

**KONTROL DIRI REMAJA DALAM MENGURANGI PERMAINAN JUDI
ONLINE DI KOTA BENGKULU**



Skripsi

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.sos)
Dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam**

**Oleh :
ANJAS MATHORRI
NIM 1711320039**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS)
BENGKULU
TAHUN 2022 M/1443 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama : Anjas Mathorri, NIM. 1711320039 yang berjudul **“Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu”** Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKl) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Kota Bengkulu.

Bengkulu, 4 Februari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003


Ashadi Cahyadi, MA
NIP. 19850918201101101009

Mengetahui
Ketua Jurusan Dakwah


Wira Hadikusuma M.S.I
NIP. 198601012011011012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jalan Raden Fatah Kota Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu”** oleh Anjas Mathorri NIM 1711320039, Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang *Munaqasyah* Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Februari 2022

Dinyatakan LULUS, dapat diterima, dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Dan Konseling Islam.

Bengkulu, 23 Februari 2022

Dekan


Dr. Aan Supian, M.Ag
NIP. 196906151997031003

Tim Sidang *Munaqasyah*

Ketua


Ashadi Cahyadi, MA
NIP. 198509182011011009

Penguji I


H. Jonsi Hunadar, M.Ag
NIP. 197204091998031001

Sekretaris


Pebri Prandika Putra, M.Hum
NIP. 198902032019031003

Penguji II


Hermi Pasmawati, M.Pd, Kons
NIP. 198705312015032005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan Judul “Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online* Di Kota Bengkulu” Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana akademik, baik di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar fustaka.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebut nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 03 Februari 2022



1athorri

NIM :1711320039

MOTTO

“Kita Tidak dapat menyelesaikan permasalahan kita dengan pemikiran yang sama seperti ketika kita membuat masalah tersebut”

(Albert Einstein)

“Jangan mengubah dirimu hanya untuk membuat orang lain senang, tetapi hebatkan dirimu agar mau tidak mau mereka harus menerimamu”

(Anjas Mathorri)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan Judul “Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online* Di Kota Bengkulu” Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana akademik, baik di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar fustaka.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebut nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 03 Februari 2022

Anjas Mathorri

NIM :1711320039

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang paling indah selain rasa syukur kepada Allah SWT atas semua nikmat yang diberikan dan yang mampu membolak-balikkan hati hamba-NYA dan menetapkan hati ini selalu berada di jalan-NYA hingga penulis dapat mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah Swt yang Maha Esa yang tak pernah sedikitpun meninggalkan hamba-NYA dan kepada Rasul Muhammad SAW yang begitu peduli kepada umatnya.
2. Kedua orang tuaku, ayahanda (Untung) dan ibunda (Demiyana) yang sangat ku cintai dan ku sayangi, yang telah memberikan segalanya bagiku hingga saat ini dan selalu berdoa untuk keberhasilanku, terimakasih atas semuanya, terimakasih telah memberikan kasih sayang tiada henti, serta selalu memberikanku motivasi yang menjadi penyemangatku, terimakasih telah memberikan kesempatan kepadaku untuk mendapatkan pendidikan yang baik ini.
3. Kakakku (Wiwin Indarti) terimakasih telah memberi kasih sayang, dukungan dan doa selama ini.
4. Kepada Dr. Nelly Marhayati, M.Si selaku pembimbing I dan Ashadi Cahyadi, MA selaku pembimbing II yang telah bersabar dalam membimbing dan mengarahkan dengan baik sehingga selesainya skripsi ini.

5. Kepada seluruh dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada saya, khususnya dosen yang mengajar di prodi Bimbingan dan Konseling Islam.
6. Sahabat seperjuangan kuliah, Oksa Wahyudi, Rake Chandra, Perdian, Angga Lioza Zulkarnain, Pegi Aryando, Andes Putra dan Perandika yang telah memberi warna selama kuliah dan mendukung hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman BKI B Angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, semoga pertemanan ini tidak hanya sebatas di perkuliahan saja.
8. Teruntuk Agama, Bangsa dan Almamater kebanggaan UINFAS Bengkulu.

ABSTRAK

Anjas Mathorri, NIM 1711320039, Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online* Di Bengkulu, Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di daerah Padat Karya Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Hal ini dapat dilihat dari prosedur yang diterapkan, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang itu sendiri. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemilihan informan menggunakan *purposive sampling*, dan didapatkan informan berjumlah 8 orang. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di daerah Padat Karya dapat terhindar dari permainan judi *online* hal ini dibuktikan bahwa remaja di daerah Padat Karya selalu melakukan hal-hal atau kegiatan positif, mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online* serta mereka dapat menghindar dan membentengi diri dari ajakan yang ada di lingkungan sekitar untuk melakukan hal-hal negatif. Kemudian para remaja di daerah Padat Karya juga dapat mengontrol diri mereka dengan upaya yang telah mereka pilih masing-masing sesuai dengan apa yang mereka yakini dan setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kontrol diri remaja yang ada di daerah padat karya ini di katakan dalam kategori baik.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Perjudian *Online*, Remaja

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya semoga penulis dapat segera menyelesaikan skripsi yang berjudul **“KONTROL DIRI REMAJA DALAM MENGURANGI PERMAINAN JUDI ONLINE DI KOTA BENGKULU”** Shalawat dan salam untuk Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus baik di dunia maupun di akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian. Dalam proses penulisan Skripsi ini penulis mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UINFAS Bengkulu.
2. Dr.Aan Supian, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UINFAS Bengkulu.
3. Wira Hadikusuma, M.S.I selaku Ketua Jurusan Dakwah UINFAS Bengkulu.
4. Pebri Prandika Putra, M. Hum selaku Sekretari Jurusan UINFAS Bengkulu.
5. Dila Astrini M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Islam.

6. Asniti Karni, M.Pd.,Kons selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya selama proses perkuliahan berjalan.
7. Dr. Nelly Marhayati, M.Si selaku Pembimbing I Skripsi yang selalu memberi arahan, kritik, saran serta bimbingannya dengan keikhlasan dan kebaikan yang tulus.
8. Ashadi Cahyadi, MA selaku pembimbing II Skripsi yang selalu memberi arahan, kritik, saran serta bimbingannya dengan keikhlasan dan kebaikan yang tulus.
9. Staf karyawan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UINFAS Bengkulu yang memberi pelayanan pada bidang Administrasi.
10. Informan Penelitian, yang telah memberikan informasi dan waktu dengan baik.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Bengkulu, Februari 2022

Penulis,

Anjas Mathorri

1711320039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Penelitian	1
B.Rumusan Masalah	5
C.Batasan Masalah.....	6
D.Tujuan Penelitian.....	6
E.Kegunaan Penelitian	6
F.Kajian Penelitian Terdahulu	8
G.Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Kontrol Diri	12
1.Definisi Kontrol Diri.....	12
2.Aspek Kontrol Diri	15
3.Jenis Kontrol Diri	17
4.Fungsi Kontrol Diri.....	17
5.Tipe-Tipe Kontrol Diri.....	19
6.Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri	21
7.Mengembangkan Kontrol Diri	24
8.Pandangan Islam Tentang Kontrol Diri	25
9.Cara Mengontrol Diri Dalam Islam	26

10.Langkah-Langkah Untuk Mengontrol Diri.....	28
B. Kajian Tentang Remaja	29
1.Pengertian Remaja.....	29
2.Ciri-ciri Remaja.....	31
3.Karakteristik Remaja	33
4.Perkembangan Remaja.....	36
C. Kajian Tentang <i>Judi Online</i>	36
1.Pengertian <i>Judi Online</i>	36
2.Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian	39
3.Macam-Macam <i>Judi Online</i>	42
4.Dampak Dari Judi Online	43
5.Judi Dalam Pandangan Agama Islam	43

BAB III METODE PENELITIAN

A.Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	45
B.Penjelasan Judul Penelitian	46
C.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	47
D.Informan Penelitian	47
E.Sumber Data Penelitian	48
F.Teknik Pengumpulan Data.....	49
G.Teknik Analisis Data.....	51
H.Teknik Keabsahan Data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Deskripsi Wilayah Penelitian	53
1.Kondisi Umum Kelurahan Sumur Dewa.....	53
2.Keadaan Penduduk	53
3.Keadaan Mata Pencarian	54
4.Tingkat Pendidikan.....	55
5.Keadaan Keagamaan.....	56
B.Profil Informan Penelitian	57

C.Hasil Penelitian.....	62
D.Pembahasan Hasil Penelitian	74
E.Tabel Gambaran Kontrol Diri Informan Penelitian.....	83
 BAB V PENUTUP	
A.Kesimpulan	91
B.Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	53
Tabel 4.2	54
Tabel 4.3	55
Tabel 4.4	56
Tabel 4.5	57
Tabel 4.6	62
Tabel 4.7	83
Tabel 4.8	84
Tabel 4.9	85
Tabel 4.10	85
Tabel 4.11	86
Tabel 4.12	86
Tabel 4.13	87
Tabel 4.14	88
Tabel 4.15	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini setiap orang dimanjakan dengan adanya internet yang dapat memberi kemudahan bagi setiap penggunanya untuk mengakses berbagai hal apapun, dimanapun, dan kapanpun. Dengan diberikannya kemudahan untuk mengakses sesuatu pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda beda, ada yang berdampak positif ada juga yang berdampak negatif bagi para penggunanya. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi ialah situs yang menawarkan perjudian secara *online*.

Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain judi *online*. Menurut Saputra Lyndon di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.¹

Belakangan ini banyak kejahatan yang dilakukan oleh remaja khususnya remaja yang terlibat tindak pidana perjudian, seperti diketahui

¹ Ulfah Sofiati, “Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)” Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung (Bandar Lampung,2015) hlm.2

bahwa perjudian telah hidup dan berkembang di tengah masyarakat.² Dalam kasus judi *online* ini tidak sedikit orang-orang yang terjebak di dalamnya, dan kebanyakan yang terjebak dalam kasus ini merupakan kalangan remaja, baik remaja yang suka dengan sepak bola atau para remaja yang sekedar ikut-ikutan teman karena penasaran dan akhirnya iseng iseng untuk ikut mencoba bermain judi *online* tersebut.

Menurut Kartini Kartono perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Jika modalnya habis, dia bisa menjadi kalap, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika ia menang berjudi, maka hatinya akan mekar senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa berpikir, dan lupa daratan. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dinamakan judi sangatlah berbahaya.³

Berdasarkan survey awal yang penulis lakukan bahwa remaja yang sudah dikatakan memiliki ketergantungan terhadap perjudian *online*, mereka akan melakukan apa saja demi mendapatkan uang seperti mencuri orang tuanya, menjual *handphone* sendiri demi mendapatkan uang dengan harapan memenangkan perjudian dengan mendapatkan hasil dua kali lipat bahkan lebih dari modal yang dikorbankan, selain itu berdasarkan pengamatan peneliti para remaja di daerah Padat Karya RT.17 juga pernah mencuri ayam

² Pelix Colyn Chandy Alqino Simamora, “Penyelesaian Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak” Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya (Yogyakarta,2017) hlm.4

³ Eldy Bisma, Skripsi: “Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X”, Depok: Universitas Indonesia, 2012

tetangga yang lepas dan menjulkannya di pasar agar mendapatkan uang, dan uang yang mereka dapatkan bisa digunakan untuk bermain judi *online*.⁴

Permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan ini memang banyak diminati oleh para remaja. Masa remaja juga disebut dengan masa peralihan dari masa kehidupan anak-anak ke masa kehidupan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan secara biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu.⁵

Kegiatan berjudi tersebut sudah menjadi hal yang biasa bagi mereka yang sulit untuk mengontrol diri terkhususnya dalam hal untuk tidak ikut bermain judi *online* lagi. Peran dakwah dalam mengembangkan kontrol diri untuk mengajak manusia kepada kebaikan yang diridhai oleh Allah SWT, serta mencegah manusia untuk melakukan perbuatan yang keji dan munkar. Pada dasarnya dakwah dari ajaran islam dapat membuat seorang individu terjauh dari perbuatan negatif, jika dekat dengan Allah maka kita akan dijauhkan dari perbuatan maksiat dan kegiatan yang dapat merugikan diri sendiri. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang.⁶ Menurut Kazdin masalah kontrol diri merupakan masalah yang melibatkan proses belajar pengendalian

⁴ Wawancara dengan Agung Prabowo, tanggal 26 September 2021 di Konter 88 Kota Bengkulu

⁵ Khoirul Bariyyah Hidayati, "*Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*" Jurnal Psikologi Indonesia, Vol.5.No.2, (Mei,2016) hlm.137

⁶ Monica Puji Astuti, "*Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta,2012) hlm.5

diri untuk menurunkan perilaku eksekutif yang memberi kepuasan segera.⁷ Menurut Gottfredson dan Hirschi dalam Marsela dan Supriatna ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor permasalahan kontrol diri. Saat kontrol diri pada seseorang individu rendah maka individu tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan. Individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih cenderung untuk melakukan perilaku kriminal tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan terjadi.⁸

Fenomena perilaku judi *online* belakangan terakhir ini juga banyak ditemukan di daerah Padat Karya RT.17 Kota Bengkulu, dengan jumlah remajanya 54 remaja yang terdiri dari 20 remaja perempuan dan 34 remaja laki-laki, permainan judi *online* yang biasa dimainkan oleh para remaja di sini juga bermacam-macam, diantaranya judi bola, *poker*, *ceme*, sabung ayam dll. Berdasarkan wawancara awal dengan salah seorang remaja yang bergaul dengan remaja yang melakukan perjudian *online* tersebut, remaja di daerah Padat Karya RT.17 sering sekali melakukan permainan judi *online* dan melampiaskan keinginan mereka untuk bermain tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi.⁹

Berdasarkan observasi awal, penulis menemukan bahwa tidak semua remaja di daerah Padat Karya ini bermain judi *online*. Padahal secara teori remaja memiliki rasa keinginan tahunan yang tinggi dan emosi yang labil atau

⁷ Rizka Widya Handayani, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria" Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta, 2012) hlm.8

⁸ Marsela dan Supriatna, "Kontrol Diri : Definisi dan Faktor" Jurnal Innovative Counseling, Vol.3.No.2, (Agustus, 2019) hlm.66

⁹ Wawancara dengan Redo Almufhti, tanggal 29 September 2021 di daerah padat karya Kota Bengkulu

tidak menentu. Di tengah maraknya permainan judi *online* di kalangan remaja, terdapat beberapa remaja yang masih memiliki perilaku positif dan tidak terjebak pada permainan judi *online*. Walaupun tinggal dan menetap di lingkungan yang sama, sebagian remaja di sini mampu mengontrol diri mereka dari pengaruh negatif lingkungan. Hal ini menurut peneliti menarik untuk diteliti karena beberapa remaja yang berkumpul dengan teman sebaya semuanya ikut serta dalam bermain judi, tetapi di daerah Padat Karya masih ada beberapa remaja yang satu perkumpulan dengan teman yang bermain judi mereka tidak ikut bermain judi, peneliti juga berasumsi bahwa remaja yang masih berperilaku positif ini memiliki kontrol diri yang cukup baik sehingga mereka tidak terbawa arus pergaulan negatif remaja di daerah padat karya ini berbeda dengan remaja lainnya yang ikut bermain judi *online*.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam sebuah judul penelitian: **“Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah ialah bagaimana kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di daerah Padat Karya ?

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini dan agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Kontrol diri pada penelitian ini memfokuskan pada 3 aspek yaitu kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), kontrol keputusan (*decision control*)
2. Remaja yang akan diteliti adalah remaja yang berada pada rentang usia 18-21 tahun yang tinggal di daerah Padat Karya

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online*

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan tentang mengontrol diri pada remaja dalam menghindari perilaku negatif salah satunya bermain judi *online*. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran dalam pendidikan bimbingan konseling islam dan referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para mahasiswa dan dosen di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat maupun orang tua remaja tentang gambaran kontrol diri pada remaja

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian, maka penulis memaparkan penelitian yang sudah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan penulis lakukan. Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan sebuah penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori-teori yang digunakan dalam mengkaji sebuah penelitian. Penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan penulis lakukan sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) dengan judul “*Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan game online pada remaja pria*”).¹⁰ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi. Subyek penelitian ini terdiri dari 120 subyek pria dengan rentang usia 15-21 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja pria. Hal ini berarti ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* dan antara 2 variabel ini saling berbanding terbalik.

¹⁰ Rizka Widya Handayani, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria*” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta,2012)

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Handayani terletak pada subjek penelitian yang dimana rentang usia yang diteliti adalah rentang usia remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Handayani juga memiliki kesamaan pada subyek penelitian yaitu kontrol diri, yang dimana peneliti juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya dimana metode penelitian yang digunakan Handayani yaitu menggunakan metode korelasi dengan pendekatan kuantitatif sedangkan metode yang peneliti gunakan yaitu dengan pendekatan kualitatif selain itu juga Handayani membahas tentang kecenderungan kecanduan *game online* sedangkan penulis tentang perjudian *online*, perbedaan yang lain juga terletak pada tempat penelitian dan metode yang digunakan. Subjek penelitian Handayani adalah remaja yang memainkan *game online* di *game center* di Yogyakarta sedangkan subjek penelitian penulis adalah remaja yang tidak bermain judi *online* di daerah padat karya Kota Bengkulu.

Kedua, penelitian yang dilakukan Wulandari (2018) dengan judul “*Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*”.¹¹ Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga geng dengan rentang usia 15-17 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah kontrol diri yang dimiliki anggota geng sekolah ialah mereka yang tidak mampu mengontrol diri atau mengontrol emosinya, tidak mampu mengendalikan perilakunya kerap berbuat negatif yang mengarah pada tindakan kriminal, tidak bertanggung jawab atas apa yang

¹¹ Nurul Wulandari, “*Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*” Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2018)

mereka putuskan. Mereka tidak memikirkan akibat jangka panjang atas perbuatan negatif yang mereka lakukan dan tidak siap menghadapi konsekuensi perbuatan negatif yang mereka lakukan.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Wulandari terletak pada subjek penelitian yang dimana rentang usia yang diteliti adalah rentang usia remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Wulandari juga memiliki kesamaan pada subyek penelitian yaitu kontrol diri, yang dimana penulis juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian dan tempat penelitian. Objek penelitian Wulandari asertivitas diri anggota geng sekolah sedangkan objek penelitian penulis remaja yang ada di daerah Padat Karya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Serena (2014) dengan judul “*Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control Terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game Online*”.¹² Subyek penelitian ini terdiri dari 200 orang dengan rentang usia 12-17 tahun. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dari dimensi kecerdasan emosi dan dimensi *self control* terhadap agresivitas remaja pengguna game online. Selain itu juga peneliti menemukan bahwa sebagian besar perilaku agresivitas yang muncul pada pengguna game online berbentuk agresivitas fisik seperti memukul dan merusak, agresivitas verbal seperti mencaci, memaki, berkata kasar dan kemarahan. Hal ini disebabkan karena jenis game yang mereka gunakan

¹² Megatasya Kurnia Serena, “*Pengaruh Kecerdasan Emosi Dan Self Control Terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game Online*” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (Jakarta,2014)

berunsur peperangan yang memacu emosi mereka sehingga tidak terkontrol dan menimbulkan perilaku agresivitas tersebut.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Serena terletak pada subjek penelitian yang dimana rentang usia yang diteliti adalah rentang usia remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Serena juga memiliki kesamaan pada subyek penelitian yaitu *self control* atau kontrol diri, yang dimana peneliti juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian dan tempat penelitian. Objek penelitian Serena remaja pengguna *game online point blank* sedangkan objek penelitian dari peneliti remaja yang ada di daerah Padat Karya.

G. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori, Kajian Teoritis tentang Kontrol Diri, Kajian Tentang Remaja dan Kajian Teoritis tentang Perjudian *Online*

BAB III : Metode Penelitian, mencakup hal-hal yang berkaitan dengan Pendekatan dan Jenis Penelitian, Penjelasan Judul Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Keabsahan Data.

- BAB IV** : Deskripsi Wilayah Penelitian, Profil Informan Penelitian, Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian dan Tabel Gambaran Informan.
- BAB V** : Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Kontrol Diri

1. Definisi Kontrol Diri

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan keinginan-keinginan atau dorongan-dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar dirinya yang bertentangan dengan norma yang berlaku dilingkungan sosialnya.¹³ Kontrol diri harus dimiliki oleh setiap individu, karena dalam menjalani kehidupan bersosial individu harus bisa mengontrol perilakunya agar tidak melakukan perilaku yang menyimpang.

Menurut Averil kontrol diri yaitu kemampuan seseorang untuk mengubah perilaku, kemampuan seseorang dalam mengelola informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan dan kemampuan seseorang untuk memilih salah satu perbuatan sesuai dengan yang diyakini.¹⁴ Averil juga menjelaskan bahwa kontrol diri terdiri dari tiga konsep yang berbeda tentang kemampuan mengendalikan diri yaitu kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi serta kemampuan individu untuk memilih tindakan berdasarkan suatu yang diyakininya.¹⁵

¹³ Reni Hardika, "*Kontrol Diri Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Indralaya*" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (Palembang,2018) hlm.3

¹⁴ Tiara Ennysah, "*Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi*" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi (Jambi,2021) hlm.9

¹⁵ Ananda Rullyta Avesiana Pitaloka, "*Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Nomophobia Pada Mahasiswa*" Skripsi Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta (Yogyakarta,2020) hlm.15

Menurut Chaplin bahwa *self control* adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintang impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Menurut Kartini Kartono kontrol diri adalah mengatur sendiri tingkah laku yang dimiliki.¹⁶ Pendapat ini lebih menekankan pada individu dalam menentukan tingkah lakunya sendiri.

Definisi lain dari kontrol diri dikemukakan oleh Chita, David, dan Pali, yakni kontrol diri merupakan suatu gambaran keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk perilaku yang telah tersusun, untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan. Seseorang yang memiliki kontrol diri rendah sering mengalami kesulitan menentukan konsekuensi atas tindakan yang mereka lakukan. Sedangkan seseorang dengan kontrol tinggi begitu memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam berbagai macam situasi.¹⁷ Menurut Fox dan Calkins kontrol diri merupakan kapasitas dalam “*self*” yang dapat digunakan untuk mengontrol variabel-variabel luar yang menentukan tingkah laku.¹⁸

Block dan Block juga menjelaskan ada tiga jenis kualitas kontrol diri yaitu :*over control, under control dan appropriate control*. “*Over control*” adalah kontrol yang berlebihan yang menyebabkan seseorang banyak

¹⁶ Yuniar Rachdianti, “*Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*” Skripsi Fakultas Psikologi Non Reguler UIN Syarif Hidayatullah (Jakarta,2011) hlm.19

¹⁷ Indri anggraini, “*Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Online Shopping Pada Wanita Usia Dewasa Awal*” Skripsi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta (Jakarta,2019) hlm.15-16

¹⁸ Esa Maesanta Parengkuan, “*Self-Control Pada Mahasiswa UKSW Yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online*” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga (Jawa Tengah,2017) hlm.6

menahan diri dalam beraksi terhadap stimulus. “*Under Control*” adalah kecenderungan untuk melepaskan implus dengan bebas tanpa perhitungan yang matang, sedangkan “*Appropriate Control*” adalah kontrol individu untuk mengendalikan impulsnya secara tepat.¹⁹ Namun demikian, menurut Thoresen & Mahoney untuk memenuhi syarat sebagai kontrol diri, individu harus bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri.²⁰ Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan yang ada dalam diri setiap individu untuk mengendalikan, mengarahkan dan mengatur tingkah laku impulsif yang ada agar menekan pada perilaku yang tidak diinginkan ke arah perilaku yang positif.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan juga bahwa kontrol diri remaja adalah kemampuan remaja untuk membuat keputusan dan mengambil sebuah tindakan yang positif melalui kemampuan dalam diri untuk mengendalikan impuls atau hasrat untuk tidak bermain judi online agar menghindari dampak yang tidak diinginkan seperti kegagalan serta kehabisan uang yang seharusnya bisa digunakan untuk hal lain yang lebih penting.

2. Aspek Kontrol Diri

Aspek kontrol diri dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Averill. Menurut teori dari Averill (1973) bahwa kontrol diri di sebut

¹⁹ Juli Yanti Harahap, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*” Jurnal Edukasi, Vol.3.No.2, (Juli,2017) hlm.139

²⁰ Rizka Widya Handayani, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria*” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta,2012) hlm.11

dengan kontrol personal yaitu kemampuan individu untuk mengontrol dirinya yang meliputi kontrol perilaku (*behavior kontrol*), kontrol kognitif (*cognitive kontrol*), dan mengontrol keputusan (*decisional kontrol*).²¹

a. Kontrol Perilaku (*behavior kontrol*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*). Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan, dirinya sendiri atau aturan perilaku dengan menggunakan dirinya sendiri. Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menempatkan tenggang waktu di antara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

²¹ Juli Yanti Harahap, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*”. Jurnal Edukasi, Vol.3.No.2. Juli,2017, hlm.139-

b. Kontrol Kognitif (*cognitive kontrol*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri atas dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subyektif.

c. Mengontrol Keputusan (*decisional kontrol*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

3. Jenis Kontrol Diri

Menurut Block & Block mengelompokkan ada 3 jenis kontrol diri, yaitu :

- a. *Over control* adalah kontrol diri yang tinggi/berlebihan sehingga individu tersebut banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus/rangsangan
- b. *Under control* adalah kontrol diri yang rendah sehingga individu cenderung untuk melepaskan impuls/rangsangan dengan bebas tanpa perhitungan yang matang
- c. *Appropriate control* adalah kontrol yang sesuai, individu yang memiliki kontrol diri yang sesuai/sedang akan dapat mengendalikan impuls/rangsangan secara tepat.²²

4. Fungsi Kontrol Diri

Menurut Gul dan Pesendorfer kontrol diri berfungsi untuk menelaraskan antara keinginan pribadi dan godaan. Messina menyatakan bahwa kontrol diri memiliki beberapa fungsi:²³

- a. Membatasi perhatian individu kepada orang lain. Dengan adanya kontrol diri, individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan pribadinya, tidak hanya berfokus pada kebutuhan, kepentingan, atau keinginan orang lain cenderung akan menyebabkan individu mengabaikan bahkan melupakan kebutuhan pribadinya
- b. Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya. Kontrol diri akan membatasi ruang bagi aspirasi dirinya dan memberikan ruang bagi aspirasi orang lain supaya dapat

²² Tiara Ennysah, “*Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi*” Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi (Jambi,2021) hlm.13

²³ Fitrianingrum Munawaroh, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*” Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2015) hlm.26-27

terakomodasi bersama-sama. Individu akan membatasi keinginannya atas keinginan orang lain dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berada dalam ruang aspirasinya masing-masing.

- c. Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik, akan memenuhi kebutuhan hidupnya dalam takaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ingin dipenuhinya. Kontrol diri membantu individu untuk menyeimbangkan pemenuhan kebutuhan hidup. Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi kontrol diri membatasi perhatian individu kepada orang lain, membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya, dan membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang dan membantu menyelaraskan antara keinginan pribadi dan godaan.

5. Tipe-Tipe Kontrol Diri

Rosenbaum dalam Triantoro menegaskan bahwa mengembangkan model pengendalian diri bagi orang dewasa ke dalam tiga tipe kendali diri yaitu, redresif, reformatif dan eksperiensial.²⁴

a. Kontrol Diri Tipe Redresif

Pengendalian diri tipe redresif berfokus pada fungsi untuk mengoreksi proses pengendalian-diri. Pengendalian diri tipe redresif ini berusaha untuk menghilangkan keadaan mengganggu yang sedang dialami oleh individu. Sebagai contoh seorang anak yang sedang

²⁴ Safaria, Triantoro “*Terapi Kognitif-Perilaku Untuk Anak*” (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004), Hlm. 34.

mengalami kecemasan ketika menghadapi ujian. Kecemasan tersebut akan mengakibatkan individu tersebut tidak dapat berkonsentrasi dan tidak mampu mengerjakan ujian secara optimal. Tugas terapis atau konselor adalah membantu menghilangkan kecemasan tersebut, sehingga individu yang bersangkutan mampu mencapai prestasi optimal dalam mengerjakan ujian. "Metode kognitif untuk kendali diri tipe redresif ini adalah self talk, relaksasi, dan teknik imagery.

b. Kontrol Diri Tipe Reformatif

Kontrol diri tipe reformatif memiliki fokus pada hasil jangka panjang, dengan tujuan untuk mencegah timbulnya masalah pada masa depan klien (preventif). Kontrol diri reformatif memberikan tekanan kepada konseli untuk menahan diri dari kenikmatan sesaat dan ketabahan menghadapi dalam stres. Contoh dalam kontrol tipe reformatif adalah jika seorang anak terbiasa belajar dengan menghafal dalam mengerjakan suatu ujian, akan diajarkan untuk mengubah kebiasaan yang kurang efektif tersebut. Proses terapis akan diarahkan kepada penguasaan keterampilan keterampilan belajar yang lebih efektif, seperti keterampilan perencanaan, pemahaman, membuat kesimpulan dan keterampilan mengevaluasi materi pelajaran.

c. Kontrol Diri Tipe Eksperensial

Pada tipe kontrol diri eksperensial, individu diarahkan kepada penerimaan dan pembukaan dirinya untuk bersedia membuka diri terhadap pengalaman-pengalaman baru. Rosenbaum mendefinisikan

kontrol diri eksperensial ini sebagai kemampuan individu untuk menjadi sensitif dan menyadari perasaan-perasaannya dan penghayatan akan stimulasi dari lingkungan yang spesifik. Penekanan dalam tipe eksperensial adalah kesediaan individu untuk membuka diri terhadap pengalaman-pengalaman baru. Dengan kesediannya dalam membuka diri, individu tersebut akan memperoleh 24 pengalaman-pengalaman baru yang dijadikannya sebagai tolak ukur terhadap pengetahuan yang ia miliki sebelumnya. Hal ini akan meningkatkan keadaan heterostatis dan memperkaya pengalaman yang telah dimilikinya. Melihat tujuan tersebut Ronen menambahkan metode yang digunakan untuk kendali diri tipe eksperensial adalah relaksasi, hipnotis, mendengarkan musik, melukis, bercocok tanam, memelihara binatang atau menikmati hubungan sosial.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Ghufron & Rinawati mengatakan kontrol diri dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu :²⁵

- a. Faktor Internal, faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia dan kematangan emosi. Semakin bertambah usia seseorang maka akan semakin baik kemampuan mengontrol dirinya, seseorang yang matang secara psikologis akan mampu mengontrol perilaku dan mempertimbangkan mana yang baik dan tidak baik untuk dirinya

²⁵ Tiara Ennysah, "*Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi*" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi (Jambi,2021) hlm.11

- b. Faktor Eksternal, faktor eksternal ini di antaranya adalah lingkungan keluarga. Orangtua yang utama menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Hasil penelitian Nasichah menunjukkan bahwa persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orangtua yang demokratis cenderung diikuti kemampuan mengontrol diri yang tinggi. Oleh karena itu, bila orangtua menerapkan sikap disiplin kepada anak sejak dini dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila melanggar dari yang sudah ditentukan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri menurut Tri Dayakisni & Hudaniah yaitu:²⁶

- a. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi control diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu bereaksi dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda dan hal inilah yang akan membedakan pola reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Ada seseorang yang cenderung reaktif terhadap situasi yang dihadapi, khususnya yang menekan secara psikologis, tetapi ada juga seseorang yang lamban memberikan reaksi.

²⁶ Ulfiana, “*Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makassar*” Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (Makassar,2018) hlm.12-13

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang berperan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Situasi yang dihadapi akan dipersepsi berbeda oleh setiap orang, bahkan terkadang situasi yang sama dapat dipersepsi yang berbeda pula sehingga akan mempengaruhi cara memberikan reaksi terhadap situasi tersebut. Setiap situasi mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang, sehingga seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran

lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang bereaksi dengan menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dan pengalaman terhadap situasi sebelumnya untuk melakukan tindakan, sehingga pengalaman yang positif akan mendorong seseorang untuk bertindak yang sama, sedangkan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

e. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga akan sangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dibanding orang yang lebih muda.

7. Mengembangkan Kontrol Diri

Goleman menyatakan bahwa mengembangkan kontrol diri dibutuhkan pengendalian diri untuk menjaga agar emosi, impuls dan tingkah laku tetap terkendali. Cara-cara yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kontrol diri seseorang antara lain:²⁷

²⁷ Nurul Wulandari, "*Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*" Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2018) hlm.21

- a. Kemampuan mengelola dengan baik perasaan-perasaan impuls dan emosi-emosi yang menekan, yang mana jika muncul emosi-emosi dari dalam diri entah itu emosi positif ataupun emosi negatif, hendaknya dikelola sesuai porsinya, artinya tidak berlebihan diekspresikan, dan tidak keras ditahan sehingga reaksi yang munculpun tidak akan menjadi suatu yang mengejutkan, dan selanjutnya diri akan mudah mengontrolnya.
- b. Kemampuan untuk tetap teguh, tetap positif dan tidak goyah bahkan dalam situasi yang paling berat. Artinya dalam situasi apapun, yang dikehendaki ataupun tidak sama sekali, keteguhan hati dan selalu berfikir positif kepada orang lain dan terhadap hal-hal yang terjadi, akan menjauhkan diri dari emosi negatif yang mungkin muncul atas apa sesuatu yang tidak dikehendaki.
- c. Kemampuan berfikir jernih dan tetap terfokus kendati dalam tekanan. Jika terjebak dalam situasi konflik, alangkah baiknya terlebih dahulu meredam emosi yang muncul, dan jika kepala sudah merasa dingin baru memikirkan semuanya dengan fikiran dan kepala dingin tanpa emosi serta berusaha menyelesaikan dengan berkonsentrasi pada satu masalah yang dihadapi, atau tidak mencampuradukkan dengan masalah lain.

8. Pandangan Islam tentang Kontrol Diri

Islam memandang kontrol diri merupakan suatu pengendalian diri atau pengendalian hawa nafsu. Hal ini merupakan bagian terpenting bagi kehidupan manusia karena tugas utama dalam perjuangan hidup manusia

di dunia ini adalah mengendalikan diri. Tugas ini disebut sebagai jihad an-Nafs, yaitu mengendalikan hawa nafsu. Khaeruman mengatakan bahwa hawa nafsu memang selalu mendorong manusia untuk mengejar kepuasan kesenangan duniawi, kebutuhan yang tak pernah ada ujungnya. Oleh karena itu, Allah SWT memberikan peringatan kepada manusia agar manusia membatasi keinginan itu. Kalau tidak, manusia akan lupa pada tujuan hidup yang sebenarnya, yaitu kehidupan yang lebih kekal di akhirat. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat an-Nazi'at ayat 40-41:²⁸

وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ
فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَىٰ

Artinya:

40. Dan Adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya

41. Maka sesungguhnya syurgalah tempat tinggal(nya)

Orang yang suka menuruti keinginan hawa nafsunya akan bersikap melampaui batas dan sewenang-wenang. Dia akan berusaha sekuat tenaga mencari kenikmatan dunia dengan menghalalkan segala cara. Sikap melampaui batas itu timbul dari kegilaan terhadap kesenangan dunia.

Najati juga mengemukakan bahwa Al-Qur'an mendorong untuk mengatur pemuasan dorongan-dorongan itu, mengontrol motif-motif, serta mengarahkan motif itu secara benar dengan memerhatikan kemaslahatan

²⁸ Irodatum Makhsushoh, "Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.55

individu dan masyarakat. Dengan demikian individu dapat mengendalikan dan mengarahkan motif-motifnya.²⁹

9. Cara Mengontrol Diri dalam Islam

Menurut Khaeruman ajaran agama Islam mengharuskan kita mengendalikan nafsu. Ada beberapa petunjuk untuk mengendalikan nafsu itu, antara lain sebagai berikut :³⁰

a. Memelihara shalat lima waktu

Shalat dapat menghindarkan dari dorongan hawa nafsu, yakni berbuat maksiat. Ditegaskan dalam al-Qur'an bahwa shalat dapat mencegah manusia dari perbuatan keji dan munkar. Semakin baik shalat kita, semakin terkendalilah hawa nafsu kita. Dengan shalat lima waktu, minimal kita mengendalikan hawa nafsu lima kali sehari.

b. Membiasakan Shalat Malam

Membiasakan shalat malam (qiyamullail) juga merupakan salah satu cara mengendalikan diri dari dorongan hawa nafsu. Hal ini sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW seperti yang diungkapkan oleh Abu Hurairah, "*Rasulullah SAW bersabda, sebaik-baik puasa setelah Ramadhan adalah puasa Muharram dan sebaik-baik shalat setelah shalat wajib adalah shalat malam*" (H.R. Muslim, Abu Dawud, Turmudzi, Nasai, dan Ibn Khuzaimah).

²⁹ Irodatum Makhsushoh, "*Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal*" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.57

³⁰ Irodatum Makhsushoh, "*Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal*" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.59

Melalui shalat malam itulah, kita terbiasa berhubungan dengan Allah SWT. Dan ini memudahkan kita untuk terbiasa berbuat hal-hal yang benar sehingga keinginan-keinginan yang sifatnya asuhan nafsu itu dapat kita kendalikan.

c. Membaca al-Qur'an Secara Rutin

Cara lain untuk mengendalikan hawa nafsu adalah mengkaji al-Qur'an dengan rutin. Membaca al-Qur'an secara rutin yang kita tentukan waktunya merupakan sarana yang sangat positif untuk memelihara aspek-aspek rohani kita sehingga keinginan-keinginan yang bertentangan dengan aspek-aspek ini akan mampu dihindari.

d. Menjaga Ucapan

Menjaga lidah dari ucapan kotor juga termasuk salah satu cara mengendalikan diri. Oleh karena itu, semakin banyak berkata baik semakin besarlah pengaruhnya terhadap penyucian jiwa. Sebaliknya perkataan kotor akan mengotori jiwa. Kata-kata baik misalnya ucapan salam dan do'a kebaikan untuk orang lain. Adapun ucapan buruk, misalnya dusta, menuduh, menggunjing (*ghibah*), mencela, dan memfitnah.

10. Langkah-Langkah Untuk Mengontrol Diri

Menurut Mischkowsky langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengontrol diri adalah sebagai berikut:

- a. Mengenali diri sendiri untuk mengidentifikasi apa yang sesungguhnya kita rasakan. Setiap emosi tertentu muncul dalam

pikiran, kita harus dapat menangkap pesan apa yang ingin disampaikan dan dirasakan oleh kita, apakah marah, senang, sedih, atau hal lainnya.

- b. Memahami dampak dari emosi yang timbul dari diri kita sendiri apakah berdampak negatif atau positif. Jika kita tidak bisa memahami dampak dari emosi yang timbul itu maka kita bisa mengetahui apa yang akan terjadi dari emosi yang ada tersebut. Jadi emosi hanyalah awal dari respon manusia dalam sebuah peristiwa atau kejadian. Kemampuan untuk mengendalikan dan mengelola emosi dapat membantu kita dalam mencapai kesuksesan.
- c. Tenang dan membuang emosi negatif yang timbul dan berfikir secara netral dan lebih berfikir ke dampak dari pelampiasan emosi negatif itu sendiri. Menyadari hidup kita tidak sendiri dari berbagai masalah dengan banyak orang di sekitar kita dan membuang ego yang ada dalam diri kita.
- d. Berpikir dari sudut orang yang terkena dampak dari emosi dan ego kemudian kita bisa melihat mengapa orang itu bisa bertindak seperti itu, tenang dan berpikir secara dingin merupakan salah satu solusi untuk menangani hal-hal yang seperti ini.
- e. Berusaha mengetahui pesan yang disampaikan oleh emosi, dan yakin bahwa bisa berhasil menangani emosi ini sebelumnya dengan bergembira kita mengambil tindakan untuk menanganinya.

- f. Lakukan terus dan ingatlah kegagalan adalah pengalaman terbaik, seseorang bisa belajar untuk menutupi kekurangan yang ada dalam dirinya sendiri dan itu adalah kemampuan individu dalam mengelola emosi, karena kitalah sesungguhnya yang mengendalikan emosi atau perasaan kita, bukan sebaliknya. Oleh karena itu menyadari bahwa hidup masih panjang dan kita masih membutuhkan orang lain dalam hidup kita.

B. Kajian Tentang Remaja

1. Pengertian Remaja

Tidak mudah untuk mendefinisikan remaja secara tepat, karena banyak sekali sudut pandang yang dapat digunakan dalam mendefinisikan remaja. Banyak tokoh yang memberikan definisi remaja, seperti DeBrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Menurut Monks masa remaja berlangsung antara usia 12 sampai 21 tahun dan terbagi menjadi masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun.³¹

Menurut Papalia dan Olds, masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Sedangkan Anna Freud berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-

³¹ Monica Puji Astuti, "*Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta,2012) hlm.21

perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.³²

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak bisa dikatakan sudah dewasa akan tetapi juga tidak bisa disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Remaja adalah masa dimana terjadinya gejolakan yang meningkat yang biasanya dialami oleh setiap orang. Masa ini dikenal pula sebagai masa transisi dimana terjadi perubahan-perubahan yang sangat menonjol dialami oleh remaja yang bersangkutan.³³

Masa remaja banyak dibidang masa yang tidak menentu, maksudnya masa yang banyak dipengaruhi oleh pertumbuhan rasa dalam menentukan segala sesuatu. "Masa remaja adalah masa yang penuh kegoncangan jiwa, masa berada dalam peralihan atau berada di atas jembatan goyang yang menghubungkan masa kanak-kanak yang penuh dengan kebergantungan, dengan masa dewasa yang matang dan berdiri sendiri".³⁴

Berdasarkan paparan pengertian dari remaja, maka penulis menyimpulkan bahwa masa remaja ialah masa peralihan anak-anak ke dewasa yang terbagi menjadi tiga masa yaitu masa remaja awal dengan

³² Khamim Zharkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* Vol.17, No.1, (2017) hlm.25

³³ Nova Auliyatul Afifah, Skripsi: "Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja di Desa Sidodadi Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang", Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim (Malang,2018) hlm.42

³⁴ Deni Pujianto, Skripsi: "Peran Orang Tua Dalam Membina Sikap Keagamaan Remaja di Desa Gaya Baru III", Lampung: IAIN Metro, 2018, hlm.33

usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dengan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir dengan usia 18-21 tahun.

Remaja yang termasuk dalam penelitian ini adalah remaja yang tinggal di daerah padat karya yang kisaran usianya 19-21. Usia tersebut termasuk dalam masa remaja akhir.

2. Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya pada semua periode yang penting, sela rentang kehidupan masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Masa remaja ini, selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya. Menurut Sidik Jatmika, kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus yakni:

1. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bisa menjauhkan remaja dari keluarganya.
2. Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya daripada ketika mereka masih kanak-kanak. Ini berarti bahwa pengaruh orang tua semakin lemah. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga. Contoh-contoh yang umum adalah dalam hal mode pakaian, potongan rambut, kesenangan musik.

3. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah.
4. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*over confidence*) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat yang mengakibatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan orang tua.

3. Karakteristik Remaja

Hurlock mengemukakan tentang karakteristik-karakteristik masa remaja yaitu.³⁵

a. Masa Remaja Sebagai Periode Yang Penting

Perkembangan yang terjadi pada periode remaja akan memberikan dampak langsung maupun dampak jangka panjang yang akan mempengaruhi perkembangan berikutnya.

b. Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Masa remaja bukan lagi sebagai seorang anak dan juga bukan seorang dewasa. Anak harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan juga harus mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Status remaja yang tidak jelas ini menguntungkan remaja karena memberi waktu kepada remaja untuk mencoba gaya hidup yang

³⁵ Fitrianiingrum Munawaroh, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*” Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2015) hlm.32-35

berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Ada lima perubahan yang dialami oleh remaja yaitu meningkatnya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru. Bagi remaja, masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit untuk diselesaikan. Berubahnya minat dan pola perilaku maka juga akan merubah nilai-nilai. Hal yang dianggap penting pada masa kanak-kanak, sekarang sudah tidak lagi. Remaja menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan ragu akan kemampuannya untuk mengatasi tanggung jawab tersebut.

d. Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Masalah yang terjadi pada masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Hal tersebut dapat terjadi karena sepanjang masa kanak-kanak, masalah diselesaikan oleh orang tua atau guru di sekolah. Alasan kedua yaitu remaja merasa mandiri sehingga ingin mengatasi masalahnya sendiri. Ketidakmampuan remaja untuk menyelesaikan masalahnya sesuai dengan cara yang diyakininya, banyak remaja yang

akhirnya menemukan penyelesaian yang tidak sesuai dengan harapannya.

e. Masa Remaja Sebagai Masa Mencari Identitas

Remaja berusaha menarik perhatian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu. Remaja juga mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebayanya.

f. Masa Remaja Sebagai Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Pandangan buruk orang dewasa terhadap remaja yaitu remaja sulit diatur dan cenderung berperilaku merusak. Pandangan buruk tersebut dapat menyebabkan peralihan dari masa remaja ke masa dewasa menjadi sulit. Pandangan tersebut juga mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri.

g. Masa Remaja Sebagai Masa Yang Tidak Realistik

Remaja cenderung melihat dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik ini tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya. Remaja akan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau apabila tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

h. Masa Remaja Sebagai Ambang Masa Dewasa

Remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa remaja sudah hampir dewasa. Remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang

dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat perbuatan seks. Remaja menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang diinginkan.

Berdasarkan paparan tentang karakteristik masa remaja, maka peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik masa remaja yaitu masa remaja sebagai suatu periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

4. Perkembangan Remaja

Pada umumnya permulaan masa remaja ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Bersama dengan perubahan fisik, proses perkembangan psikis remaja juga akan dimulai, dimana mereka mulai melepaskan diri dari ikatan orang tuanya. Kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat.

Perlu diketahui bahwa yang sangat berpengaruh pada proses perkembangan remaja pada tahap selanjutnya atau untuk seterusnya adalah

lingkungan sosial dan teman sepergaulan. Perubahan yang dialami oleh remaja dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu:³⁶

- a. Perubahan yang mudah diketahui, karena proses perkembangannya jelas dan mudah diamati orang lain.
- b. Perubahan yang sulit dilihat orang lain, maupun oleh remaja yang mengalaminya sendiri.

C. Kajian Tentang Judi Online

1. Pengertian Judi Online

Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online.³⁷

Menurut Qanun Hukum Jinayat, Maisir (perjudian) adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhandan/atau unsur untung-untungan yang dilakukan antara dua pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapat bayaran/keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung. Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan, yang dikatakan main judi adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena

³⁶ Nova Auliyatul Afifah, Skripsi: “Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja di Desa Sidodadi Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang”, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim (Malang,2018) hlm.73

³⁷ Agung Kurniawan, “Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2014) hlm.7

kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan nyata.³⁸

Menurut Kartini Kartono perjudian adalah pertarungan 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 kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.³⁹

Perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan sebagai dengan memakai uang sebagai taruhan. Adapun unsur-unsur yang terkandung dari beberapa pengertian tentang perjudian, yaitu adanya unsur :

1. Permainan/perlombaan.

Permainan/perlombaan yaitu perbuatan yang dilakukan yang biasanya berbentuk permainan atau perlombaan yang dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif dan para pelaku harus terlibat aktif dalam permainan tersebut.

³⁸ Siti Sahara, "Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) di Kota Langsa", *Jurnal Hukum Samudra Keadilan* Vol.13, No.1,(Januari-Juni,2018) hlm.120

³⁹ Tantri C.C Bachtiar, Skripsi: "*Tinjauan Krimonologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online*", Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar (Makassar,2017) hlm.22

⁴⁰ Mesias J.P. Sagala, "*Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot*", *Jurnal Hukum Kaidah* Vol.18, No.3, hlm.89-90

2. Untung-untungan

Untung-untungan yaitu dalam permainan tersebut si pelaku permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur kebetulan atau untunguntungan. Dalam permainan untung-untungan ini ada faktor kemenangan maupun kerugian yang diperoleh ketika melakukan permainan tersebut.

3. Taruhan

Pengertian taruhan dalam permainan untung-untungan yaitu memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Taruhan memiliki arti dalam kelas nomina uang dan sebagainya yang dipasang dalam perjudian. Dalam permainan atau perlombaan ini, ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan dirugikan.

2. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

1. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi mahasiswa dengan kantong yang pas-pasan, kadang mereka berpikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, dengan modal yang sangat kecil mereka mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut.

2. Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan dari teman dekat seperti ajakan untuk ikut berjudi membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh temannya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

3. Faktor Keinginan Untuk Mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

4. Persepsi Tentang Peluang Keuangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Fanatisme terhadap suatu tim sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang", begitu seterusnya.

5. Faktor Persepsi Terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola cenderung menganggap bahwa kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang",

sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.⁴¹

6. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan yang menjadi pemicu perilaku berjudi ialah tekanan untuk ikut serta dari teman-teman atau kelompok yang sering melakukan perjudian. Tekanan tersebut mempengaruhi calon penjudi merasa tidak menghargai sesamanya jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya.⁴²

3. Macam-Macam Judi Online

Berbagai macam perjudian secara online dapat kita temukan di internet, tinggal bagaimana kita memilih judi seperti apa yang kita mau. Adapun jenis judi yang sering dimainkan mahasiswa secara online yaitu :⁴³

a. Judi Bola Online

Judi bola online merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara online ini hampir sama seperti poker online dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang kerekening tertentu sebagai

⁴¹ Ulfa Sofiati, Skripsi: “*Pengaruh Motivasi dan Pengaruh Situs Judi Sepak Bola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User*”, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung (Bandar Lampung,2015) hlm.12-13

⁴² Mesias J.P. Sagala, “*Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot*”, Jurnal Hukum Kaidah Vol.18, No.3, hal.94

⁴³ Syafrul Hardiansyah, “*Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*”. JOM FISIP Vol.3, No.1. (Februari,2016), hlm.3-4

modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain harus terlebih dahulu mempunyai rekening bank dan kartu Atm.

b. Poker Online

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau seperti aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi diwebsite judi poker online yang menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah chip disebuah akun pribadi tersebut.

c. Domino 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan pelajar dan mahasiswa, hampir sama dengan permainan poker yaitu bermain dengan menggunakan kartu atau ubin kecil yang memiliki titik-titik untuk menentukan nilai dari kartu tersebut. Bermain dan bertaruh untuk mendapat keuntungan dan kemenangan.

4. Dampak Dari Judi *Online*

a. Dampak Positif

Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian pemain terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah mereka mengikuti permainan *judi online* baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat.

b. Dampak Negatif

Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi atau keuangan, serta dampak terhadap kepribadian pemain sendiri.⁴⁴

5. Judi Dalam Pandangan Agama Islam

Judi menurut pandangan agama Islam merupakan tindakan yang dianggap dosa dan perbuatan yang diharamkan. Namun dengan kondisi masyarakat kita menganggap judi sebuah pekerjaan yang biasa dan wajar, bahkan sering ada anggapan bahwa judi itu boleh dilakukan. Pertentangan dalam masyarakat seringkali muncul tentang kebolehan berjudi. Tapi menurut pandangan Islam, judi merupakan perbuatan yang haram dilakukan. Sesuai Firman Allah didalam Al-qur'an yang menjelaskan tentang judi, yaitu Qs Al-Maidah[5]: 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Yang artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”*.⁴⁵

⁴⁴ Agung Kurniawan, *“Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta”*, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2014) hlm.16

⁴⁵ Syafrul Hardiansyah, *“Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)”*, JOM FISIP Vol.3, No.1, (Februari,2016) hlm.3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan sesuatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga atau masyarakat.⁴⁶ Creswell mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks.⁴⁷ Data yang berupa sebuah teks atau kata-kata tersebut kemudian di analisis. Hasil dari analisis ini dapat berupa gambaran atau deskripsi. Dalam penelitian ini penentuan fokus lebih didasari pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial (lapangan). Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplorasi dan atau

⁴⁶ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, "*Metodologi Penelitian*", (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007) hlm.46

⁴⁷ J.R. Raco, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010) hlm.7

memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam.⁴⁸

B. Penjelasan Judul Penelitian

Judul penelitian yang penulis ambil adalah Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan judi *Online* Di Kota Bengkulu. Untuk memperjelas dari judul penelitian ini, penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam penelitian.

1. Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan suatu keinginan yang timbul baik itu dari dalam maupun dari luar dirinya yang bertentangan dengan norma yang berlaku dilingkungan sosialnya.
2. Remaja berarti masa peralihan dari masa anak hingga masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek untuk memasuki masa dewasa.
3. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan akses dari internet, yang cara bergabung melalui situs-situs yang sudah tersedia dari judi online tersebut. Pelaku berjudi dapat bermain di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet yang bagus maka mereka dapat bermain judi *online*.

Melalui judul penelitian ini penulis ingin mengetahui kontrol diri yang ada pada remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di daerah Padat Karya Kota Bengkulu.

⁴⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm.209

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang lengkap, tentang kontrol diri remaja dalam mengurangi perjudian *online*. Oleh karena itu peneliti menetapkan waktu dan lokasi penelitian. Dalam hal ini waktu penelitian dimulai tanggal 17 November sampai dengan 17 Desember 2021 dan lokasi penelitian di daerah Padat Karya Kota Bengkulu.

D. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam penentu informan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil. Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tetapi ditentukan oleh peneliti.⁴⁹ Pengambilan sampel ini juga berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas dan memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel.

Dalam penelitian ini informan yang di pilih sebanyak 8 remaja yang terdiri dari 54 remaja yang terdiri dari 20 remaja perempuan dan 34 remaja laki-laki dan cara pemilihan informan peneliti melihat secara langsung di daerah Padat Karya Rt.17 ada beberapa remaja yang bermain judi *online* dan ada beberapa remaja yang sudah pernah mencoba tetapi mampu mengontrol diri mereka untuk tidak bermain judi *online* lagi. Adapun yang menjadi

⁴⁹ Portal Statistik, “Teknik Pengambilan Sampel dengan Metode Purposive Sampling”, <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html> (Diakses pada tanggal 17 November 2020, Pukul:20.46 WIB)

pertimbangan penulis untuk menentukan sumber informan dalam penelitian ini ialah:

1. Remaja yang tidak ikut terpengaruh permainan judi *online*
2. Remaja yang berusia 18-21 tahun
3. Remaja yang bersedia di wawancara dan memberikan informasi secara terbuka
4. Remaja yang berdomisili di daerah Padat Karya RT.17

Berdasarkan kriteria di atas dengan menggunakan teknik *purposive sampling* maka informan mengambil informan dari beberapa remaja yang tidak ikut terpengaruh permainan judi *online*..

E. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian adalah subjek darimana data diperoleh. Berdasarkan sumber data yang didapat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah pengambilan data dengan observasi, wawancara dan penggunaan dokumen. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara informan. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah data yang diperoleh secara langsung dari remaja yang tinggal di daerah padat karya.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari media perantara atau tidak langsung, atau data yang diperoleh dari pihak atau sumber lain yang telah ada. Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data dan menganalisis hasil dari penelitian ini yang nantinya dapat memperkuat temuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi agar penelitian dapat mencapai tujuan penelitian yang ditetapkan sebelumnya.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Observasi juga merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran suatu peristiwa.⁵⁰

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi partisipan, dimana penulis berpartisipasi secara pasif dengan datang langsung ke daerah Padat Karya Kota Bengkulu. Peneliti mengobservasi para remaja yang bermain judi *online* dan yang tidak bermain judi *online*, selain itu peneliti juga mengobservasi tempat bermain atau tempat berkumpul para remaja yang tinggal di daerah Padat Karya RT.17.

⁵⁰ Afiffuddin, Beni Ahmad Saebani, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), hal.134

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri, atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.⁵¹

Jenis wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dimana pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaannya.⁵² Peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan untuk mencari informasi secara mendalam tentang bagaimana kontrol diri yang dilakukan oleh para remaja sehingga mereka tidak ikut teman untuk bermain judi *online*. Dalam wawancara ini peneliti memperoleh data dari remaja yang tidak terpengaruh judi *online* dan tinggal di daerah Padat Karya.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian akan semakin kredibel apabila

⁵¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.231

⁵² Iskandar, *Metodologi Pendidikan dan Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Group Pers, 2008), hlm.218.

didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik.⁵³ Peneliti juga mendokumentasi berbentuk foto kepada remaja yang sedang diwawancarai.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Analisis data merupakan aktivitas pengorganisasian data. Data yang terkumpul dapat berupa catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen, laporan, biografi, artikel, dan sebagainya. Kegiatan analisis data ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan. Selain menganalisis data, peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasikan teori atau menjustifikasikan adanya teori baru yang “jika ada” yang ditemukan.⁵⁴

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, setelah data terkumpul kemudian peneliti menganalisis data dan disajikan dalam bentuk naratif. Analisis data merupakan proses kegiatan pengolahan data hasil penelitian, mulai dari menyusun, mengelompokkan, dan menafsirkan agar mudah dipahami.

H. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik Triangulasi. Triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan

⁵³ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.240

⁵⁴ Afiffuddin, Beni Ahmad Saebani, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), hal.145

data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Menurut Patton, ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan, yaitu sebagai berikut: ⁵⁵

1. Triangulasi Metode

Penggunaan berbagai metode untuk meneliti suatu hal, seperti metode wawancara dan metode observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode wawancara yang ditunjang dengan metode observasi pada saat wawancara dilakukan.

⁵⁵ Afiffuddin, Beni Ahmad Saebani, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), hal.143

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Kondisi Umum Kelurahan Sumur Dewa

Kelurahan Sumur Dewa merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Kelurahan Sumur Dewa memiliki 6 RW dan 29 RT dengan luas wilayah 4200 Ha.

Secara administrasi batas-batas Kelurahan Sumur Dewa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1

Batas Wilayah Kelurahan Sumur Dewa

No	Batas	Kelurahan Sumur Dewa
1.	Utara	Berbatasan dengan Nakau
2.	Selatan	Berbatasan dengan Pagar Dewa
3.	Barat	Berbatasan dengan Pagar Dewa
4.	Timur	Berbatasan dengan Sidomulyo

Sumber Data: Profil Kelurahan Sumur Dewa

2. Keadaan Penduduk

Penduduk Kelurahan Sumur Dewa berasal dari berbagai daerah yang berbeda-beda, dimana mayoritas penduduknya dari daerah Jawa dan Bengkulu Selatan dan ada beberapa juga dari penduduk asli Kota Bengkulu, Medan, Bengkulu Utara. Sehingga tradisi-tradisi musyawarah untuk mufakat, gotong royong dan kearifan lokal lainnya juga sudah dilakukan oleh masyarakat. Hal tersebut secara efektif dapat

menghindarkan adanya benturan-benturan antar kelompok masyarakat. Kelurahan Sumur Dewa mempunyai jumlah penduduk kurang lebih 9.438 jiwa, yang terdiri dari laki-laki 4.604 jiwa, perempuan 4.834 jiwa dan 2.524 KK.

Keadaan ekonomi masyarakat Kelurahan Sumur Dewa secara kasat mata terlihat jelas perbedaannya ada yang keadaan ekonomi rendah, menengah dan atas. Hal ini disebabkan karena mata pencahariannya yang berbeda-beda.

Tabel 4.2
Keadaan Penduduk

No	Tingkatan Umur	Laki-Laki	Perempuan
1.	0 s/d 4 Tahun	330	418
2.	5 s/d 9 Tahun	407	421
3.	10 s/d 14 Tahun	340	395
4.	15 s/d 19 Tahun	330	367
5.	20 s/d 24 Tahun	350	355
6.	25 s/d 29 Tahun	367	357
7.	30 s/d 34 Tahun	405	421
8.	35 s/d 39 Tahun	394	462
9.	40 s/d 44 Tahun	365	352
10.	45 s/d 49 Tahun	320	316
11.	50 s/d 54 Tahun	299	284
12.	55 s/d 59 Tahun	319	215
13.	60 s/d 64 Tahun	169	169
14.	65 s/d 69 Tahun	113	122
15.	70 s/d 79 Tahun	85	86
Jumlah		4.604	4.834

Sumber: Profil Kelurahan Sumur Dewa Tahun 2021

3. Keadaan Mata Pencarian

Kondisi ekonomi masyarakat Kelurahan Sumur Dewa secara kasat mata terlihat jelas perbedaannya antara rumah tangga yang berkategori miskin, sangat miskin, sedang, dan kaya. Hal ini disebabkan karena mata pencahariannya di sektor-sektor usaha yang berbeda pula, sebagian besar

di sektor non formal seperti petani, usah kecil penjual gorengan, penjual telur, penjual ikan, penjual telur, warung, buruh bangunan, buruh tani, dan di sektor formal seperti PNS Pemda, Honorer, Guru, Polri, TNI dan Tenaga Medis. Secara umum keadaan perekonomian masyarakat Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3
Mata Pencarian Penduduk

No	Mata Pencarian	Jumlah	
		L	P
1.	Petani	379	355
2.	Peternak	38	12
3.	Nelayan	10	2
4.	PNS	416	355
5.	TNI	26	2
6.	Polri	64	10
7.	Dagang	218	122
8.	Swasta	650	402
9.	Lain-Lain	619	567

Sumber: Profil Kelurahan Sumur Dewa Tahun 2021

Melihat perbandingan pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar mata pencarian penduduk Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu adalah petani dan swasta.

4. Tingkat Pendidikan

Jika dilihat dari segi pendidikan di Kelurahan Sumur Dewa sudah sangat memadai sehingga dapat menunjang usaha untuk memudahkan pembangunan dibidang pendidikan yaitu tercapainya sumber daya manusia yang handal. Selain itu kesadaran dan kemauan masyarakat untuk menyekolahkan anak-anaknya sangat tinggi dan rata-rata anak-anak di

Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu sudah bersekolah dari tingkat TK/PAUD sampai jenjang pendidikan S3, sehingga perekonomian semakin membaik. Untuk lebih jelas keadaan pendidikan penduduk Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Mata Pencarian Penduduk

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1.	Tidak Tamat Sekolah	940 Orang
2.	TK/PAUD	947 Orang
3.	SD	1.735 Orang
4.	SLTP Sederajat	1.089 Orang
5.	SLTA Sederajat	2.014 Orang
6.	D3	712 Orang
7.	S1	1.940 Orang
8.	S2	54 Orang
9.	S3	7 Orang

Sumber: Profil Kelurahan Sumur Dewa Tahun 2021

5. Keadaan Keagamaan

Kondisi keagamaan yang dilakukan di Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu adalah pengajian rutin yang dilakukan setiap sore dihari Jum'at. Pada masyarakat Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu kehidupan keagamaan relatif stabil dan baik hal ini dapat dilihat dengan hubungan kehidupan mereka sehari-hari yang sering melakukan sholat 5 waktu dimasjid dan pergi ke gereja bagi yang non muslim setiap hari minggu pagi. Kondisi sosial keagamaan masyarakat di Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yang memiliki 3 agama diantaranya agama Islam, Kristen Protestan, dan Kristen Katolik.

Agar lebih jelas keadaan kependudukan berdasarkan Agama yang dianut di Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Kondisi Keagamaan

No	Agama	Jumlah
1.	Islam	9.271
2.	Khatolik	60
3.	Protestan	107
4.	Budha	-
5.	Hindu	-

Dari tabel di atas yaitu keadaan penduduk menurut agama, dapat diketahui bahwa penduduk Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu sebanyak 9.271 jiwa yang memeluk Agama Islam, 107 jiwa yang beragama Kristen Protestan, dan 60 jiwa yang memeluk Agama Kristen Katolik.

B. Profil Informan Penelitian

Pada tahap awal saat observasi pemilihan informan dalam penelitian ini ialah remaja yang tinggal di daerah Padat Karya RT.17 yang tidak terpengaruh permainan judi *online*. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menentukan informan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel secara sengaja.

Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil. Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tetapi ditentukan oleh peneliti.⁵⁶

Pengambilan sampel ini juga berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas dan memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel dan menurut peneliti beberapa informan yang peneliti wawancara cocok dengan kriteria yang sudah ditentukan.

Berikut profil informan penelitian :

1. Informan 1 (MSA)

Informan pertama berinisial MSA, MSA lahir pada tanggal 27 Juni 2000, yang memiliki hobi bermain bola kaki dan traveling, MSA juga memiliki cita-cita menjadi seorang Dokter, MSA merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Adapun nama dari orang tua MSA ialah ayahnya yang bernama JH yang berusia 52 tahun dan ibunya yang bernama EK berusia 50 tahun. MSA tinggal bersama kedua orang tuanya dan MSA biasanya sering berkumpul dengan teman-teman dekat rumahnya untuk bermain kartu song pada malam hari. MSA sekarang kuliah di salah satu kampus di Bali yaitu, ITEKES BALI. Selama di kampus MSA juga mengikuti berbagai organisasi di kampus, MSA mengambil kampus di sana karena ingin mengejar cita-citanya yang dari dulu ia inginkan.

2. Informan 2 (RL)

Informan kedua bernisial RL, RL lahir pada tanggal 10 Agustus 2003, yang memiliki hobi bermain bola dan memelihara berbagai macam

⁵⁶ Portal Statistik, “*Teknik Pengambilan Sampel dengan Metode Purposive Sampling*”, <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html> (Diakses pada tanggal 17 November 2020, Pukul:20.46 WIB)

jenis burung, ia juga sering ikut ayahnya mengikuti lomba burung di Kota Bengkulu. RL memiliki cita-cita menjadi seorang polisi, RL merupakan anak pertama dari dua bersaudara, adek dari RL juga masih sekolah di salah satu Sekolah Dasar di Bengkulu. Adapun nama dari ayah RL ialah DM yang berusia 40 tahun dan nama ibunya E yang berusia 37 tahun. RL tinggal bersama kedua orang tuanya dan RL biasa menghabiskan waktunya untuk berkumpul dengan teman-temannya setelah pulang sekolah untuk bermain kartu song. RL sekarang bersekolah di SMA.N 01 Kota Bengkulu dan dia juga aktif mengikuti ekskul paskibraka di sekolahnya.

3. Infoman 3 (MNH)

Informan ketiga berinsial MNH, MNH lahir pada tanggal 7 November 2001, yang memiliki hobi bermain bola dan memiliki cita-cita menjadi seorang polisi, MNH merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dia juga pernah bersekolah di SMA.10 Kota Bengkulu. MNH juga aktif mengikuti ekskul futsall di sekolahnya dan sering mengikuti lomba futsal di Kota Bengkulu. MNH tinggal bersama kedua orang tuanya di daerah padat karya biasanya ia sering berkumpul dengan teman-temannya setelah habis sholat isya. MNH merupakan anak pertama dari bapak D yang berusia 50 tahun dan anak dari ibu D yang berusia 38 tahun, dan sekarang MNH sudah hampir tercapai cita-citanya karena ia sekarang sedang melaksanakan pendidikan kepolisian.

4. Informan 4 (RAM)

Informan keempat berinisial RAM, RAM lahir pada tanggal 11 Maret 2001, RAM juga memiliki hobi bermain bola kaki, bermain *game*, *jogging*, dan *gym*. RAM memiliki cita-cita sebagai polisi, ia merupakan anak ke tiga dari 3 bersaudara, yang dimana kedua kakak nya sudah menikah, RAM sekarang tinggal bersama kedua orang tua nya, RAM merupakan anak dari bapak DS yang berusia 60 tahun dan anak dari ibu S yang berusia 57 tahun. RAM juga sering meluangkan waktu untuk berkumpul bersama teman-teman di sekitar rumahnya, RAM juga pernah bersekolah di MAN 1 Kota Bengkulu, dia mengikuti ekstrakurikuler futsall dan sering mengikuti perlombaan antar sekolah bahkan kelurahan.

5. Informan 5 (DY)

Informan kelima berinisial DY, DY lahir pada tanggal 18 Oktober 2000, yang memiliki hobi membaca buku, DY juga memiliki cita-cita menjadi seorang pengelola pertanian, DY merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. DY juga merupakan anak yatim, ayahnya sudah meninggal dari ia kecil, DY memiliki ibu yang bernama S yang berusia 48 tahun. DY tinggal bersama orang tuanya dan DY biasanya sering berkumpul dengan teman-teman dekat rumahnya untuk bermain kartu song pada malam hari. DY sekarang kuliah di Universitas Bengkulu, selama di kampus DY juga mengikuti berbagai organisasi di kampus.

6. Informan 6 (DY)

Informan keenam berinisial DY, DY lahir pada tanggal 20 maret 2001, yang memiliki hobi traveling, DY juga memiliki cita-cita menjadi

seorang polisi, DY merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. DY merupakan adek dari DY, DY memiliki ibu yang bernama S yang berusia 48 tahun. DY tinggal bersama orang tuanya dan DY biasanya sering berkumpul dengan teman-teman dekat rumahnya untuk bermain kartu song pada malam hari. DY sekarang bekerja di Roti'O di salah satu mall di Bengkulu yaitu Mega Mall Bengkulu.

7. Informan 7 (WS)

Informan ketujuh berinsial WS, WS lahir pada tanggal 11 September 2000, yang memiliki hobi bermain bola dan bernyanyi, WS juga memiliki cita-cita menjadi seorang guru, WS merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dia juga pernah bersekolah di MAN.2 Kota Bengkulu. WS juga masuk ke dalam salah satu tim futsall di Bengkulu dan aktif bermain futsall, WS juga sering mengikuti lomba futsal di Kota Bengkulu untuk membawa nama tim nya. WS tinggal bersama kedua orang tuanya di daerah Padat Karya biasanya ia sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game mobile legends*. WS merupakan anak kedua dari bapak P yang berusia 60 tahun dan anak dari ibu S yang berusia 55 tahun, dan sekarang WS kuliah juga di salah satu kampus di Bengkulu.

8. Informan 8 (AP)

Informan kedelapan berinsial AP, AP lahir pada tanggal 1 November 2001, yang memiliki hobi mendaki gunung dan traveling, AP juga memiliki cita-cita menjadi seorang penjaga lapas, dia juga pernah bersekolah di SMA.N 10 Kota Bengkulu. AP juga masuk ke dalam salah

satu organisasi pencinta alam di Kota Bengkulu, AP juga sering mendaki beberapa gunung di Indonesia. Di Bengkulu AP tinggal sendiri dan orang tuanya di daerah Kepahiyang, tapi biasanya juga orang tua AP sering menemuinya di Bengkulu, AP sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game PUBG Mobile*. AP merupakan anak satu-satunya dari bapak S yang berusia 55 tahun dan anak dari ibu G yang berusia 53 tahun.

Berikut ini ialah profil informan yang dapat di wawancarai oleh peneliti:

Tabel 4.6

No	Nama (Inisial)	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan
1.	MSA	Laki-Laki	21	S1
2.	RL	Laki-Laki	18	SMA
3.	MNH	Laki-Laki	20	SMA
4.	RAM	Laki-Laki	20	S1
5.	DY	Laki-Laki	19	SMA
6.	DY	Laki-Laki	21	S1
7.	WS	Laki-Laki	11	S1
8.	AP	Laki-Laki	20	SMA

C. Hasil Penelitian

Untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan pada BAB I di latar belakang, maka peneliti melakukan sebuah pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan teknik observasi. Teknik observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di Daerah Padat Karya.

1. Kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online*

Aspek kontrol diri dalam penelitian ini mengacu pada kontrol personal yaitu sebuah kemampuan individu untuk mengontrol dirinya

sendiri yang meliputi kontrol perilaku (*behavior kontrol*), kontrol kognitif (*cognitive kontrol*), dan mengontrol keputusan (*decisional kontrol*).

a. Kontrol Perilaku (*Behavior Kontrol*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan dan kemampuan memodifikasi stimulus.

1) Cara yang dilakukan agar terhindar dari permainan judi *online*

Mayoritas para remaja biasanya suka ikut-ikutan teman dalam, tapi ada juga beberapa remaja yang tidak ikut karena dia tau yang dilakukan itu dapat meurgikan diri sendiri dan bersifat negatif. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :

“Biasanya saya menolak ajakan dari teman saya dengan menjelaskan bahwa saya mengetahui juga dampak buruk dari berjudi tersebut terlebih lagi itu merupakan tindakan kriminalitas, sehingga teman saya enggan untuk kembali memaksa saya untuk bermain”⁵⁷

Informan kedua, RL menyatakan :

“Cara yang bisa dilakukan cukup banyak salah satunya misalnya tawaran dari whatsapp, kita langsung bisa memblokir nomor yang mengirim pesan yang bertujuan untuk menawarkan permainan judi *online* agar tidak diganggu lagi”⁵⁸

Informan ketiga, MNH menyatakan :

“Cara yang pertama dengan mendekatkan diri kepada sang pencipta yaitu Allah SWT dengan begitu kita akan diberikan jalan terhindar dari

⁵⁷ Hasil wawancara dengan informan MSA, Rabu 01 Desember 2021

⁵⁸ Hasil wawancara dengan informan RL, Sabtu 27 November 2021

perbuatan negatif dan jangan terlalu dekat dengan teman-teman yang sering mengajak bermain judi *online*”⁵⁹

Informan keempat, RAM menyatakan :

“Menciptakan pola pikir bahwa judi itu haram dalam islam dan berfikir bahwa judi itu banyak dampak negatifnya bagi diri sendiri maupun orang lain”⁶⁰

Informan kelima, DY menyatakan :

“Tidak mudah percaya dengan kemenangan yang di perlihatkan oleh teman dan yakin bahwa judi hanya merugikan saja”⁶¹

Informan keenam, DY menyatakan :

“Jangan percaya dengan apa yang dillihatkan oleh teman, karena tidak ada yang banyak uang dari hasil berjudi dan meyakini bahwa judi itu haram”⁶²

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Mendekatkan diri dengan Allah dan saya juga tau kalau judi itu haram hukumnya dalam islam dan hanya merugikan dalam segala hal salah satunya keuangan”⁶³

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Meyakini bahwa semua yang diperlihatkan teman hanya kemenangan nya saja dan yakin bahwa teman itu sebelumnya banyak menghabiskan uang dari judi, karena saya percaya tidak ada orang yang kaya dari judi kecuali bandar itu sendiri”⁶⁴

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, yang mana peneliti mengamati individu dapat untuk mengatur pelaksanaan dan mengatur stimulus. Adapun cara yang peneliti lihat pada beberapa informan yang dipilih. Cara yang mereka lakukan adalah dengan menjaga jarak terhadap teman-teman yang akan memberikan mereka pengaruh negatif, ataupun menolak secara halus dari ajakan teman yang

⁵⁹ Hasil wawancara dengan informan MNH, Sabtu 4 Desember 2021

⁶⁰ Hasil wawancara dengan informan RAM, Sabtu 27 November 2021

⁶¹ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁶² Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁶³ Hasil wawancara dengan informan WS, Minggu 28 November 2021

⁶⁴ Hasil wawancara dengan informan AP, Sabtu 20 November 2021

akan mengajak dia untuk bermain judi online, dan ada juga beberapa dari mereka memilih untuk tidak terlalu sering ikut berkumpul dengan teman-teman sebaya mereka yang melakukan perilaku menyimpang, seperti melakukan permainan judi *online* yang mereka anggap dapat merugikan untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Dapat saya simpulkan berdasarkan wawancara dan observasi diatas berkenaan dengan kontrol perilaku kemampuan dari individu untuk mengatur stimulus dan mengatur pelaksanaan, maka peneliti mengamati seluruh informan mampu dalam mengatur pelaksanaan dengan cara yang berbeda-beda, mereka mampu untuk mengendalikan situasi atau keadaan yang sedang dihadapi. Mereka juga dapat mengatur stimulus mereka dan dapat memikirkan dan memilih atas perbuatan yang dikerjakan dan mereka juga mampu menjauhi semua yang mereka hadapi yang bersifat negatif.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Kontrol*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan.

1) Cara menghindari ajakan teman untuk bermain judi *online*

Kebanyakan remaja suka mengajak teman nya untuk melakukan suatu hal yang positif maupun negatif demi solidaritas, tetapi ada juga beberapa remaja yang akan menolak ajakan teman lainnya karena ia tau

itu berdampak negatif. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :

“Saya biasanya menolak dengan kalimat yang saya anggap tidak menyinggung dia, dan saya akan mengajak melakukan sesuatu hal yang positif bersama-sama”⁶⁵

Informan kedua, RL menyatakan :

“Bicara baik-baik kalau saya tidak mau dan tidak ada uang untuk bermain, jika dia tetap memaksa saya akan memarahi dan akan menasehatinya”⁶⁶

Informan ketiga, MNH menyatakan :

“Menolak secara halus ajakan dari teman dan menasehati kalau judi itu hanya akan merugikan saja dan itu hukumnya haram dalam islam”⁶⁷

Informan keempat, RAM menyatakan :

“Berusaha menghindar dan jika dia mengajak seperti itu saya menyibukkan diri dengan bermain *game*”⁶⁸

Informan kelima, DY menyatakan :

“Menolak secara langsung dan tidak mudah percaya atas kemenangan yang dia janjikan”⁶⁹

Informan keenam, DY menyatakan :

“Mengatakan tidak mau dan bilang kalau lagi tidak punya uang, menasehatinya bahwa judi itu haram”⁷⁰

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Menolak secara halus dan bilang ke teman kalau judi itu membuat kamu miskin dan tidak akan membuat kamu kaya”⁷¹

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Menolak menggunakan kalimat yang tidak menyinggung agar dia tidak tersinggung”⁷²

⁶⁵ Hasil wawancara dengan informan MSA, Rabu 01 Desember 2021

⁶⁶ Hasil wawancara dengan informan RL, Sabtu 27 November 2021

⁶⁷ Hasil wawancara dengan informan MNH, Sabtu 4 Desember 2021

⁶⁸ Hasil wawancara dengan informan RAM, Sabtu 27 November 2021

⁶⁹ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁷⁰ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁷¹ Hasil wawancara dengan informan WS, Minggu 28 November 2021

⁷² Hasil wawancara dengan informan AP, Sabtu 20 November 2021

2) Informasi yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi *online*

Ada beberapa remaja yang memiliki solidaritas tinggi jadi ia ikut melakukan apa saja yang dimainkan oleh temannya, tetapi ada juga beberapa remaja yang tidak mau ikut karena dia tau hal yang dilakukan itu negatif dan dapat merugikan dia, hal yang dianggap negatif tersebut juga ia dapatkan dan ia cari berdasarkan dari beberapa informasi. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :
“Informasi seperti ceramah dari para ustadz dan kyai tentang dampak dari bermain judi, lalu informasi berita yang mana sedang maraknya juga menampilkan para pelaku dari judi tersebut”

Informan kedua, RL menyatakan :
“Kita harus mengumpulkan data dan informasi yang kuat agar kita memiliki alasan untuk tidak bermain judi *online*. Melihat teman atau orang lain yang sering bermain judi *online* di lingkungan sekitar, karena saya yakin orang yang sering bermain judi *online* pasti banyak ruginya dan kalahnya”

Informan ketiga, MNH menyatakan :
“Saya mendapatkan informasi bahwa judi itu haram, dapat membuat stres dan membuat kita bisa melakukan perbuatan kriminal, membuat malas bekerja dan membuat kita menjadi miskin dan bisa membuat kecanduan”

Informan keempat, RAM menyatakan :
“Biasanya mendengarkan ceramah dan ustad itu mengatakan judi itu haram dan dilarang oleh agama islam”

Informan kelima, DY menyatakan :
“Informasi yang saya dapatkan ialah dari melihat kekalahan dan hancurnya karir teman akibat bermain judi, dan dia juga terlilit hutang”

Informan keenam, DY menyatakan :

“Informasi yang didapat bahwa judi itu dapat membuat kita miskin dan dipenjara”

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Saya mendapatkan informasi bahwa judi itu dilarang dalam islam dan itu melanggar norma-norma”

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Saya tau bahwa judi itu dapat membuat kita miskin, dan seperti yang saya bilang tadi bahwa tidak ada prang yang kaya dari judi kecuali bandar”

3) Menggunakan informasi yang dikumpulkan agar tidak ikut bermain judi *online*

Ada beberapa remaja yang mendapatkan informasi bahwa judi itu tidak baik dan bersifat negatif sehingga dia tidak terjerumus kedalam perjudian. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :

“Saya menggunakan informasi tersebut untuk mengedukasi teman saya yang lain, baik yang sudah bermain judi online tersebut maupun yang akan atau yang belum sama sekali terjun ke permainan tersebut”⁷³

Informan kedua, RL menyatakan :

“Dengan cara memilih mana informasi yang benar tentang judi dan apalagi yang saya tahu judi itu hanya memberi dampak kesenangan sesaat”⁷⁴

Informan ketiga, MNH menyatakan :

“Mendekatkan diri kepada Allah SWT dan mentaati peraturan pemerintah bahwa judi *online* itu tidak boleh dilakukan dan melanggar UU”⁷⁵

Informan keempat, RAM menyatakan :

“Mendekatkan diri kepada Allah dan berdoa supaya tidak mudah terpengaruh dan terjerumus kedalam dunia perjudian”⁷⁶

⁷³ Hasil wawancara dengan informan MSA, Rabu 01 Desember 2021

⁷⁴ Hasil wawancara dengan informan RL, Sabtu 27 November 2021

⁷⁵ Hasil wawancara dengan informan MNH, Sabtu 4 Desember 2021

⁷⁶ Hasil wawancara dengan informan RAM, Sabtu 27 November 2021

Informan kelima, DY menyatakan :

“Mempercayai dan meyakini bahwa tidak ada keuntungan yang di dapat dalam bermain judi *online*”⁷⁷

Informan keenam, DY menyatakan :

“Mempercayai bahwa lebih banyak kerugian yang didapat saat bermain judi daripada keuntungannya”⁷⁸

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Lebih mendekatkan diri kepada tuhan dan menggunakan uang untuk keperluan yang lebih penting”⁷⁹

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Tidak akan pernah untuk mencoba-coba bermain judi *online*”⁸⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, bahwa peneliti mengamati kemampuan individu untuk mengantisipasi dan menafsirkan suatu peristiwa. Mereka mencari informasi mengenai dampak apa saja yang didapat jika bermain judi *online* dan mereka juga mengetahui kalau bermain judi *online* itu berdosa dan hukumnya haram dalam islam

Dapat di simpulkan berdasarkan wawancara dan observasi diatas berkenaan dengan kemampuan individu untuk mengantisipasi dan menafsirkan suatu peristiwa maka seluruh informan yang peneliti amati mampu untuk mengantisipasi dan menafsirkan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, kemampuan setiap individu berbeda antara satu dan lainnya tergantung pada pengalaman dan pengetahuan mereka masing-masing, hal ini di tunjukkan bahwa seluruh informan mencari tahu

⁷⁷ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁷⁸ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁷⁹ Hasil wawancara dengan informan WS, Minggu 28 November 2021

⁸⁰ Hasil wawancara dengan informan AP, Sabtu 20 November 2021

terlebih dahulu informasi yang berkaitan dengan permainan judi *online* dari dampak jika bermain judi, cara menghindari serta cara mengendalikan diri agar tidak terpengaruh untuk bermain judi tersebut.

c. Mengontrol Keputusan (*Decisional Kontrol*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

1) Hal yang di terapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi *online*

Ada beberapa hal yang harus diterapkan dalam diri remaja itu sendiri dan bertekad agar tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan untuk bermain judi *online*. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :

“Selalu berusaha untuk menjauhi hal-hal yang berbau dengan permainan judi tersebut dengan mengisi waktu kosong seperti belajar, membaca al-quran, dan hal-hal positif yang lainnya”⁸¹

Informan kedua, RL menyatakan :

“Yang pertama saya lebih mendekatkan diri kepada Allah, yang kedua menyadari bahwa judi *online* itu sangat tidak bermanfaat, yang ketiga membatasi bahkan menjauhi lingkungan yang sering bermain judi, keempat menggunakan masa remaja untuk hal yang berguna, dan menggunakan masa remaja untuk belajar”⁸²

⁸¹ Hasil wawancara dengan informan MSA, Rabu 01 Desember 2021

⁸² Hasil wawancara dengan informan RL, Sabtu 27 November 2021

Informan ketiga, MNH menyatakan :

“Bergaul dengan orang yang sholeh, selalu mengingat Allah SWT, berusaha mengerjakan apa yang sudah diperintahkan oleh Allah dan menjauhi larangannya, dan yang terakhir selalu berusaha mencari pekerjaan yang halal dan berpola pikir positif”⁸³

Informan keempat, RAM menyatakan :

“Yang pastinya saya selalu mendekati diri kepada Allah dan mengikuti semua perintahnya, selain itu berhubung saya suka menonton film anime biasanya saya lebih sering menonton film anime”⁸⁴

Informan kelima, DY menyatakan :

“Tidak akan pernah sekalipun saja untuk mendekati atau bermain judi *online* tersebut”⁸⁵

Informan keenam, DY menyatakan :

“Lebih sering menggunakan HP untuk hal yang lebih berguna dan positif daripada bermain *game online* apalagi judi *online*”⁸⁶

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Menggunakan media elektronik secara positif misalnya untuk bermain *game* sebagai hiburan, komunikasi dan untuk mencari pekerjaan yang halal. Selain itu memanfaatkan internet untuk mengakses atau mencari informasi yang lebih penting dan bermanfaat”⁸⁷

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Mempersiapkan mental saya agar jangan sampai saya terpengaruh, menggunakan internet untuk mencari informasi yang positif ketimbang bermain judi”⁸⁸

2) Hal yang di terapkan merupakan suatu tindakan atau keputusan yang tepat untuk mengindari permainan judi *online*

Ada beberapa hal yang harus diterapkan dalam diri remaja itu sendiri dan meyakinkan diri bahwa hal-hal yang diterapkan tersebut membuat remaja itu tidak akan mudah terpengaruh oleh lingkungan

⁸³ Hasil wawancara dengan informan MNH, Sabtu 4 Desember 2021

⁸⁴ Hasil wawancara dengan informan RAM, Sabtu 27 November 2021

⁸⁵ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁸⁶ Hasil wawancara dengan informan DY, Sabtu 20 November 2021

⁸⁷ Hasil wawancara dengan informan WS, Minggu 28 November 2021

⁸⁸ Hasil wawancara dengan informan AP, Sabtu 20 November 2021

untuk bermain judi *online* . Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberapa informan, yang hasilnya sebagai berikut :

Informan pertama, MSA menyatakan :

“Saya meyakini dengan cara seperti yang saya jelaskan tadi dapat menjauhi judi online tersebut karena dengan cara mengisi waktu kosong dengan hal-hal yang positif mampu membawa dan menstimulasi diri kita kedalam kebiasaan yang baik”

Informan kedua, RL menyatakan :

“Saya meyakini bahwa apa yang saya terapkan itu adalah hal yang benar dan positif, selain itu kita juga harus meyakini bahwa judi perbuatan setan yang dapat merugikan diri sendiri”

Informan ketiga, MNH menyatakan :

“Saya meyakini karena memang benar adanya permainan judi online itu membuat stres, malas dan tidak dibenarkan dalam agama islam”

Informan keempat, RAM menyatakan :

“Karena menurut saya melakukan sesuatu hal yang kita senangi dapat mengurangi efek negatif atau dorongan untuk ikut bermain judi *online*”

Informan kelima, DY menyatakan :

“Karena menurut saya judi *online* itu seperti sabu, jika sudah sekali dimainkan maka akan terus berlanjut dan sulit untuk berhenti”

Informan keenam, DY menyatakan :

“Saya percaya bahwa hal-hal negatif saja yang akan didapatkan dari bermain judi *online*”

Informan ketujuh, WS menyatakan :

“Saya sangat yakin bahwa hal-hal yang saya terapkan tersebut dapat menjauhi saya dari permainan judi *online*”

Informan kedelapan, AP menyatakan :

“Dengan saya menerapkan hal tersebut, saya tidak akan pernah terpengaruh bermain judi *online*, karena pada dasarnya judi *online* dilakukan menggunakan internet, jika saya menggunakan internet untuk hal yang positif maka saya tidak akan pernah bermain permainan judi tersebut”

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti mengamati kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan

berdasarkan pada suatu diyakini. Dalam hal ini informan memiliki cara yang berbeda dalam memilih hasil atau tindakan yang akan mereka lakukan, dalam hal ini mereka memilih tindakan untuk menghindari permainan judi *online* berdasarkan pada sesuatu hal yang mereka yakini, beberapa informan memilih tindakan agar tidak terpengaruh perjudian *online* dengan cara mendekatkan diri dengan Allah SWT, mencari kesibukan yang menyenangkan bagi dirinya dan menggunakan media elektronik ataupun mengakses jaringan internet untuk hal yang lebih bermanfaat dan bersifat positif.

Dapat disimpulkan berdasarkan wawancara dan observasi yang berkenaan dengan kemampuan untuk memilih suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini maka seluruh informan yang peneliti amati itu mampu dalam melakukan hal tersebut, terlihat pada mereka yang mampu memilih suatu tindakan yang mereka yakini untuk terhindar dari permainan judi *online* tersebut, dan mampu mengontrol sebuah keputusan yang mereka ambil.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka setelah itu melakukan analisa terhadap hasil penelitian dalam bentuk deskriptif analisis untuk menjelaskan hasil penelitian. Peneliti memberi gambaran dan penjelasan hasil dari wawancara peneliti dengan beberapa informan tentang “Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online* Di Kota Bengkulu”. Analisis akan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian

dengan teori yang relevan baik yang berkaitan dengan bidang bimbingan dan konseling maupun teori dari aspek kontrol diri :

1. Kontrol Diri Remaja Dari Aspek Bidang Bimbingan Pribadi dan Sosial

Adapun pengertian bimbingan pribadi-sosial menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:⁸⁹

- a. Menurut Samsu Yusuf bimbingan pribadi-sosial adalah sebagai suatu upaya membantu individu dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan keadaan psikologis dan sosial klien sehingga individu memantapkan kepribadian dan mengembangkan kemampuan individu dalam menangani masalah-masalah dirinya.
- b. Diperkuat dengan pendapat Ahmad Juntika yang dimaksud dengan bimbingan pribadi-sosial adalah untuk membantu para individu dalam menyelesaikan masalah-masalah pribadi sosial, misalnya pergaulan, penyelesaian konflik dan penyesuaian diri.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi para remaja memiliki kontrol diri yang baik karena mereka mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah pribadi dan sosial dan mereka juga mampu mengembangkan sistem pemahaman diri dan sikap-sikap yang positif, ini dibuktikan dengan para remaja yang awalnya ikutan teman untuk bermain judi *online* tetapi mereka mampu untuk berubah dan berhenti bermain judi *online* karena mereka mencari informasi dan mendapatkan pemahaman

⁸⁹Yahya AD, Winarsih, "Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 2 Padang Cermin Kabupaten Pesawaran". Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.3, No.1. (Mei,2016), hlm.3

baru mengenai dampak-dampak negatif yang didapatkan ketika mereka bermain judi *online* dan mereka mampu merubah sikap yang awalnya negatif menjadi positif.

2. Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online*

Jika ditelaah dari perspektif teori yang dikemukakan oleh Averill tentang aspek-aspek kontrol diri dapat disimpulkan bahwa kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* terdiri dari beberapa cara yang dilakukan remaja. Sebagaimana dikemukakan Averill terdapat tiga aspek kontrol diri yaitu; kontrol perilaku (*behavior kontrol*), kontrol kognitif (*cognitive kontrol*), dan mengontrol keputusan (*decisional kontrol*).⁹⁰ Berdasarkan penelitian ketiga aspek kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di daerah Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa Kota Bengkulu ditemukan sebagai berikut:

a. Kontrol Perilaku (*Behavior Kontrol*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau modifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini terbagi menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi para remaja dapat mengontrol tingkah laku mereka. Dalam mengatur pelaksanaan ini

⁹⁰ Syamsul Bachri Thalib, Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.110

mereka mampu untuk melakukan hal-hal yang positif agar tidak mudah terpengaruh dalam permainan judi *online*, mereka selalu melakukan kegiatan yang positif seperti bermain bola, bermain game, jalan-jalan dan lain-lain, belajar untuk mengontrol diri mereka agar dapat terhindar dari permainan judi *online*, memilih pergaulan yang baik serta mereka mampu menolak dan menahan godaan untuk mengajak mereka bermain judi *online*. Selain itu mereka juga mampu untuk mengatur stimulus yang datang kepada diri mereka, hal ini ditunjukkan pada mereka mampu menahan godaan yang datang kepada mereka, mampu menghindari ajakan teman untuk bermain judi *online*, serta mereka juga mampu untuk mengontrol diri mereka saat berada di situasi yang mungkin mereka akan melakukan atau bermain judi *online*.

Berdasarkan temuan hasil penelitian diatas, sesuai dengan teori Ajzen yang mengatakan kontrol perilaku adalah perasaan seseorang mengenai kemudah atau kesulitnya dalam melakukan suatu perilaku tertentu. Persepsi kontrol perilaku dapat berubah tergantung situasi dan jenis perilaku yang akan dilakukan. Selanjutnya dia mengatakan persepsi kontrol perilaku yang dirasakan merupakan kendali keyakinan yang mencakup persepsi individu mengenai kepemilikan keterampilan yang memerlukan peluang untuk berhasil melakukan kegiatan.⁹¹ Teori ini sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan oleh seluruh informan yang peneliti amati yaitu mereka mampu mengontrol perilaku mereka sendiri

⁹¹ Mahyarni, "*Theory Of Reasoned Action And Theory Of Planned Behavior*" Sebuah Kajian Historis Tentang Perilaku, hlm.13

atas situasi dan keinginannya sendiri untuk mencapai suatu yang mereka inginkan.

Selain itu temuan penelitian juga didukung dengan teori dakwah. Peran dakwah dalam mengembangkan kontrol diri untuk mengajak manusia kepada kebaikan yang diridhai oleh Allah SWT, serta mencegah manusia untuk melakukan perbuatan yang keji dan munkar.⁹² Ada beberapa remaja di daerah Padat Karya yang tau bahwa judi di haramkan dalam agama islam jadi mereka tidak ikut bermain judi online tersebut dan ada beberapa remaja juga yang sempat ikut teman untuk bermain tetapi akhirnya mereka sadar bahwa perjudian *online* hanya merugikan dirinya dan orang lain karena mereka pernah mencuri ayam tetangga untuk bermain judi *online*, sehingga lama kelamaan mereka sadar bahwa permainan tersebut banyak menimbulkan hal negatif dan perbuatan dosa. Selain didukung oleh teori dakwah, penelitian ini juga didukung dengan teori mengenai faktor yang menyebabkan mereka berjudi, faktor ekonomi, faktor lingkungan dan situasional, keinginan untuk mencoba dan persepsi terhadap keterampilan.⁹³ Kebanyakan para remaja terlahir dari keluarga yang ekonominya menengah keatas sehingga mereka tidak tertarik untuk bermain judi *online* karena bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan tanpa perlu bermain judi *online*, selain itu mereka juga tidak

⁹² Irodatum Makhsushoh, “*Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal*” Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.54

⁹³ Agung Kurniawan, “*Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2014) hlm.10

memiliki keterampilan dalam bermain judi *online* tersebut karena dalam judi online kita harus membuat situs dan mentransfer terlebih dahulu. Tetapi ada beberapa remaja yang pernah ikut bermain lalu berhenti karena terpengaruh dengan ajakan teman yang mendapatkan banyak uang melalui judi sehingga mereka ikut-ikutan teman agar bisa membeli sesuatu yang mereka inginkan dan ditambah lagi mereka yang hobi bermain bola memiliki keterampilan dalam menabak skor bola dan tim mana yang akan memenangkan pertandingan..

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Kontrol*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri dari dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi secara subjektif. Untuk dapat mengantisipasi suatu peristiwa individu memerlukan informasi yang cukup lengkap dan akurat, sehingga dengan informasi yang dimiliki mengenai keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan.

Adapun penemuan peneliti terhadap kontrol diri dalam mengurangi permainan judi *online* di daerah Padat Karya adalah bahwa remaja di daerah Padat Karya ini dapat mengurangi maupun terhindar dari permainan judi *online* mereka mampu mengantisipasi peristiwa atau memperoleh informasi yang membuat mereka tidak merasakan dampak negatif selain itu remaja tersebut mampu menafsirkan peristiwa atau kejadian yang ada di sekitar mereka hal ini di tunjukkan dengan cara remaja dalam melakukan hal tersebut seperti mereka mengumpulkan informasi-informasi yang mereka perlukan yang berisi dampak yang akan di dapatkan ketika bermain judi atau mereka melihat langsung dampak yang dirasakan oleh teman sebayanya, dengan informasi yang mereka dapatkan mereka memahami informasi tersebut, mereka melihat peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di sekeliling mereka maka mereka dapat menggunakan informasi atau peristiwa tersebut sebagai salah satu cara mereka untuk menghindari permainan judi *online* dan dengan hal tersebut mereka dapat mengambil segi-segi positif yang bermanfaat bagi mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan Averill mengatakan kontrol kognitif adalah kemampuan individu dalam mengontrol diri untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis untuk mengurangi

tekanan yang di hadapi.⁹⁴ Teori ini sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan oleh seluruh informan yang telah peneliti amati, dengan informasi yang telah mereka kumpulkan mengenai keadaan yang tidak mereka inginkan maka mereka dapat mengantisipasi keadaan tersebut sesuai dengan pertimbangan yang telah mereka lakukan.

Selain itu temuan penelitian juga didukung dengan teori dakwah, para remaja sudah mendapatkan informasi dari menonton ceramah di televisi maupun dakwah dari media sosial lainnya, judi itu dilarang dalam agama islam karena hukum berjudi adalah haram dan mereka juga mendapatkan pemahaman bahwa jika bermain judi lebih banyak mendapatkan dampak negatif ketimbang positifnya, itulah yang menyebabkan mereka tidak bermain judi *online*. Larangan ini sudah dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Maidah Ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Selain didukung oleh teori dakwah, penelitian ini juga didukung dengan teori mengenai faktor yang menyebabkan orang bermain judi *online*. Beberapa remaja yang awalnya terpengaruh judi *online* itu

⁹⁴ Ghufron, M. Nur, Rini Risnawita S, Teori-teori psikologi, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2011), hlm.32

berawal dari mendapatkan informasi dari beberapa situs di internet yang menawarkan permainan judi *online*, ditambah lagi dengan faktor keinginan untuk mencoba akhirnya mereka mencoba permainan judi *online* tersebut.

c. Mengontrol Keputusan (*Decisional Kontrol*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih hasil suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kebebasan pada diri individu untuk memilih berbagai tindakan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa remaja di daerah Padat Karya yang dijadikan sebagai informan mampu mengontrol keputusan mereka berdasarkan pada sesuatu yang mereka yakini dan setuju hal ini di tunjukkan dengan cara mereka untuk menentukan sesuatu yang akan mereka lakukan dalam kehidupan mereka, remaja disini telah meyakini atas apa yang mereka pilih seperti meyakini bahwa berjudi merupakan suatu hal yang dilarang oleh Allah SWT dan meyakini bahwa dengan berjudi membuat individu malas untuk bekerja untuk mencari uang yang halal.

Sesuai dengan teori yang di kemukakan Averill bahwa mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu dalam mengontrol diri untuk memilih suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu

yang diyakini atau disetujui.⁹⁵ Dalam hal ini teori ini sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan oleh seluruh informan bahwa mengontrol keputusan akan sangat berpengaruh dalam menentukan pilihan, baik dengan adanya suatu kesempatan maupun kebebasan pada diri individu untuk memilih suatu tindakan yang akan mereka lakukan nantinya. Jika dikaitkan dengan teori dakwah, remaja disini telah meyakini atas apa yang mereka pilih seperti meyakini bahwa berjudi hukumnya haram dan merupakan suatu hal yang dilarang oleh Allah SWT, selain itu para remaja juga meyakini bahwa dengan berjudi membuat individu malas untuk bekerja untuk mencari uang yang halal.

E. Tabel Gambaran Kontrol Diri Informan Penelitian

Tabel 4.7 : Kontrol Diri Informan MSA

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menolak ajakan teman untuk mengajak bermain judi <i>online</i> 2. Berusaha untuk selalu tidak akan pernah ikut bermain judi <i>online</i> walaupun dalam kondisi yang memungkinkan untuk ikut bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan informasi dari ceramah yang dilakukan oleh ustad tentang dampak dari

⁹⁵ Ghufron, M. Nur, Rini Risnawita S, Teori-teori psikologi, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2011), hlm. 32.

	bermain judi, selain itu juga mengumpulkan lewat berita di media masa 2. Menggunakan informasi yang telah didapat untuk mengedukasi teman yang bermain judi atau yang akan bermain judi <i>online</i> tersebut
Mengontrol Keputusan	1. Berusaha untuk menjauhi apapun yang berbau judi online dengan mengisi waktu kosong seperti belajar, membaca al-quran, dan hal-hal positif yang lainnya

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa MSA memiliki aspek kontrol diri yang baik karena dia mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online* dan tetap tidak akan bermain walaupun dalam kondisi yang memungkinkan dia untuk bermain, dia juga selalu berusaha untuk menjauhi hal yang mendekati perjudian dengan mengisi waktu dengan kegiatan positif.

Tabel 4.8 : Kontrol Diri Informan RL

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	1. Langsung memblokir nomor yang menawarkan situs judi dan mengajak untuk ikut bermain judi <i>online</i> 2. Menghindari teman-teman atau lingkungan yang mendorong kita untuk melakukan permainan judi <i>online</i> 3. Lebih banyak meluangkan waktu untuk keluarga

	4. Selalu berusaha untuk tetap tidak ikut bermain judi walaupun dalam kondisi sedang tidak memiliki uang
Kontrol Kognitif	1. Mencari informasi lewat berita-berita di televisi maupun di koran mengenai dampak yang dirasakan ketika bermain judi 2. Membentengi diri agar tidak mudah terpengaruh dengan judi <i>online</i>
Mengontrol Keputusan	1. Lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT agar terhindar dari hal-hal negatif 2. Menggunakan masa remaja untuk belajar Menggunakan masa remaja untuk hal yang lebih berguna

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa RL memiliki aspek kontrol diri yang baik karena dia memberi jarak bahkan menjauhi teman yang mengajaknya bermain judi *online*, selalu meluangkan waktu dengan keluarga dan mengisi waktu luang dengan hal yang positif.

Tabel 4.9 : Kontrol Diri Informan MHN

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	1. Menolak secara halus ajakan teman untuk bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	1. Mendapatkan informasi melalui berita dan mendapatkan informasi dengan cara melihat dampak negatif yang dirasakan oleh teman

	<p>ketika bermain judi <i>online</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Memberi sedikit nasehat bahwa bermain judi <i>online</i> itu tidak dibenarkan dalam ajaran agama dan hukumnya haram
Mengontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selalu mengingat Allah 2. Berusaha untuk selalu mengerjakan semua yang diperintahkan Allah dan menjauhi larangan nya 3. Selalu mencari rezeki yang halal dan berpola pikir positif

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa MHN memiliki aspek kontrol diri yang baik karena dia mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online* secara halus dan memberi nasihat supaya teman nya tidak bermain judi *online* lagi, selalu mengingat Allah SWT karena itu dapat menjauhkan dari hal-hal negatif dan berusaha mencari rezeki yang halal.

Tabel 4.10 : Kontrol Diri Informan RAM

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan hal-hal yang bersifat positif 2. Tidak sembarangan dalam berteman 3. Menjaga jarak dengan teman yang mengajak bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan informasi apa itu judi <i>online</i> dan apa dampak yang akan di dapatkan setelah bermain tersebut 2. Mengamati perilaku teman yang bermain judi <i>online</i>
Mengontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan yang disukai agar terhindar dari permainan judi <i>online</i>

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa RAM memiliki aspek kontrol diri yang baik karena memberi jarak terhadap teman yang mengajak untuk bermain judi *online* dan melakukan hal-hal yang disenangi karena dengan begitu dia dapat terhindar dari hal negatif salah satunya judi *online*.

Tabel 4.11 : Kontrol Diri Informan DY

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	1. Tidak mudah percaya dengan keuntungan dan kemenangan yang ditawarkan situs judi <i>online</i> 2. Berusaha menjaga jarak terhadap teman yang selalu mengajak untuk bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	1. Mendapat informasi secara langsung bahwa judi hanya menghancurkan karir dan bisa membuat orang terlilit hutang 2. Mencari tahu mengenai apa itu judi
Mengontrol Keputusan	1. Menguatkan keimanan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> 2. Tidak akan pernah mendekati hal yang berbau judi

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa DY memiliki aspek kontrol diri yang baik karena dia bisa menjaga jarak terhadap teman yang mengajak bermain judi *online* dan tidak mudah percaya dengan kemenangan yang didapatkan oleh temannya melalui judi dan selalu mengingat Allah SWT karena itu dapat menjauhkan dari hal-hal negatif seperti perjudian.

Tabel 4.12 : Kontrol Diri Informan DY

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	1. Tidak akan pernah percaya dengan kemenangan yang diperlihatkan oleh teman dari bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	1. Mengumpulkan informasi apa itu judi <i>online</i> 2. Mencari tahu dampak yang a di dapatkan setelah bermain judi secara langsung melalui teman
Mengontrol Keputusan	1. Menggunakan media elektronik untuk hal yang positif

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa DY memiliki aspek kontrol diri yang baik karena tidak mudah percaya dengan kemenangan yang didapatkan oleh temannya melalui judi, mencari informasi dari dampak

bermain judi dan menggunakan media elektronik untuk hal-hal yang lebih penting.

Tabel 4.13 : Kontrol Diri Informan WS

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengisi waktu kosong dengan sesuatu hal yang disukai 2. Mendekatkan diri kepada Allah SWT
Kontrol Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan judi <i>online</i> 2. Mengambil segi positif dari dampak negatif yang dirasakan oleh teman yang bermain judi
Mengontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media elektronik untuk bermain <i>game</i> sebagai hiburan, komunikasi dan untuk mencari pekerjaan yang halal. 2. Lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT

WS memiliki aspek kontrol diri yang baik karena mendekatkan diri dengan Allah SWT, mencari informasi dari dampak bermain judi, melakukan kegiatan-kegiatan positif dan menggunakan media elektronik untuk hiburan, komunikasi dan mencari pekerjaan yang halal.

Tabel 4.14 : Kontrol Diri Informan AP

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti aktivitas positif seperti mendaki gunung dan hal positif lainnya 2. Menolak ajakan teman untuk bermain judi <i>online</i>

Kontrol Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan informasi tentang dampak negatif bermain judi <i>online</i> 2. Memberi tahu teman kalau judi itu membuat kamu miskin dan tidak akan membuat kamu kaya
Mengontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan mental agar jangan sampai terpengaruh 2. Menggunakan internet untuk mencari informasi yang positif ketimbang bermain judi

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa AP memiliki aspek kontrol diri yang baik karena dia mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online*, mendaki gunung untuk hiburan, dia juga selalu berusaha untuk menjauhi hal yang mendekati perjudian dan menggunakan internet untuk hal yang lebih positif.

Tabel 4.15 : Gambaran Kontrol Diri Seluruh Informan

Aspek-Aspek	Kontrol Diri Remaja
Kontrol Perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha menjaga jarak terhadap teman yang selalu mengajak untuk bermain judi <i>online</i> 2. Berusaha menjaga jarak terhadap teman yang selalu mengajak untuk bermain judi <i>online</i>
Kontrol Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan informasi tentang dampak negatif bermain judi <i>online</i> 2. Memberi nasehat kepada teman dan memberi tahu teman mengenai dampak bermain judi <i>online</i>
Mengontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT agar terhindar dari hal-hal negatif 2. Menggunakan media elektronik maupun internet untuk hal positif

Berdasarkan tabel dari gambaran kontrol diri remaja di Daerah Padat Karya maka mendapatkan tidak adanya perbedaan kontrol diri antara remaja dalam mengurangi permainan judi *online*. Remaja di Daerah Padat Karya ini memiliki tindakan yang hampir rata-rata sama dalam mengontrol diri mereka

sendiri untuk menghindarkan diri dari permainan judi online yang marak di daerah padat karya, menolak jika diajak teman untuk bermain judi *online*, mereka melakukan kegiatan yang positif, melakukan kegiatan atau aktifitas yang mereka senangi, meningkatkan keimanan dengan mendekati diri kepada Allah SWT. Mereka juga mampu menerapkan beberapa hal untuk mengontrol diri mereka untuk menghindari permainan judi online, selain itu mereka juga meyakini apa yang telah mereka pilih atau terapkan agar dapat terhindar dari permainan judi *online*.

Dalam penelitian ini, hasil yang didapat oleh peneliti setelah melakukan penelitian sama dengan teori yang digunakan, baik dalam aspek kontrol perilaku, kontrol kognitif dan mengontrol keputusan. Hasil yang didapat pada aspek kontrol perilaku ada beberapa remaja yang membatasi pergaulan terhadap teman yang sering mengajak ia bermain judi, selalu menolak ajakan teman yang mengajak untuk bermain judi *online* dan mencari kegiatan yang lebih positif. Hasil dari aspek kontrol kognitif para remaja memperoleh dan mencari informasi mengenai judi *online* seperti dampak dari judi tersebut, kemudian para remaja juga dapat mempertimbangkan dampak yang didapat jika bermain judi dari informasi yang diperoleh tersebut. Kemudian hasil dari aspek mengontrol keputusan para remaja lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang positif yang sudah mereka yakini bahwa kegiatan yang dilakukan tidak merugikan ketimbang mereka bermain judi *online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dari BAB IV, maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi *online* di Daerah Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa Kota Bengkulu ini ada tiga aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan mengontrol keputusan. Remaja dalam penelitian ini di katakan mampu untuk menjalankan ketiga aspek tersebut karena mereka telah memiliki kontrol diri yang baik untuk terhindar dari permainan judi *online*, hal ini dikarenakan mereka selalu melakukan hal-hal atau kegiatan positif, mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online* serta mereka dapat menghindar dan membentengi diri dari ajakan yang ada dilingkungan sekitar untuk melakukan hal-hal negatif.

Upaya yang dilakukan melalui kontrol perilaku dengan cara lebih selektif dalam memilih teman atau pergaulan dan mereka juga menolak secara halus atau menggunakan kalimat yang tidak menyinggung teman lainnya untuk mengajak untuk bermain judi *online*. Menerapkan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan norma agama. Menghilangkan hal-hal negatif yang dapat mempengaruhi untuk bermain judi *online* yang ada dalam diri individu. Menggunakan informasi sebagai acuan agar tidak ikut bermain judi *online*.

Kemudian upaya yang dilakukan melalui kontrol keputusan dengan cara terus menerapkan pedoman hidup yang telah di pilih, lalu selalu meyakini atas apa yang telah diterapkan. Tetap terus mempelajari ajaran-ajaran agama.

B. Saran

1. Kepada kedua orang tua agar selalu menjaga dan mendidik anaknya dengan baik, menguatkan pendirian anak agar tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif, memberikan kasih sayang dan perhatian yang lebih kepada anak, kemudian memberikan saran agar selalu mengetahui apa saja yang dilakukan oleh anak, dengan siapa mereka bergaul dan bagaimana lingkungan tempat mereka bergaul.
2. Untuk remaja di daerah padat karya agar selalu mendengarkan nasihat dari orang tua, selalu mengutamakan ajaran-ajaran agama dan mendekati diri kepada Allah SWT. Bisa memilih pergaulan yang baik dan tidak ikut bermain judi *online* maupun hal-hal negatif yang dilakukan oleh remaja di sekitar kita, hal ini dilakukan agar kontrol diri remaja tersebut dapat meningkat dan dapat terhindar dari permainan judi *online* maupun kegiatan negatif.
3. Untuk masyarakat daerah padat karya, agar lebih bisa memperhatikan para remaja yang berada dilingkungannya, kemudian diharapkan agar dapat menegur atau menasehati remaja yang melakukan perilaku negatif dengan cara yang baik dan tidak menyinggung para remaja, untuk remaja yang tidak bermain judi ada baiknya untuk menasehati teman-teman yang lain

agar temannya tidak selalu melakukan kegiatan negatif salah satunya bermain judi *online*.

4. Kemudian untuk prodi Bimbingan dan Konseling Islam, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan sebagai penambahan ilmu pengetahuan, menambah wawasan kepada mahasiswa BKI tekhususnya mengenai kontrol diri remaja agar tidak mudah terpengaruh permainan judi *online*.
5. Kepada peneliti berikutnya yang ingin meneliti dengan bidang yang sama, dapat menjadikan penelitian ini sebagai suatu acuan atau sebagai rujukan dengan objek, subjek, dan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffuddin, Beni Ahmad Saebani, 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Afifah Nova Auliyatul, 2018. *Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja di Desa Sidodadi Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang*. Malang. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Anggraini Indri, 2019. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Online Shopping Pada Wanita Usia Dewasa Awal*. Jakarta. Skripsi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
- Astuti Monica Puji, 2014. *Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Bachtiar Tantri C.C, Skripsi: “*Tinjauan Krimonologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online*”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar (Makassar,2017)
- Bisma Eldy, 2012. *Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X*”, Depok: Universitas Indonesia.
- Ennysah Tiara, 2021. *Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi*. Jambi. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi
- Handayani Rizka Widya, 2013. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma.
- Harahap Juli Yanti, Juli,2017. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*. Jurnal Edukasi, Vol.3.No.2.
- Hardiansyah Syafrul, Februari,2016. *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima*

- Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai*). JOM FISIP Vol.3, No.1.
- Hardika Reni, 2018. *Kontrol Diri Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Indralaya*. Palembang. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Hidayati Khoirul Bariyyah, Mei,2016. *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri Pada Remaja”* Jurnal Psikologi Indonesia, Vol.5.No.2.
- Iskandar, 2018. *Metodologi Pendidikan dan Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Group Pers.
- Kurniawan Agung, 2014. *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munawaroh Fitrianingrum, 2015. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Parengkuan Esa Maesanta, 2017. *Self-Control Pada Mahasiswa UKSW Yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online*. Jawa Tengah. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Pitaloka Ananda Rullyta Avesiana, 2020. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Nomophobia Pada Mahasiswa*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Pujianto Deni, 2018. *Peran Orang Tua Dalam Membina Sikap Keagamaan Remaja di Desa Gaya Baru III*. Lampung: IAIN Metro,
- Putro Khamim Zharkasih, 2017. *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Vol.17, No.1.
- Rachdianti Yuniar, 2012. *Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*. Jakarta. Skripsi Fakultas Psikologi Non Reguler UIN Syarif Hidayatullah.
- Raco.J.R, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif* . (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Sagala Mesias J.P, “*Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot*”, Jurnal Hukum Kaidah Vol.18, No.3
- Sahara Siti, 2018. “*Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) di Kota Langsa*”, Jurnal Hukum Samudra Keadilan Vol.13, No.1.
- Simamora Pelix Colyn Chandy Alqino, 2017. *Penyelesaian Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak*. Yogyakarta. Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya.
- Sofiati Ulfa, 2016. *Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*. Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Statistik Portal. Diakses pada tanggal 17 November 2020, Pukul:20.46 WIB. “*Teknik Pengambilan Sampel dengan Metode Purposive Sampling*”, <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html>.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta.
- Supriatna Marsela, 2019. *Kontrol Diri : Definisi dan Faktor*” Jurnal Innovative Counseling, Vol.3.No.2,
- Thalib Syamsul Bachri, 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* Jakarta: Kencana
- Triantoro Safaria, 2004. “*Terapi Kognitif-Perilaku Untuk Anak*”. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ulfiana, 2018. “*Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makassar*”. Makassar. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Wulandari Nurul, 2018. *Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*. Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

L

A

M

P

I

R

A

N



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telp (0736) 51276, Fax(0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini kami menjelaskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Anjas Mathorri
NIM : 1711320039
Jurusan/Prodi : Dakwah/Bimbingan dan Konseling Islam
Angkatan : 2017

Telah melakukan uji plagiasi dengan judul Skripsi:

Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu

Disimpulkan dari hasil uji plagiasi tersebut dinyatakan LULUS dengan hasil kesamaan (*similarity*) 19 % pada tanggal 07 Februari tahun 2022 sebagaimana hasil terlampir.

Demikianlah surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

An. Dekan
Wakil Dekan I FUAD



Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP 198306122009121006

Bengkulu, 07 Februari 2022

Pelaksana Uji Plagiasi Prodi MD

Dilla Astarini, M.Pd
NIP 199001212019032008

Kontrol diri remaja

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	2%
3	core.ac.uk Internet Source	1%
4	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uksw.edu Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK REMAJA DAERAH PADAT KARYA

Rumusan Masalah	Aspek-Aspek Kontrol Diri	Pertanyaan
1. Bagaimana kontrol diri remaja dalam menghadapi permainan judi <i>online</i> di daerah padat karya?	A. Kontrol Diri Remaja	
	1. Kontrol Perilaku	1. Bagaimana upaya teman untuk mempengaruhi atau mengajak anda ikut bermain judi <i>online</i> ? 2. Bagaimana cara yang anda lakukan agar bisa terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
		1. Kondisi seperti apa yang akan membuat anda terpengaruh permainan judi <i>online</i> ?
	2. Kontrol Kognitif	1. Informasi apa saja yang anda kumpulkan untuk menguatkan anda agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ? 2. Bagaimana anda menggunakan informasi tersebut agar tidak ikut bermain judi <i>online</i> ?

		<ol style="list-style-type: none">1. Apa yang anda pahami tentang permainan judi online?2. Bagaimana anda mengambil hal-hal positif dari kejadian yang anda alami agar terhindar dari permainan judi tersebut?
	3. Kontrol Keputusan	<ol style="list-style-type: none">1. Hal apa yang anda terapkan dalam diri anda untuk menghindari permainan judi <i>online</i> tersebut?2. Bagaimana anda yakin bahwa hal yang anda terapkan merupakan suatu tindakan atau keputusan yang tepat untuk menghindari permainan judi <i>online</i>?

Lampiran 2

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1.1
Wawancara dengan informan MSA



Gambar 1.2
Wawancara dengan informan RL



Gambar 1.3
Wawancara dengan informan MNH



Gambar 1.4
Wawancara dengan informan RAM



Gambar 1.5
Wawancara dengan informan DY



Gambar 1.6
Wawancara dengan informan DY



Gambar 1.7
Wawancara dengan informan WS



Gambar 4.8
Wawancara dengan informan AP



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Selebar Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171
Website: www.iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Hari/ Tanggal : Kamis/ 10 Desember 2020
Waktu : 10.00 WIB
Tempat :
Judul Proposal : Upaya orang tua dalam mencegah maraknya perjudian
; online di kalangan remaja

i. MAHASISWA YANG SEMINAR

No.	NIM	Nama	Tanda Tangan
01	1711320039	Angis Mathori	

ii. DOSEN PENYEMINAR

No.	Penyeminar	Tanda Tangan
01	Dr Nelly Marhayati, M.Si	1.
02	Ashadi Cahyadi, MA	2.

iii. AUDIEN MAHASISWA

No.	Nama	Tanda Tangan
01	EXESSEL A-i	1.
02	astri Dwi Wulandari	2.
03		3.
04		4.
05		5.
06		6.
07		7.
08		8.
09		9.
10		10.

Mengetahui,
An. Dekan
Kafur Dakwah

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online (Studi Kasus Di Jalan Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa Kota Bengkulu" yang disusun oleh :

Nama : Anjas Mathorri

Nim : 1711320039

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Telah disepakati sesuai arahan tim pembimbing. Oleh karenanya sudah dapat dinyatakan syarat ilmiah untuk diajukan surat izin penelitian.

Bengkulu, 18 Oktober 2021

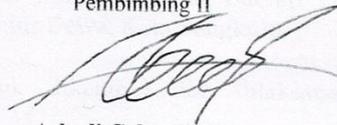
Tim Penyeminar

Pembimbing I



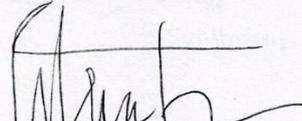
Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Pembimbing II



Ashadi Cahyadi, MA
NIP. 19850918201101101009

Mengetahui,
a.n Dekan FUAD
Ketua Jurusan Dakwah



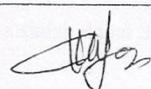
Rini Fitria, S.Ag., M.Si
NIP. 197510132006042001

BERITA ACARA

Berita acara seminar proposai Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu pada :

- I. Hari/tanggal : Kamis, 10 Desember 2020
NIM : 1711320039
Jurusan : Dakwah. Bkl
Tempat :

II. PESERTA

No	Nama	Program Studi/Semester	Tanda Tangan
1.	Anjas Mathorri	Bkl / 7	

III. CATATAN YANG DIANGGAP PENTING.

Judul : Judi on live :

Bengkulu, 10 DESEMBER 2020

Penyeminar I,

Penyeminar II





Dr. Nelly Marluyati, M.P.

Ashadi Cahyadi, M.A.

Mengetahui
Ketua Jurusan,


Rini



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-5117-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Anjas Mathorri
NIM : 1711320039
Jurusan : Dakwah
Program studi : Bimbingan Konseling Islam

Pembimbing I : Dr. Nelly Marhayati, M.Si
Judul Skripsi : Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu

NO	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan I	Paraf Pembimbing
1.	Jum'at / 15 Okt 2021	Bab I - III	Perbaiki secara keseluruhan	<i>[Signature]</i>
2.	Kamis / 21 Okt 2021	Pedoman wawancara	Pedoman wawancara di perbaiki	<i>[Signature]</i>
3.	Kamis / 27 Jan 2022	Bab IV	Perbaikan hasil wawancara	<i>[Signature]</i>
4.	Senin / 31 Jan 2022	Bab IV - V	- Perbaiki penulisan - Peminjaman foto - Penambahan hasil wawancara	<i>[Signature]</i>
5.	Rabat / 2 Feb 2022	BAB IV	- Perbaiki penulisan gambar & tabel - Letakkan gk redon	<i>[Signature]</i>
6.	3 Feb 2022	ACC pulang.		

Mengetahui
Ketua Jurusan Dakwah

[Signature]
Nira Hadikusuma M.S.I
IP: 198601012011011012

Bengkulu, 3 Feb 2022

Pembimbing I

[Signature]
Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP: 197803082003122003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-5117-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Anjas Mathorri
NIM : 1711329039
Jurusan : Dakwah
Program studi : Bimbingan Konseling Islam

Pembimbing II : Ashadi Cahyadi, MA
Judul Skripsi : Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu

NO	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan II	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 26-08-2021	Bab I	- mengganti judul - Perbaiki latar belakang - Perbaiki seluruh isi bab I	
2.	Rabu, 8-09-2021	Bab II	- Perbaiki teori - menambah teori	
3.	Jumat, 24-09-2021	Bab III	- Perjelas definisi operasional	
4.	Senin, 20-09-2021	Bab IV	- memperbaiki seluruh isi Bab III - Perbaiki penulisan - Penambahan tabel	
5.	Rabu, 12-01-2022	Bab IV dan V	- Perbaiki hasil wawancara - Perbaiki seluruh Bab IV dan bab V	

Mengetahui
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma M.S.I
NIP: 198601012011011012

Bengkulu, 2022

Pembimbing II

Ashadi Cahyadi, MA
NIP: 19850918201101101009

Biografi Penulis



Anjas Mathorri, dilahirkan di daerah padat karya Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada tanggal 20 Maret 1999. Dari ayah yang bernama Untung dan ibu Demiyana, Anak kedua dari dua bersudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan di sekolah dasar di SD.N 82 Kota Bengkulu, lulus pada tahun 2011, selanjutnya menempuh pendidikan menengah pertama di SMP.N 04 Kota Bengkulu, lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA.N 04 lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi tepatnya di Universitas Islam Negeri Fatmawti Sukarno (UINFAS) Bengkulu Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Jurusan Dakwah dan Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam (BKI). Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2022.