

NASKAH PUBLIKASI

**GAMBARAN KONTROL DIRI PADA MAHASISWA PENJUDI DI KOTA
JEMBER
SKRIPSI**

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1)
Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember**



Oleh :

Fangky Septyan Putra

0910811031

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2016**

NASKAH PUBLIKASI**Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember**

Telah Disetujui Pada Tanggal
2 Maret 2016

Dosen Pembimbing**Tanda Tangan**

1. Erna Ipak R, S.Psi., MA
(197805072005012001)
2. Panca Kursistin H, S, Psi., MA., Psi
(197303032005012001)

Description of Self Control On Scholar Gamblers In Jember

Fangky Septyan P¹Erna Ipak R²Panca Kursistin Handayani³

Abstract

The purposes of this study were to understand description of self control on scholar gamblers in Jember.

This research was descriptive quantitative. Population of this study are scholar which have characteristics, sex is male aged 19-24 years old and they are online gamblers. Psychology Scale with Guttman's Scale as methods of collecting data what take from self control aspects proposed by Averill (in Nurfauliyanti, 2010). Total Sample of this study 100 scholar which conform with population characteristic. Data analysis techniques with description analysis conducted through percentage. This study also used Validity, reliability, and Normality Test.

Research result of this study significant reliability 0,865, its mean scale used of this study were reliabel or consisten. Result of Description analysis significant percentage all of self control are 40% for high category and 60% for low category. While percentage aspects of self control with high category among others behavior control 36%, kognitif control 43% and decision control 40%. Conclusion of this study were scholar added of online gamblers has low self control.

Keywords: Scholar, Self Control, Gamblers

1. Reseacher

2. Preceptor 1

3. Preceptor 2

Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember

Fangky Septyan P¹Erna Ipak R²Panca Kursistin Handayani³

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kontrol diri pada mahasiswa penjudi di Kota Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mempunyai karakteristik yaitu mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki berusia 19-24 tahun dan merupakan pemain judi online. Metode pengambilan data menggunakan skala Guttman yang disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Nurfauliyanti, 2010). Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 100 mahasiswa dengan cara *sampling jenuh* yaitu dengan karakteristik populasi. Metode analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji Analisis deskriptif yang dilakukan melalui prosentase.

Hasil Penelitian ini menunjukkan validitas dari alat ukur pengambilan data sebenarnya diperoleh hasil 24 item valid tanpa ada item gugur yang sebelumnya sudah di uji coba dan diperbaiki untuk item yang gugur, untuk nilai reliabilitas sebesar 0,865 yang berarti skala yang digunakan reliabel atau konsisten. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai prosentase kontrol diri keseluruhan yaitu 40% untuk kategori tinggi, dan 60% untuk yang rendah. Sedangkan untuk prosentase aspek-aspek kontrol diri dengan kategori tinggi antara lain diperoleh nilai kontrol perilaku sebesar 36%, kontrol kognitif 43%, dan kontrol keputusan 40%. Kesimpulan pada penelitian ini adalah mahasiswa yang kecanduan judi *online* memiliki kontrol diri yang rendah.

Kata Kunci : Mahasiswa, Kontrol Diri, Judi

1. Peneliti

2, Pembimbing 1

3. Pembimbing 2

PENDAHULUAAN

Mahasiswa merupakan status yang di sandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual. Mahasiswa dipandang oleh masyarakat sebagai individu yang harus pergi ke perguruan tinggi untuk mendapatkan ilmu dan diharapkan dapat di terapkan di masyarakat pada nantinya. Tugas utama mahasiswa yaitu belajar yang merupakan prioritas utama mengapa seseorang berada di ruang lingkup perguruan tinggi. Pergaulan mahasiswa yang beragam menghasilkan berbagai macam dinamika di dalamnya dan semua itu tidak lepas dari norma yang berlaku di masyarakat, baik mahasiswa yang berada di kota besar maupun mahasiswa di kota kecil. Mahasiswa menjalankan dan menaati norma serta nilai tersebut, maka kehidupan mahasiswa dan masyarakat akan aman, tentram dan damai. Kenyataannya sebagian dari mahasiswa ada yang melakukan pelanggaran-pelanggaran terhadap norma dan nilai tersebut.

Salah satu bentuk perilaku menyimpang tersebut adalah judi. Judi merupakan kegiatan yang sudah muncul sejak beratus-ratus tahun yang lalu, dan begitu juga perjudian di Indonesia sudah mulai marak pada abad ke 19 namun perjudian di Indonesia merupakan hal yang melanggar norma, agama dan hukum negara. Judi merupakan pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan,

pertandingan, perlombaan dan kejadiankejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan, terlebih dengan media internet di dalamnya. Animo masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar, tercatat sekitar 63 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet di mana 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemeninfo,2013). Mahasiswa memanfaatkan teknologi tersebut, judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih elit, karena dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi.

Hasil dari wawancara mengemukakan beberapa motif mahasiswa tertarik berjudi, ada beberapa aspek yang muncul ketika mahasiswa menceritakan awal mula mereka tertarik berjudi dan pertama kali ikut dalam perjudian, tidak luput juga beberapa mahasiswa menceritakan bagaimana perasaan mereka saat mulai bertaruh, dalam permainan, serta saat mengalami kemenangan dan juga mengalami kekalahan yang membuat mereka ingin terus berada di dalam lingkaran judi.

Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda (Widiana dkk, 2004), tinggi rendahnya kontrol diri seseorang di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sependapat dengan Tajiri (dalam Anggia, 2013) bahwa kemampuan kontrol diri berpijak pada pikiran sadar yang dimiliki manusia, bahkan merupakan buah dari kesadaran atau fungsi pikiran sadar yaitu tingkat kesiagaan individu baik terhadap stimulus eksternal maupun internal. Seseorang sadar jika ia tidak hanya memantau lingkungan (internal dan eksternal), tetapi juga pada saat seseorang mengendalikan dirinya sendiri dan lingkungan.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa Jember yang berjudi melalui aspek kontrol diri dengan judul penelitian yaitu “Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kontrol Diri

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang dalam mengelola sikap atau perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi. Goldrief dan Merbaum (dalam Safitri, 2007). Kontrol diri juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan berbagai bentuk perilaku yang mengarah pada konsekuensi positif. Menurut Lazarus (dalam Safitri, 2007).

Menurut Averill (dalam Nurfauliyanti, 2010), terdapat tiga aspek dalam kontrol diri yaitu: Kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan.

Sedangkan untuk fungsi kontrol sendiri Messina (dalam Gunarsa, 2009), menyatakan bahwa kontrol diri memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Membatasi perhatian individu kepada individu lain, dengan adanya kontrol diri individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan peribadinya tidak sekedar berfokus pada kebutuhan, kepentingan atau keinginan individu lain dilingkungannya.
2. Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan individu lain dilingkungannya.
3. Membatasi individu untuk bertingkah laku negative
4. Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang.

Untuk faktor yang mempengaruhi kontrol diri Gufron (Muharsih, 2008) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari faktor internal yaitu dalam diri individu dan faktor eksternal yaitu lingkungan individu.

1. Faktor internal

Faktor internal yang ikut berperan terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol dirinya.

2. Faktor eksternal.

Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang.

B. Judi

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (KBBI, 2012). Sedangkan Widodo(2013) menjelaskan pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan.

Sedangkan karakteristik perilaku berjudi Kartono(2009) memberi penjelasan seperti diatas dan mengelompokan tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai perilaku berjudi, yaitu : permainan atau perlombaan, untung-untungan dan terdapat taruhan.

Untuk jenis-jenis permainan judi, ada banyak jenis-jenis perjudian konvensional diantaranya adalah *Roulet*, *Balck Jach* atau selikutan, *Tekpo*, sambung ayam, dan Togel.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan mengenai subjek penelitian berdasarkan data

variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis (Sugiyono, 2014)

Variabel dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel X yaitu kontrol diri. Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki karakteristik yaitu berjenis kelamin laki-laki dan berusia 19-24 tahun juga merupakan pemain judi online. Sampel dalam penelitian ini menggunakan taraf kesalahan atau interval kepercayaan, dengan taraf kesalahan 5% sehingga dari jumlah populasi sample yang akan digunakan berjumlah 100 mahasiswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala psikologi yang disusun berdasarkan teori mengenai aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Nurfauliyanti, 2010). Skala tersebut disusun dengan bentuk *skala Guttman*. Skala dalam pengukuran dalam tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu: “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah” dan “positif-negatif”. Skor dalam skala ini memiliki jawaban yang paling tinggi adalah 1 dan paling rendah adalah 0. Misalnya untuk jawaban setuju diberi skor 1 dan tidak setuju diberi skor 0 (dalam Sugiyono, 2014) .

Metode analisa data dalam penelitian menggunakan metode analisis deskriptif. Pengolahan analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa deskriptif yang dilakukan melalui prosentase. Statistik deskriptif prosentase digunakan untuk mengetahui prosentase kontrol diri pada judi online. Analisa data prosentase (%) menggunakan bantuan program SPSS for Windows. Namun sebelum diuji dengan menggunakan analisis deskriptif

yang dilakukan dengan prosentase terlebih dahulu akan digunakan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan tersebut valid dan reliabel (konsisten).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum pengambilan data sebenarnya dilakukan, penelitian menggunakan uji coba untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang akan digunakan valid dan reliabel sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian untuk menggambarkan hipotesa yang telah ditentukan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa item skala aspek-aspek kontrol diri sebanyak 24 item. Item yang valid 20 dan yang gugur 4 item. Kriteria yang digunakan untuk memutuskan apakah suatu instrumen dapat dikatakan valid adalah r hitung $>$ r tabel. Dengan N sebanyak 50 Berdasarkan hasil analisa skor valid dari alat ukur kontrol diri berkisar antara 0,302 – 0,650 yang nilai signifikan $\leq p$ 0,01 & $\geq p$ 0,01 dan nilai signifikan $\leq p$ 0,05 maka pernyataan dianggap valid. Skor item yang dikatakan tidak valid berada pada taraf -0,027 – 0,043 dengan taraf signifikan $\geq p$ 0,01 & p 0,05. Berdasarkan hasil uji coba reliabilitas, dapat diketahui bahwa reliabilitas kontrol diri yaitu 0.831

Keempat item yang dinyatakan gugur tersebut, kemudian disusun kembali dengan cara memperbaiki formulasi kata-kata dengan tujuan agar lebih mudah dipahami oleh subjek. Setelah dilakukan perbaikan maka pengambilan data yang sebenarnya dilakukan

dan memperoleh hasil 24 item valid dan 0 item gugur. Nilai koefisien reliabilitasnya juga meningkat menjadi 0,865 yang artinya lebih besar dari 0,06 dan berarti bahwa skala aspek-aspek kontrol diri dapat dikatakan reliabel atau konsisten.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi online cenderung mempunyai kontrol diri yang rendah. Hal ini diperlihatkan dari nilai prosentase setiap aspeknya. Untuk persentase keseluruhan kontrol diri mendapatkan persentase 40% untuk kategori tinggi dan 60% untuk kategori rendah. Untuk persentase per-aspek dari kontrol diri yaitu kontrol perilaku 36% untuk kategori tinggi dan 64% untuk kategori rendah, kontrol kognitif 43% untuk kategori tinggi dan 57% untuk kategori rendah, sedangkan aspek kontrol keputusan 40% untuk kategori tinggi dan 60% untuk kategori rendah.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah mahasiswa yang kecanduan judi *online* memiliki kontrol diri yang rendah. Kontrol diri adalah unsur yang penting untuk dapat terlepas dari kecanduan judi *online*, melawan keinginan untuk bermain dan mengurangi secara bertahap frekuensi bermain Judi *online*. Prayoga (2009) berpendapat bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan impuls-impuls dan merupakan perasaan individu bahwa mereka dapat mengendalikan peristiwa disekitarnya. Selain itu kontrol diri dapat digunakan sebagai suatu intervensi yang bersifat preventif selain dapat mereduksi efek-efek psikologis yang negatif dari stresor-stresor lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, M. (2013) . *Kontribusi Kontrol Diri Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Dan Konseling*. Skripsi : Universitas Pendidikan Indonesia (tidak diterbitkan).
- Kartono.K. (2009) *Patologi Sosial*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sugiono.(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Nurfaujiyanti. (2010). *Hubungan Pengendalian Diri (self-control) dengan Agresifitas Anak Jalanan*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah (tidak diterbitkan)
- Prayoga .B.(2009). *hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online*. Universitas muhammadiyahm Surakarta fakultas psikologi. (Skripsi tidak diterbitkan)
- Safitri.E. (2007). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Remaja*. Skripsi: Universitas Islam Indonesia (tidak diterbitkan)
- Widiana.,& Hidayat. (2004). *Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet*. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*