وَإِنَّ الْآخِرَةَ هِيَ دَارُ الْقَرَارِ

Artinya: Hai kaumku, sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kesenangan (sementara) dan sesungguhnya akhirat itulah negeri yang kekal (QS. Al Mukmin: 39)

Perilaku yang moderat dalam QS. Al-Isra: 29.

وَلَا تَجْعَلْ يَدَكَ مَغْلُولَةً إِلَىٰ عُنُقِكَ وَلَا تَبْسُطْهَا كُلَّ الْبَسْطِ فَتَقْعُدَ مَلُومًا مَّحْسُورًا

Artinya: Dan janganlah kamu jadikan tanganmu terbelenggu pada lehermu dan janganlah kamu terlalu mengulurkannya karena itu kamu menjadi tercela dan menyesal (QS. Al-Isra: 29).

Al-Ghazali (2008), menyebut hal ini berkaitan dengan keseimbangan fungsi akal dan hati. Akal adalah nalar terhadap ayat-ayat Allah dan kauniyah, sementara hati adalah pengambil keputusan atau kontrol terhadap akhir keputusan, yang baik dan/atau buruk.

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang dilakukan dan membedakannya dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti, diantaranya:

1. Penelitian Damayanti & Ilyas (2019) tentang *Self Control Profile of Students in Implementing Discipline in School*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kontrol diri siswa dalam kedisiplinan di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan total responden sebanyak 158 siswa dengan teknik pengambilan sampel random sampling dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri siswa dalam melaksanakan disiplin sekolah berada pada kategori cukup baik. Perbedaan, penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti terletak pada rumusan masalah, tujuan penelitian, jumlah variabel, metode penelitian, dan teknik analisa data yang digunakan. Sementara persamaan, penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti terletak pada variabel self control.
2. Penelitian Turmudi (2019) tentang Hubungan Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan game onlie pada mahasiswa. Termasuk jenis penelitian

deskriptif korelatif, jumlah sampel 42, dan tehnik analisis deskriptif korelatif. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dan kecanduan game online. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti terletak pada variabel kontrol diri dan uji deskriptif. Sementara perbedaannya terletak pada rumusan masalah, tujuan dan variabel di luar self control, dan teknik analisis data.

3. Penelitian Harahap (2017) tentang Hubungan antara Kontrol Diri dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara kontrol diri dengan ketergantungan internet pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelatif dengan total responden sebanyak 30 orang dengan ketergantungan internet dan analisis data korelasi *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan ketergantungan internet. Perbedaan, penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti terletak pada rumusan masalah, tujuan penelitian, jumlah variabel, metode penelitian, dan teknik analisa data serta persamaannya, terletak pada variabel kontrol diri.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan (*explanatory research*), yaitu menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis. Sedangkan berdasarkan tingkat eksplanasi atau penjelasan, penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menjelaskan dan mencari kontribusi *self control* dalam memprediksi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa XII SMK Sriwedari Malang.

B. Identifikasi Variabel

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang menjadi objek peneliti (Arikunto, 2008). Dalam penelitian ini variabelnya adalah *self control* dan stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.

C. Definisi Operasional

Definisi operasionalnya adalah definisi karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2010). Definisi operasionalnya adalah definisi karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan.

Tabel 3.1 Definisi Operasional Kontribusi *Self Control* dalam Memprediksi Stabilitas Emosi Gamer *PUBG Mobile* pada Siswa XII SMK Sriwedari Malang.

No.	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
1.	<i>Self control</i>	Kecakapan individu dalam beradaptasi dengan situasi diri dan lingkungan serta kemampuan untuk mengelola dan mengontrol faktor-faktor perilaku dalam bersosialisasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap dan respon individu secara berlebihan terhadap setiap stimulus yang ada dan cenderung berkesulitan menahan diri; 2. Sikap cenderung tidak terkontrol pada individu dalam setiap pelepasan impuls secara bebas dan tanpa perhitungan mendalam; 3. Kondisi ideal dan kemampuan individu dalam berupaya mengendalikan setiap stimulus dan impuls secara tepat dan pas. 	Kuesioner	Ordinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Over control</i>, 2. <i>Under control</i>, 3. <i>Appropriate control</i>
2.	Stabilitas emosi	Keadaan emosi individu yang mampu beradaptasi dan mengontrol dirinya terhadap rangsangan dari luar (secara sosial) serta terbebasnya individu dari kondisi gangguan emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emosi yang secara sosial dapat diterima lingkungan dan budaya tradisi setempat. 2. Kemampuan individu dalam kontrol emosi dan adaptasinya terhadap lingkungan. 3. Memiliki ecermatan mental positif dan kemampuannya dalam menilai situasi sosial, sebelum mengekspresikan karakter emosinya 	Kuesioner	Ordinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emosi stabil 2. Kurang stabil

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang berjumlah 46 *gamer PUBG mobile*.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang berjumlah 30 *gamer PUBG mobile*.

3. Sampling

Sampling adalah teknik pengambilan sampel penelitian, sehingga sampel tersebut sedapat mungkin mewakili populasinya (Notoadmodjo, 2010). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Merupakan teknik penentuan sampel secara acak pada keseluruhan jumlah populasi. Dengan rumus pengambilan sampel berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)}^2$$

$$n = \frac{76}{1 + 76(0.1)}^2$$

$$n = \frac{76}{1.5}$$

$$n = 30$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

d = tingkat signifikansi (0,05)

E. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik sampel yang dapat dimasukkan atau layak untuk diteliti (Nursalam, 2010). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.
- b) Gamer aktif *PUBG mobile*
- c) Bersedia menjadi responden

2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah klien yang tidak layak diteliti menjadi sampel (Nursalam, 2010). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- a) Siswa yang tidak aktif bermain *PUBG mobile*
- b) *Gamer PUBG mobile* yang sakit saat dilakukan penelitian

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Sriwedari Malang dan waktu penelitian selama bulan Mei-Juni 2023.

G. Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Proses Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang kontribusi *self control* dan stabilitas emosi *gamer PUBG mobile*, peneliti menyusun instrumen penelitian yang didasarkan pada prinsip atau parameter variabel. Kuesioner atau format penilaian dibagikan kepada responden kemudian responden memberikan jawaban dengan cara memberi tanda (√) pada pilihan jawaban yang disediakan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data di laksanakan dengan menggunakan kuesioner atau skala. Kuesioner adalah jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner dalam penelitian ini telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

3. Pengolahan Data

a) *Editing*

Editing adalah setelah daftar pertanyaan yang sudah diisi diterima kembali, maka perlu dibaca kembali, yang kurang jelas diperbaiki, kalau masih ada yang belum sesuai dan belum konsisten jawaban dengan pertanyaan dikembalikan kepada peneliti untuk diperbaiki atau diisi kembali (Sugiyono, 2012).

Dalam penelitian ini *editing* diperlukan dalam proses pengumpulan data dan disaring untuk mendapat keakuratan data serta pertanyaan yang tidak di jawab tidak di masukan

b) *Coding*

Coding adalah memberikan kode jawaban secara angka atau kode tertentu sehingga lebih mudah dan sederhana (Sugiyono, 2012). Adapun penggunaan kode dalam penelitian ini tanda (√) untuk jawaban yang sesuai dan yang tidak sesuai dikosongi.

1) Jenis Kelamin

Kode 1 = laki-laki

Kode 2 = perempuan

2) Usia

Kode 1 = 18 tahun

Kode 2 = 19 tahun

3) Frekuensi bermain PUBG

Kode 1 = < 5 hari seminggu

Kode 2 = 5-6 hari seminggu

Kode 3 = 7 hari seminggu

4) Durasi

Kode 1 = < 2 jam

Kode 2 = 2-7 jam

Kode 3 = > 7 jam

5) Pergaulan sosial

Kode 1 = suka menyendiri

Kode 2 = aktif kegiatan sosial

6) *Self control*Kode 1 = *over control*Kode 2 = *under control*Kode 3 = *appropriate control*

7) Stabilitas emosi

Kode 1 = kurang stabil

Kode 2 = emosi stabil

c) *Scoring*

Scoring adalah data yang terkumpul dianalisa secara deskriptif kualitatif dan disajikan dalam bentuk tabulasi, selanjutnya dapat diproses untuk menganalisis data dengan teknik skor nilai (Sugiyono, 2012). Skor untuk *self control* dan stabilitas emosi:

Variabel	Penilaian Skala	Skoring	Kategori Penilaian
<i>Self control</i>	Sangat tidak sesuai (STS)	: 1	<i>Appropriate control</i>
	Tidak sesuai (TS)	: 2	<i>Under control</i>
	Sesuai (S)	: 3	
	Sangat sesuai (SS)	: 4	<i>Over control</i>
Stabilitas emosi	Sangat tidak sesuai (STS)	: 1	Kurang/ tidak stabil
	Tidak sesuai (TS)	: 2	
	Sesuai (S)	: 3	Stabil
	Sangat sesuai (SS)	: 4	

Skor maksimal :

Rumus yang digunakan :

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan

P = Prosentase

x = Skor yang diapat

y = Skor maksimal dengan kriteria

d) *Tabulating*

Tabulating adalah pekerjaan menyusun tabel-tabel, mulai dari penyusunan tabel utama yang berisi seluruh data informasi yang berhasil dikumpulkan dengan daftar pertanyaan, sampai tabel khusus tersebut benar-benar dapat ditentukan kemudian dianalisa dan dinyatakan dalam bentuk tulisan (Sugiyono, 2012).

Teknik tabulasi dalam penelitian ini menggunakan penjaringan data berupa Master Sheet untuk memudahkan pengelompokan dan kategorisasi jawaban dari responden. Master Sheet adalah tabulasi data jawaban responden berdasarkan kategori dan tipe jawaban sesuai rumusan yang dikehendaki dalam penelitian. Setelah data-data jawaban dari responden terkumpul, kemudian baru dilanjutkan proses analisa data sebagai fungsi memberikan penilaian dan penafsiran data. Hasil pengolahan data di atas diinterpretasikan menggunakan skala kategori:

100 % : Seluruh responden

76-96 % : Hampir seluruhnya

51-75%	: Hampir seluruhnya
50 %	: Setengah responden
26-49 %	: Hampir setengah
1-25 %	: Sebagian kecil responden
0 %	: Tidak satupun responden (Arikunto, 2010).

H. Analisa Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan sejumlah tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Merupakan bagian statistika yang membahas tentang penataan dan deskripsi (gambaran) data, sehingga informasi yang terkandung dalam data mudah dipahami dengan sajian data yang lebih menarik dan efektif (Sugiyono, 2012). Ada beberapa cara mendeskriptifkan data diantaranya dengan histogram, pie chart, boxplot (dalam bentuk grafik) dan cara mengukur dengan nilai rata-rata *variance*.

Sugiyono (2012) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Langkah pertama yaitu mengkatagorikan tiap-tiap variabel berbeda yang ditentukan dengan menentukan rumus kelas interval sebagai berikut:

$$\text{Panjang Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyaknya Kelas Interval}}$$

Selanjutnya total nilai item dimasukkan ke dalam tiap kelas interval sehingga didapatkan frekuensi tiap kategori dapat diprosentasekan dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

F = Frekuensi (jumlah responden yang menjawab)

N = Jumlah total responden

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memeriksa kuatnya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Maka dalam penelitian ini regresinya sebagai berikut (Sugiyono, 2012).

$$Y = a + b_1 x_1 + b_2 x_2 + b_3 x_3 + e$$

Dimana:

Y = Variabel terikat

a = Komitmen

b₁ = Koefisien Regresi Variabel Bebas ke-1

x₁ = Stabilitas emosi

e = Standar Error

3. Uji Hipotesis

Sugiyono (2012), "Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat". Dipakai rumus:

$$t = (b_i - 0) / S = b / S$$

Dimana :

b_i : parameter estimasi variabel i

S : deviasi standar, yang dihitung dari akar varians atau S^2

Sugiyono (2012) untuk menghitung S^2 dapat digunakan rumus:

$$SP = \frac{SSE}{n - k}$$

Dimana :

SSE : *sum of squares error*

n : jumlah observasi

k : jumlah parametrl dalam model, termasuk intercept

Selain itu, uji t dapat dilakukan dengan cara melihat nilai signifikansi (Sig) t dengan level of significance (α) = 0,05 dimana apabila Sig $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan apabila Sig $t \leq 0,05$ maka H_a diterima (Sugiyono, 2012).

I. Etika Penelitian

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Peneliti sebelum mengambil data terlebih dahulu memberikan *informed consent*, yang dimulai dengan pemberian informasi sampai persetujuan yang didukung surat dan form persetujuan.

2. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dan objek dijamin oleh peneliti. Hanya kelompok data tertentu yang akan disajikan pada hasil penelitian sebagai kelayakan ilmiah dengan tetap menjaga privasi responden.

3. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur, melainkan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan (Hidayat, 2010)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran kuesioner terhadap 30 siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang pada tanggal 10 Juni 2023. Peneliti mendapatkan data umum yang meliputi: jenis kelamin, usia, frekuensi bermain *PUBG mobile* dalam seminggu, durasi dan pergaulan sosial siswa.

a. Karakteristik Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Distribusi frekuensi jenis kelamin siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang *gamer PUBG mobile*, dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1: Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang *Gamer PUBG Mobile*.

Jenis Kelamin	Frequency (f)	Percent (%)
Laki-laki	27	90%
Perempuan	3	10%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, diketahui bahwa mayoritas *gamer PUBG mobile* 27 (90%) berjenis kelamin laki-laki dan sisanya 3 (10%) berjenis kelamin perempuan di SMK Sriwedari Malang.

b. Karakteristik Siswa Berdasarkan Usia

Distribusi frekuensi usia siswa kelas XII SMK Sriwedari

Malang *gamer PUBG mobile*, dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2: Distribusi Frekuensi Usia Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang *Gamer PUBG Mobile*.

Usia	Frequency (f)	Percent (%)
18 tahun	25	83%
19 tahun	5	17%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, diketahui bahwa mayoritas *gamer PUBG mobile* 25 (83%) berusia 18 tahun dan sisanya 5 (17%) berusia 19 tahun di SMK Sriwedari Malang.

c. Karakteristik Siswa Berdasarkan Frekuensi Bermain *Gamer*

PUBG Mobile Dalam Seminggu

Distribusi frekuensi bermain *gamer PUBG mobile* dalam seminggu siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi Bermain *Gamer PUBG Mobile* Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Hari/Minggu	Frequency (f)	Percent (%)
< 5 hari	3	10%
5-6 hari	10	33%
7 hari	17	57%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, diketahui bahwa mayoritas *gamer PUBG mobile* 17 (57%) bermain selama 7 hari dalam seminggu, 10 (33%) selama 5-6 hari dan sisanya 3 (10%) bermain kurang dari 5 hari dalam seminggu pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.

d. Karakteristik Siswa Berdasarkan Durasi Bermain *PUBG Gamer*

***PUBG Mobile* Dalam Sehari**

Distribusi durasi bermain *PUBG gamer PUBG mobile gamer PUBG mobile* dalam sehari pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4: Distribusi Durasi Bermain *PUBG Gamer PUBG Mobile* Dalam Sehari Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Jam/Hari	Frequency (f)	Percent (%)
< 2 jam	2	6%
2-7 jam	8	27%
> 7 jam	20	67%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa mayoritas *gamer PUBG mobile* 20 (67%) bermain selama > 7 jam/hari, 8 (27%) selama 2-7 jam/hari dan sisanya 2 (6%) bermain kurang dari 2 jam/hari pada siswa SMK Sriwedari Malang.

e. Karakteristik Siswa *Gamer PUBG Mobile* Berdasarkan Pergaulan Sosial

Distribusi pergaulan sosial *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5: Distribusi Pergaulan Sosial *Gamer PUBG Mobile* Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Pergaulan	<i>Frequency (f)</i>	<i>Percent (%)</i>
Aktif kegiatan sosial	7	23%
Suka menyendiri	23	77%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa mayoritas *gamer PUBG mobile* 23 (77%) lebih suka menyendiri dan sisanya 7 (23%) masih aktif melakukan pergaulan sosial pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang.

2. Data Khusus

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran kuesioner di SMK Sriwedari Malang terhadap 30 siswa kelas XII, didapatkan data khusus sebagai berikut:

a. Karakteristik Responden Berdasarkan *Self Control*

Distribusi frekuensi berdasarkan *self control* siswa kelas XII di SMK Sriwedari Malang, dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6: Distribusi Frekuensi *Self Control* Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

<i>Self Control</i>	<i>Frequency (f)</i>	<i>Percent (%)</i>
<i>Over control</i>	5	17%
<i>Under control</i>	15	50%
<i>Appropriate control</i>	10	33%
Total	30	100%

Berdasarkan 4.6 di atas, diketahui bahwa sebagian besar 15 (50%) *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, memiliki *self control* di level *under control* (terkontrol), 10 (33%) pada level *appropriate control* (ideal) dan sisanya 5 (17%) berada pada level *over control* (berlebihan).

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Stabilitas Emosi

Distribusi frekuensi stabilitas emosi siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7: Distribusi Frekuensi Stabilitas Emosi Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Stabilitas Emosi	<i>Frequency (f)</i>	<i>Percent (%)</i>
Kurang stabil	17	57%

Stabil	13	43%
Total	30	100%

Berdasarkan 4.7 di atas, diketahui bahwa sebagian besar *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, 17 (57%) memiliki stabilitas emosi yang kurang baik dan 13 (43%) sisanya memiliki emosi yang stabil.

c. Analisa Kontribusi *Self Control* Dalam Memprediksi Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile* Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

1. Tabulasi Silang

Tabel 4.8: Tabel Silang Regresi Linier Sederhana *Self Control* Terhadap Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile* Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Stabilitas Emosi	<i>Self Control</i>			Jumlah
	OC	UC	AC	
Kurang Stabil	3 (7%)	7 (25%)	7 (25%)	17 (57%)
Stabil	2 (10%)	8 (25%)	3 (8%)	13 (43%)
Jumlah	5 (17%)	15 (50%)	10 (33%)	30 (100%)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diketahui bahwa *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, yang memiliki *over control* (berlebihan) 5 (17%) mendorong pada

kondisi emosi yang kurang stabil sebesar 3 (7%) dan stabil 2 (10%), 15 (50%) *gamer* yang berada pada kondisi *under control* (terkontrol) mendorong pada kondisi emosi kurang stabil sebanyak 7 (25%) dan emosi stabil sebanyak 8 (25%). Sementara pada *gamer* yang memiliki *appropriate control* (ideal) sebanyak 10 (33%) siswa, yang mendorong pada kondisi emosi kurang stabil sebanyak 7 (25%) dan 3 (8%) pada kondisi emosi yang stabil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin baik *self control gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, maka akan semakin baik pula stabilitas emosinya.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui sejauh mana kontribusi *self control* (x) dalam memprediksi stabilitas emosi (y) *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang. Uji dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Software Product and Service Solution*) 16.0 *for windows* berikut:

Tabel 4.9: Hasil Analisis Kontribusi *Self Control* Dalam Memprediksi Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile* Pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.966	12.871		1.784	.085
	Self Control	.705	.235	.493	2.997	.006
a. Dependent Variable: Stabilitas Emosi						

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.9 di atas, diketahui nilai signifikansi_p sebesar 0,006 dengan nilai t_{hitung} sebesar 2.997. Karena nilai signifikansi_p kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,06$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,997 > 2,048$) maka dapat dikatakan bahwa variabel *self control* berkontribusi terhadap stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang. Dengan kata lain H_0 ditolak ($p \neq 0$) dan H_1 diterima.

B. Pembahasan

1. *Self Control Gamer PUBG Mobile* pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang

Hasil penelitian, menemukan bahwa sebagian besar 15 (50%) *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang memiliki *self control* pada level *under control* (terkontrol), 10 (33%) pada level *appropriate control* (ideal) dan sisanya 5 (17%) berada pada level *over control* (berlebihan). Hasil ini

mengindikasikan bahwa mayoritas responden sebagai *gamer PUBG mobile* berada pada kondisi *self control* yang terkontrol.

Mufidah (2008), menyebut orientasi utama *self control* adalah untuk mencapai tujuan jangka panjang dalam menghindari segala bentuk ketidaknyamanan dan/atau kenyamanan bagi individu (Mufidah, 2008). Averill (dalam Ghufron & Risnawati, 2011), menyebut ada lima aspek *self control*, diantaranya *behavioral control*, *cognitive control*, *decision control*, *information control* dan *retrospective control*. *Gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, diketahui bahwa *self control* mereka lebih banyak dipengaruhi oleh aspek yang bersifat *behavior* dan *cognitif control*, yang dibuktikan dengan rendahnya pergaulan sosial 7 (23%) siswa dan tingginya sikap menyendiri 23 (77%).

Kondisi ini, semakin mempertegas bahwa *under control* mayoritas *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang lebih banyak dipengaruhi oleh aspek yang bersifat *comfort seeking* yaitu sikap yang didominasi oleh dorongan untuk mencari kenyamanan dari berbagai objek atau situasi sekitar. Faktanya, dengan bermain *gamer PUBG mobile* berlama-lama lebih dari 7 jam dalam sehari adalah pilihan aktivitas yang paling digemari, yaitu sebanyak 20 (67%) siswa.

2. Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile* pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang

Penelitian menemukan bahwa sebagian besar *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, 17 (57%) memiliki stabilitas emosi yang

kurang stabil dan 13 (43%) sisanya memiliki emosi yang stabil. Kondisi ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor diantaranya: jam bermain *PUBG mobile* rata-rata lebih dari 7 jam/hari dan frekuensi bermain *PUBG mobile* 7 hari dalam seminggu.

Morgan & King (2015) menyebut, individu yang memiliki stabilitas emosi yang baik cenderung kreatif, produktif, tidak mudah cemas dan frustasi, mandiri, memiliki semangat tinggi, konsentrasi dalam bekerja, efisien, tidak mudah terganggu oleh stimulus dari luar dan kegaduhan. Sementara individu dengan emosi yang tidak stabil memiliki karakteristik tidak produktif, mudah cemas, tegang, mudah marah, frustrasi, kurang hati-hati, dependen, kurang bersemangat, suka menyendiri dan tidak efisien. Artinya, bahwa sikap suka menyendiri pada mayoritas *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang adalah bukti adanya ketidakstabilan emosi tersebut.

Belum jelas apa yang menjadi penyebab ketidakstabilan emosi mayoritas *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, hanya saja berdasarkan hasil riset diketahui bahwa durasi waktu bermain game yang terlalu lama akan menjadikan individu sulit berkonsentrasi, stabilitas emosi terganggu, sulit bersosialisasi, kesehatan jantung terganggu, menunjukkan perilaku malas belajar, kurang aktif di kelas, suka membolos, berperilaku acuh, kurang peduli sekitar, dan tertutup (*introvert*). Cahaya radiasi layar gadget juga berbahaya bagi kesehatan mata maupun otak (Erik & Syenshie, 2020).

3. Kontribusi *Self Control* dalam Memprediksi Stabilitas Emosi *Gamer PUBG Mobile* pada Siswa Kelas XII SMK Sriwedari Malang

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi_p sebesar 0,006 dengan nilai t_{hitung} sebesar 2.997. Karena nilai signifikansi_p kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,06$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,997 > 2,048$) maka dapat dikatakan bahwa variabel *self control* berkontribusi dalam memprediksi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang. Dengan kata lain H_0 ditolak ($p \neq 0$) dan H_1 diterima. Hal ini juga dibuktikan dengan tabel silang 4.8, dimana semakin baik *self control* *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, maka akan semakin baik pula stabilitas emosinya.

Young (dalam Turmudi, 2019) mengemukakan sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi stabilitas emosi, diantaranya: faktor lingkungan, faktor individu dan faktor pengalaman. Dalam kasus *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, bahwa faktor individu yang meliputi warna kepribadian, cara berpikir dan bersikap yang nampak dalam *self control* (*mayoritas under control*) individu akan sangat mempengaruhi stabilitas emosinya. Hal ini juga semakin menegaskan hasil penelitian Erik & Syenshie (2020) bahwa durasi bermain game yang terlalu lama (lebih dari 7 sehari) dan frekuensi bermain game 7 hari dalam seminggu tidak hanya mengganggu stabilitas emosi individu, tetapi juga memperburuk kesehatan jantung, sosialisasi/ interpersonal yang buruk, *introvert* dan motivasi belajar yang buruk.

Kondisi di atas, dalam waktu lama juga menstimulasi terjadinya kecanduan game bagi para *gamer*. WHO (2018) memutuskan, kecanduan game online dapat dikategorikan sebagai golongan penyakit mental (*gaming disorder*) dan sudah tercatat dalam daftar draft beta 11 pada International Classification of Diseases (ICD). Kondisi ini berlaku pada semua jenis game *online*, *PUBG mobile*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan seterusnya. Artinya bahwa level *self control* para *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang sangat berkontribusi terhadap derajat stabilitas emosinya dan penyikapan terhadap keduanya menjadi keharusan.

4) Keterbatasan Penelitian

Jika dicermati lebih jauh, ternyata terdapat sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Tidak ada masalah yang berarti selama pengambilan data, hanya saja peneliti perlu memperdalam data hasil kuesioner dengan melakukan wawancara, tetapi hal ini tidak diperbolehkan oleh pihak sekolah, dengan alasan siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang banyak kegiatan akademik untuk persiapan ujian akhir.
2. Sampel penelitian bersifat homogen dan hanya boleh memakai dua kelas yang disarankan, jika karakteristik sampel lebih beragam, hasil penelitian yang mungkin didapatkan jauh lebih meyakinkan.
3. Meskipun sampel penelitian dipilih berdasarkan kriteria (*purposive sampling*), tetapi secara metodologi faktor validitas eksternal perlu diantisipasi dengan baik untuk menghindari bias penelitian. Artinya, *self control* tidak menjadi penyebab satu-satunya stabilitas emosi pada individu, dan banyak entitas yang lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan interpretasi data pada bab sebelumnya, dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar 15 (50%) *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang memiliki *self control level under control* (terkontrol).
2. Sebagian besar 17 (57%) *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang memiliki stabilitas emosi yang kurang stabil.
3. *Self control* berkontribusi terhadap stabilitas emosi *gamer PUBG mobile* pada siswa kelas XII SMK Sriwedari Malang, dengan signifikansi_p kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,06$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,997 > 2,048$). Artinya, H_0 ditolak ($p \neq 0$) dan H_1 diterima.

B. Saran-Saran

1. Bagi Ilmuwan Psikologi dan Psikolog

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan pengetahuan (*reference of knowledge*) bagi ilmuwan psikologi dan modal penatalaksanaan bagi psikolog dalam penanganan kasus serupa terkait pengaturan *self control*, stabilitas emosi dan kontrol bermain *game online*.

2. Bagi Tempat Penelitian

Melakukan pendidikan, pengarahan dan konseling tentang pentingnya pengaturan *self control* dan stabilitas emosi siswa melalui kontrol bermain *game online*. Sebab hal itu akan sangat membantunya dalam meraih keberhasilan belajar, dunia kerja, kesehatan fisik dan mental.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan rujukan dalam penelitian selanjutnya tentang Kontribusi *self control* dalam memprediksi stabilitas emosi *gamer PUBG mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J.R, & Calhoun, J. F. 1990. *Psychology of Adjustment Human Relationship*. New York: McGraw-Hill.
- Ahmad, Hariadi & Mustakim. 2020. Hubungan Kestabilan Emosi dengan Pengambilan Keputusan Karir Siswa SMA Negeri Kota Mataram. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume 7 Nomor 2 Edisi Oktober 2022.
- Al Ghazali, Abu Hamid. 2008. *Ihya Ulumuddin*. Beirut: Darul Fikr.
- Alfikri, F., Salmah L., & Nugraha A.K. 2015. Hubungan antara Kestabilan Emosi dengan Konsep Diri pada Jamaah Pengajian Haqqul Amindi Surakarta. *Jurnal: Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebalas Maret*.
- Al-Jauziyah, Ibnu Qayyim. 2006. *Kemuliaan Sabar dan Keagungan Syukur*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- APJII. 2014. *Statistik Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta: APJII.
- Arikunto, S. 2008. *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badudu J.S & Zain, Sutan Mohammad. 2012. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Brier, N. M. 2014. *Enhancing Self Control in Adolescents: Treatment Strategies*. Online: Psychological Science. New York: Routledge.
- Damayanti, N & Ilyas, A. 2019. Self Control Profile of Students in Implementing Discipline in School. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)*, Vol 3 Nomor 2, 2018, hlm 103-109.
- Entertainment Software Association. 2013. *Sales, Demographic and Usage Data: Essential Fact About the Computer and Video Game Industry*. Online: www.theESA.com.
- Erik, S & Syenshie, W.V. 2020. Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, Volume 2 Nomor 2, Agustus 2020, hlm. 69-76.

- Firmansah, Y.A. 2020. *Apa Itu PUBG Mobile?* Online: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>
- Ghufron, M. N., & Risnawati. R. 2011. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Goleman, Daniel. 2005. *Kecerdasan Emosi: Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, S. 2009. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara.
- Hidayat, A. 2016. *Metode Penelitian dan Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, Ali. 2016. *Hubungan Kestabilan Emosi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Kelas XI SMAN 1 Senori, Tuban*. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya.
- Hurlock, E. B. 2017. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Masyifa, Alfin R. 2016. *Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Maulana, Muhammad Y.A. 2016. *Hubungan antara Kestabilan Emosi dengan Kontrol Diri Pada Atlet Beladiri Kota Surakarta*. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mufidah, L. 2008. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Seks Pranikah Siswa SMKN2 di Kota Malang*. Skripsi: Universitas Islam Malang
- Nursalam. 2010. *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rachdianti, Y. 2011. *Hubungan antara Self Control dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*. Skripsi: Fakultas Psikologi Non Reguler Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ramadhan, M. 2020. *Video Bocah 12 Tahun Dibunuh Teman Gara-gara Game Online di Jombang*. Online: iNewsJatim. https://jatim.inews.id/video/video-bocah-12-tahun-dibunuh-teman-garagara-game-online-di-jombang?_ga=2.97469339.562629321.1613114798-1734181042.1612879727

- Setyawan, M. 2016. *Hubungan Antara Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kestabilan Emosi Pada Pengguna Media Sosial Usia Dewasa Awal*. Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Untuk Penelitian*. Bandung: IKAPI.
- Susanti, Dhea A. 2020. *Hubungan antara Kestabilan Emosi dengan Kontrol Diri Saat Bertanding pada Atlet Kempo Jawa Tengah*. Tesis: Universitas Negeri Semarang.
- Turmudi, Iansyah. 2019. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Malang*. Skripsi: Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang.
- Ulfiana. 2018. *Pengaruh Kontrol Diri (Self Control) Terhadap Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makasar*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Webster, L. A. D. & Wadman, R. 2019. The Role of Sources of Social Support on Depression and Quality of Life for University students. *International Journal of Adolescence and Youth*, 24(4), 484-496.
- World Health Organization. 2018. *Gaming Disorder*. Online: <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Nama :

Kelas :

Berikan tanda Check list (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan diri anda

Jika anda merasa jawaban anda pilih salah dan ingin memilih jawabanlain, berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang salah, dan lanjutkan memilih jawaban baru seperti petunjuk awal

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

ANGKET KESTABILAN EMOSI

N o.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Meskipun di rumah sedang jengkel, saya rasa saya tidak akan menunjukkan kejengkelan saya dihadapan teman - temandi tempat latihan				
2	Meskipun dalam keadaan terdesak, sayaakan tetap berusaha tenang dalam menghadapi lawan saat diarena				
3	Setiap masalah tentu ada cara penyelesaiannya, oleh karena itu saya akanmengatasi dengan sebaik-baiknya				
4	Saya merasa mudah emosi bila ada lawanyang meremehkan saya				
5	Saat bertanding saya cenderung menggunakan strategi yang biasa sayagunakan tanpa melihat situasi lawan				
6	Meski sedang banyak masalah, saya akantetap berusaha terlihat semangat didepan teman dan pelatih saya				
7	Meskipun lawan merugikan saya, sayatidak akan membalas yang dapat merugikan.				
8	Saya tidak menyesali kekalahan saya, karena saya akan belajar dari kekalahanagar bisa lebih baik				

9	Saya dapat memahami apabila pelatih saya tidak dapat menuruti keinginan saya				
10	Saya akan mematuhi perintah pelatih, selama itu demi kebaikan saya				
11	Meski saya benci pada lawan saya, saya tidak akan melakukan tindakan yang dapat merugikan				
12	Meskipun banyak masalah, saya tidak akan menunjukkannya saat pertandingan				
13	Saya merasa cepat tersinggung jika pendapat saya tidak di terima oleh pelatih				
14	Saya takut membayangkan kekalahan saya meskipun belum bertanding				
15	Saya dapat menghadapi kenyataan bila kekalahan menimpa saya				
16	Saya tidak dapat menahan kemarahan meskipun sedang diarena pertandingan				
17	Jika saya mengalami kegagalan, saya malas untuk memulai lagi				
18	Apabila saya melakukan pelanggaran yang merugikan lawan, saya akan meminta maaf pada				
19	Saya lebih baik mundur dari pertandingan ketika saya tidak yakin mengalahkan lawan saya				

ANGKET KONTROL DIRI

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saat bertanding saya sering melakukan tindakan tanpa banyak pertimbangan				
2	Apabila saya tertekan, saya akan tetap fokus dengan mengingat hal-hal yang membuat saya tenang				
3	Lawan yang sangat tangguh membuat saya takut untuk menghadapinya				
4	Saya mengambil keputusan dengan cepat tanpa mempedulikan resiko yang harus saya hadapi				
5	Saya mencari teman latihan yang lebih baik untuk persiapan pertandingan				
6	Saat bertanding saya sering melakukan sesuatu yang melanggar peraturan tanpa memikirkan akibatnya				
7	Ketika saya melakukan kesalahan, saya segera memperbaikinya untuk jauh lebih baik				

8	Saya mengambil hikmah dari suatu kegagalan yang pernah saya alami dan berusaha untuk memperbaikinya				
9	Lebih baik saya berlatih untuk pertandingan dari pada menghabiskan waktu bermain dengan teman				
10	Saya memilih tidak datang latihan ketika tidak diberikan izin tidak masuk				
11	Saya membuat target sebelum melakukan sesuatu				
12	Saya dapat menerima kritikan yang disampaikan pelatih, jika itu baik bagi saya				
13	Kegagalan bertanding sebagai pemicu semangat saya untuk jadi lebih baik				
14	Saya membiarkan jadwal latihan saya terbengkalai apabila banyak persoalan, meskipun pertandingan sudah dekat				
15	Ketika lawan saya melakukan pelanggaran yang hampir merugikan saya, saya tidak akan membalasnya				
16	Saya akan membolos latihan, ketika saya sedang lelah karena aktivitas saya				
17	Saya akan bertanding semaksimal mungkin, demi nama baik daerah saya				
18	Walaupun pedas, saya terima dengan baik kritikan dari pelatih untuk saya				
19	Walaupun latihan untuk pertandingan sangat berat, saya tetap bisa menikmatinya				
20	Saya tidak bisa tenang jika banyak masalah yang mengganggu pertandingan saya				
21	Saya akan memikirkan akibat yang saya peroleh ketika saya melanggar peraturan				
22	marah ketika supporter lawan menjelek - jelekkan saya saat pertandingan berlangsung				

LAMPIRAN 2

No	Nama	Usia	JK	Frekuensi /Minggu	Durasi	Pergaulan Sosial	SKALA KONTROL DIRI																					
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Sulthan R.H.	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	1	3	3	2	4	4	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2
2	Avicenna	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	4	3	3	1	1	2	4	3	3	2	3	3
3	Al Muzammil	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	2	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3
4	Achmad Naufal M.	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	4	1	2	3	1	4	4	4	1	3	4	3	1	3	1	3	4	3	2	4	1
5	M. Naufal Akbar	18	L	5-6 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	1
6	M. Raditya Y.	18	L	5-6 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	1	4	1	2	4	1	4	4	3	1	4	4	4	2	3	1	4	4	4	3	4	1
7	Maulana Risgar	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	4	2	3	4	2	4	4	4	1	3	4	4	1	3	1	4	4	4	1	3	2
8	Abdul Malik	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	2	4	2	4	4	2	4	3	2	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4
9	M. Akbar Maulana	19	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	1	3	2	2	3	1	4	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	2
10	M. Fadhilah	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	4	2	3	4	1	4	4	4	2	4	4	4	1	2	2	4	3	4	3	4	3
11	Narendra Rio N.	18	L	7 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	2	3	2	2	3	2	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2
12	Irhaq Hanif U.	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	3	2	2	3	2	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	2
13	M. Lukmanul H.	19	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
14	Fathan Qorib	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2

15	Rifqi M.S.	18	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	1	4	1	1	4	1	4	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1
16	Helmi I.M.	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	1	4	1	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	4	4	1	4	1
17	Al Farisi	19	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	1	4	1	1	4	1	4	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1
18	M. Choerul I.S.	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	1	4	4	1	1	1	1	3
19	M. Ikram I.	18	L	7 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	2	1	1	1	3	1	3	3	3	1	2	3	2	1	4	1	4	3	3	4	2	1
20	Ikhlasul G.P.P.	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	4	2	1	4	1	4	4	4	2	3	4	3	1	4	2	4	3	3	3	4	3
21	Bimatrya A.R.H.	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	2	3	2
22	Safira Rahmania	18	P	<5 hari	<2 jam	Aktif kegiatan sosial	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	2
23	Alif Nur Quaini W.	18	P	<5 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	4	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3
24	Kaifa	19	P	<5 hari	<2 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
25	Noval	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
26	Teguh	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	Wahyu	18	L	7 hari	>7 jam	Suka menyendiri	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	4
28	Azriel	18	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	3		3	1	3	2	1
29	Aslam	19	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3
30	Maulana	18	L	5-6 hari	>7 jam	Suka menyendiri	4	3	3	3	4	3	2	3	1	3	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2

LAMPIRAN 3

No	Nama	Usia	JK	Frekuensi /Minggu	Durasi	Pergaulan Sosial	SKALA KESTABILAN EMOSI																		
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Sulthan R.H.	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	2	2	3	1
2	Avicenna	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	1	3	2	3	3	1
3	Al Muzammil	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	3	2	3	2	2	4	2
4	Achmad Naufal M.	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	1	1	3	1	1	4	3
5	M. Naufal Akbar	18	L	5-6 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
6	M. Raditya Y.	18	L	5-6 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	1	3	1
7	Maulana Risgar	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	1	4	1
8	Abdul Malik	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3
9	M. Akbar Maulana	19	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	1	1	3	2
10	M. Fadhilah	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	1	1	4	1
11	Narendra Rio N.	18	L	7 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2
12	Irhaq Hanif U.	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2
13	M. Lukmanul H.	19	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2
14	Fathan Qorib	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3

15	Rifqi M.S.	18	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	1	1	3	1	
16	Helmi I.M.	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	1	1	3	1	1	4	1
17	Al Farisi	19	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	1	1	3	1	1	4	1
18	M. Choerul I.S.	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	3	4	3	4	2	3	2	4	2	4	4	4	2	2	3	4	2
19	M. Ikram I.	18	L	7 hari	2-7 jam	Suka menyendiri	3	2	3	3	2	3	4	3	2	4	4	3	1	4	2	2	3	4	3
20	Ikhlusal G.P.P.	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	1	2	4	2
21	Bimatrya A.R.H.	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	2	2	1	2	4	4	3	4	1
22	Safira Rahmania	18	P	< 5 hari	< 2 jam	Aktif kegiatan sosial	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	1	4	1
23	Alif Nur Quaini W.	18	P	< 5 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	1
24	Kaifa	19	P	< 5 hari	< 2 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
25	Noval	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3
26	Teguh	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
27	Wahyu	18	L	7 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
28	Azriel	18	L	7 hari	2-7 jam	Aktif kegiatan sosial	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2	4
29	Aslam	19	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	4	3	2	3	4	2	4	2	4	2	3	4	4	3	4	2	4	2	4
30	Maulana	18	L	5-6 hari	> 7 jam	Suka menyendiri	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2