

Kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online*: Bagaimana peran *self-control*?

Nita Aprilia¹, Herlan Pratikto^{2*}, Akta Ririn Aristawati³

^{1,2,3} Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

*E-mail: pratiktoherlan75@gmail.com

Published:
4 Feb 2023

Abstract

The phenomenon of gambling is familiar to the ear. Gambling is a problem that results in disputes with oneself as well as with the surrounding environment. Currently, the form of gambling that is rampant in society is online gambling, where individuals do not have to meet face to face to put up numbers (lottery) in addition, there is gambling under the guise of a game called online slot gambling. The purpose of this study was to find out whether there is a relationship between self-control and the tendency of addiction in online gamblers in the city of Surabaya. This study uses a quantifiable correlational approach. The collection of research subjects used snowball sampling techniques. The results of this study show that self-control is negatively correlated with online gambling addiction. The higher the selfcontrol, the lower the tendency of online gambling addiction to online gamblers in the city of Surabaya.

Keywords : *Gambling, Self-control, Addiction, Addiction Tendencies, Internet Addiction*

Abstrak

Fenomena judi adalah hal tidak asing lagi di telinga. Perjudian merupakan permasalahan yang mengakibatkan perselisihan dengan diri sendiri juga dengan lingkungan sekitar. Saat ini bentuk perjudian yang marak terjadi di masyarakat adalah judi online, dimana individu tidak harus bertatap muka untuk memasang angka (togel) selain itu, ada judi yang berkedok permainan disebut judi online slot. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara self control dengan kecenderungan adiksi pada penjudi online di Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional kuantitatif. Pengumpulan subyek penelitian menggunakan teknik snowball sampling. Hasil dari penelitian ini menunjukkan self control berkorelasi secara negatif terhadap kecanduan judi online. Semakin tinggi self control maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online di Kota Surabaya.

Kata kunci : *Kontrol Diri, Adiksi, Kecenderungan Adiksi, Adiksi Internet*

Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti penjudi orang yang berjudi. Individu yang menganggap dirinya adalah seorang penjudi apabila individu tersebut merasa sangat terampil dalam salah satu atau berbagai jenis perjudian. Keterampilan yang dimiliki membuat individu merasa mampu mengontrol berbagai situasi untuk mencapai kemenangan. Kekalahan yang diperoleh tidak pernah masuk ke dalam perhitungan sebagai kekalahan melainkan dianggap "hampir menang", sehingga individu tersebut terus memburu kemenangan.

Penjudi *online* adalah setiap individu yang melakukan permainan dengan menggunakan uang melalui media elektronik serta menggunakan akses internet.

Menurut PPDGJ III gambaran esensial dari gangguan berjudi yaitu secara berulang yang menetap (*persistently repeated gambling*), yang berlanjut dan seringkali meningkat meskipun ada konsekuensi sosial yang merugikan seperti menjadi miskin, hubungan dalam keluarga terganggu, dan kekacauan kehidupan pribadi. Konsekuensi sosial ini merupakan dampak yang diterima oleh penjudi *online*.

Mimi dalam Sari Permata & Intan, (2022) menyebutkan bahwa adiksi adalah suatu perasaan yang kuat oleh karena itu apabila seseorang mengalami kecenderungan adiksi pada hal tertentu, dalam hal ini kecenderungan adiksi judi *online* maka seseorang ingin lagi dan lagi melakukannya. Individu akan selalu memikirkan judi *online* sehingga dalam hal ini muncul perasaan yang kuat terhadap keinginan untuk bermain judi *online* secara terus menerus.

Dewi dalam Dewi et al., (2016) menyatakan bahwa seseorang dapat menderita kecenderungan adiksi dan mengalami gejala-gejala *withdrawal* apabila menghentikan kegiatan tersebut. Bentuk lain adiksi ini meliputi adiksi internet. Akibat dari kecenderungan adiksi yaitu akan menimbulkan masalah dalam bidang akademis dan fungsi hubungan sosial lainnya.

Putri & Romli, (2021) mengemukakan teori Griffiths yaitu masalah sosial dan penyimpangan merupakan suatu pelanggaran terhadap nilai yang terkandung dalam norma di lingkungan Griffiths juga menyatakan bahwa perilaku kecenderungan adiksi judi *online* mempunyai sifat yang bermacam macam.

Sifat ini cenderung mengarah ke hal negative seperti konflik dengan teman serta keluarga. Apabila dijabarkan dampak positif judi *online* adalah mendapatkan keuntungan, sedangkan dampak negatifnya yaitu sulit membagi waktu bersama keluarga serta menjadikan kecenderungan adiksi terhadap judi *online*, tidak bisa mengendalikan pengeluaran untuk bermain judi.

Kecenderungan adiksi judi *online* termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (2021). Dampak permainan judi *online* cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi *online*.

Kecenderungan adiksi judi *online* menetapkan kebiasaan yang dilakukan berulang sebagai resiko meningkatnya penyakit atau masalah sosial pada diri seseorang. Perilaku adiksi judi *online* seperti terlalu sering menggunakan jejaring sosial dan internet sudah berjalan selama *decade* terakhir dan telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kuss & Griffiths, (2017) mengemukakan apabila individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan tampak gelisah dan berpikir untuk mengecek *website* atau grup *whatsapp* hal ini dinamakan *salience*.

Faktor yang mempengaruhi kecenderungan adiksi yaitu keterampilan sosial ketrampilan sosial atau *social skill* sangat penting, yaitu agar individu mudah berbicara dan mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapinya, sehingga dapat menemukan solusi yang baik dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Menurut Riggio, 2004 Prambayu & Dewi, (2019) keahlian sosial yaitu sekumpulan Kemampuan untuk memecahkan kode, mengirimkan dan mengelola informasi yang masuk secara verbal dan *non-verbal* yang berguna untuk memberikan fasilitas interaksi sosial yang positif dan adaptif..

Menurut Yee dalam Hardanti et al., (2015), kecenderungan adiksi judi *online* adalah suatu perilaku berdampak kerugian yang dialami individu secara terus menerus dan sulit untuk diberhentikan perilakunya.

Kesimpulan dari penjelasan di atas yaitu kecenderungan adiksi judi *online* adalah suatu perasaan yang kuat artinya judi *online* mampu menguasai pikiran individu seperti yang telah dijelaskan oleh Griffiths. Individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan memikirkan judi *online* secara terus menerus, bahkan ketika individu memiliki waktu untuk bermain judi *online* akan bermain hingga memberikan toleransi waktu.

Kontrol diri mampu menjadi penolong individu mengatasi masalah psikologis atau perilaku yang muncul maka dari itu kontrol diri menjadi penting bagi individu. Tangney 2004 dalam Filsuf Tasaufi et al., (2021) mengemukakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan antara diri sendiri dan dunia, pengendalian diri juga memainkan peran penting dalam bidang penyesuaian psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan obsesif-kompulsif dan gangguan somatik. Individu yang memiliki diri diharapkan dari pribadi yang matang mampu menerima dirinya sendiri dan diterima di masyarakat luas. Menurut Averill 1973 dalam Hardanti et al., (2015) Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan, kemampuan seseorang untuk memilih tindakan berdasarkan apa yang diyakininya, dan kemampuan untuk mengubah perilaku. Kecakapan serta kepekaan individu dalam membaca situasi diri disebut dengan kontrol diri. Dimana individu mampu mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi diri untuk bersosialisasi, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku, kemampuan untuk mengendalikan perilaku, keinginan untuk menyenangkan orang lain. Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu untuk menahan keinginan sesaat yang bertentangan dengan norma sosial.

Kontrol diri memiliki peran untuk membentuk suatu resiliensi, konsep diri serta motivasi dari lingkungan sosial. Kesadaran untuk mengendalikan emosi, dorongan yang berbanding terbalik dapat diartikan sebagai kontrol diri. Kontrol diri merupakan individu dianggap mampu membuat suatu keputusan yang konsisten dan logis sehingga dapat sesuai dengan keinginan mereka. Apabila individu dapat mempertimbangkan segala resiko dari perbuatan mereka, serta lebih condong memilih perbuatan membawa sukacita ataupun kedamaian daripada rasa sakit dan kesedihan Miskanik, (2022). (Ghufron & Risnawati, (2017) individu yang disiplin diri sangat berhati-hati tentang tindakan yang benar dalam situasi yang berbeda.

Dari penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah penyesuaian diri individu dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru untuk menghindari kecemasan ataupun depresi. Selain itu, seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan membantu suatu resiliensi dalam dirinya artinya individu mampu mengatasi emosi dan mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi diri untuk bersosialisasi. Individu yang memiliki kemampuan kontrol diri yang baik mampu membuat keputusan yang konsisten dan mempertimbangkan resiko dari perbuatannya.

Metode

Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Sugiyono mengatakan bahwa metode kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Digunakan dengan teknik pengambilan sampel secara *random*. Proses penelitian bersifat deduktif yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dengan konsep dan teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Pendekatan korelasional adalah pendekatan yang dipakai untuk penelitian ini. Tujuan penggunaan pendekatan korelasional adalah untuk mencari adakah hubungan antara *self control* (kontrol diri) dengan kecenderungan adiksi pada penjudi *online* di Kota Surabaya.

Partisipan Penelitian

subyek penelitian adalah responden yang memiliki karakter sesuai dengan pembahasan penelitian Sugiyono, (2016). Menurut PPDGJ III karakteristik penjudi *online* yaitu secara berulang yang menetap (*persistently repeated gambling*), yang berlanjut dan seringkali meningkat meskipun ada konsekuensi sosial yang merugikan seperti menjadi miskin, hubungan dalam keluarga terganggu, dan kekacauan kehidupan pribadi. Konsekuensi sosial ini merupakan dampak yang diterima oleh penjudi *online*.

Instrumen

Teknik sampel pada penelitian ini adalah *snowball sampling* artinya menggunakan metode *non probability sampling*. Dimana pengambilan sampel yang digunakan adalah spesial seperti menggunakan komunitas sebagai responden atau dengan sampel yang sangat jarang dan cenderung berkelompok, dengan kata lain *snowball sampling* adalah pengambilan sampel dengan secara berantai. Identifikasi awal dimulai dari sebuah kasus yang masuk dalam kriteria penelitian. Kemudian ditarik keterkaitan dalam suatu jaringan sehingga ditemukan responden sesuai dengan kriteria. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan jumlah sampel hasil perhitungan menggunakan *G*Power*, hal ini dilakukan karena populasi yang tidak diketahui.

Alat ukur untuk ini menggunakan aspek dimiliki oleh . Griffith yaitu *salience*, modifikasi *mood*, toleransi, gejala *withdrawal*, konflik, dan *relapse*. Skala pengukuran menggunakan skala *Likert* yang memiliki lima alternatif pilihan jawaban, yaitu *unfavorable* dengan skala Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) serta Sangat Tidak Sesuai (STS). Begitupula dengan aitem *favorable* menggunakan lima skala yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) serta Sangat Tidak Sesuai (STS).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua skala yang diujikan, yaitu skala kecenderungan adiksi judi *online* dan skala *self control* (kontrol diri). Dimana hasil uji reliabilitas dan validitas dari setiap skala adalah sebagai berikut, untuk hasil skala pertama penghitungan validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 29.00. Kuisisioner atau angket dapat dinyatakan reliabel jika hasil perhitungan *variable's alpha* > 0.60, begitu juga sebaliknya jika hasil perhitungan *variable's alpha* < 0.60 maka kuisisioner atau angket tersebut dinyatakan tidak reliabel. Adapun hasil didapatkan dari teknik *variable's alpha* sebesar 0,826. Dan hasil uji soal skala kedua Penghitungan validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 29.00. Kuisisioner atau angket dapat dinyatakan reliabel jika hasil perhitungan *variable's alpha* > 0.60, begitu juga sebaliknya jika hasil perhitungan *variable's alpha* < 0.60 maka kuisisioner atau

angket tersebut dinyatakan tidak reliabel. Adapun hasil didapatkan dari teknik *variable's alpha* sebesar 0,886.

Pada teknik analisis data peneliti menggunakan Korelasi Pearson (*Product Moment Pearson*) yang bertujuan untuk menghitung apakah adanya hubungan atau koefisien korelasi antara variable X dengan variable Y (Amalia, 2019).

Hasil

Penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling*, menggunakan subjek orang-orang yang menyukai permainan judi *online* di Kota Surabaya. Pengukuran skala menggunakan alat ukur *self control* terdiri dari 41 aitem yang dikembangkan oleh Averill (1973) dan kecenderungan adiksi judi *online* terdiri dari 40 aitem yang dikembangkan oleh Griffiths (2005). Hasil dari uji *product moment* yang telah dilakukan mendapatkan nilai sebesar 0,763 dengan $p = 0,001$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan *variable* antara *self control* dengan dengan kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* di Kota Surabaya. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu terdapat hubungan *variable* antara *self control* dengan dengan kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* di Kota Surabaya. Artinya semakin tinggi *self control* pada individu maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online*, sebaliknya semakin rendah *self control* pada individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi judi *online* pada individu tersebut. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan program SPSS versi 29.00.

Penelitian ini melibatkan subjek yang suka bermain judi *online* dengan jumlah sebanyak 157 orang yang terdiri dari 131 subjek laki-laki atau sebesar 83,5% dan 26 subjek perempuan atau sebesar 16,5%. Dari data penelitian ini dapat dikatakan bahwa laki-laki banyak terlibat.

Setelah dikategorikan berdasarkan data subjek penelitian, maka akan dikategorikan berdasarkan nilai maksimal, *mean*, standar deviasi. Berikut hasil tabel dari kategorisasi.

Tabel 1
Mean Rank

Variable	N.	Min.	Maks.	Mean.	Std. Deviation
<i>Self control</i>	157	111	172	151,80	11,700
Kecenderungan Adiksi	157	102	158	146,14	10,228

Sumber : Output SPSS 29.00 for windows

Berdasarkan *table* diatas selanjutnya dilakukan pengkategorian berdasarkan jenjang (ordinal). Perhitungan rumus menurut (Azwar, (2012). Pada penelitian ini menggunakan tiga jenjang. Berikut rumus dari pengkategorian jenjang tersebut.

Tabel 2
Tingkat Self Control

Rumus	Skor	Jenjang	Jumlah	Presentase
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	$X < 140.1$	Rendah	18	11,5%
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$	$140.1 < X < 163.5$	Sedang	129	82,2%

$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$	$163.5 < X$	Tinggi	10	6,4%
Total			157	100%

Sumber : Output SPSS 29.00 for windows

Tabel yang telah disajikan diatas dapat dikatakan bahwa tingkat *self control* pada subjek penelitian terbilang sedang, yaitu sebanyak 129 subjek atau 82.2% dan 18 subjek atau 11.5% memiliki tingkat *self control* yang rendah.

Tabel 3
Kecenderungan Adiksi

Rumus	Skor	Jenjang	Jumlah	Presentase
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	$X < 134.9$	Rendah	17	10,8%
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X <$	$134.9 < X < 155.4$	Sedang	119	75,8%
$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$	$155.4 < X$	Tinggi	21	13,4 %
Total			157	100%

Sumber : Output SPSS 29.00 for windows

Tabel yang telah disajikan diatas dapat dikatakan bahwa tingkat kecenderungan adiksi judi *online* pada subjek penelitian terbilang sedang, yaitu sebanyak 119 subjek atau 75.8.2% dan 17 subjek atau 10.8% memiliki tingkat kecenderungan adiksi yang rendah.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ini menyatakan jika *variable self control* memiliki hubungan *variable* dengan *variable* kecenderungan adiksi judi *online*, yang artinya semakin tinggi *self control* maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online* terhadap aktivitas judi *online*. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah *self control* maka semakin tinggi kecenderungan adiksi judi *online*. Terdapat 157 orang telah menjadi subjek pada penelitian ini, sebanyak 131 subjek laki-laki atau sebesar 83,5% dan 26 subjek perempuan atau sebesar 16,5%. Hal ini membuktikan bahwa laki-laki cenderung aktif dalam permainan judi *online* dibandingkan dengan perempuan.

Pada tingkat jenjang kategori *self control* dari 157 subjek penelitian, 129 orang atau 82.2% termasuk dalam kategori sedang, 18 orang atau 11.5% termasuk dalam kategori rendah dan 10 orang atau 6.4% termasuk dalam kategori tinggi. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar subjek memiliki tingkat *self control* yang sedang.

Pada tingkat jenjang kategori kecenderungan adiksi dari 157 subjek penelitian, 119 orang atau 75.8% termasuk dalam kategori sedang, dan 21 orang atau 13.4% termasuk dalam kategori tinggi serta 17 orang atau 10.8% termasuk dalam kategori rendah. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa *variable* besar subjek memiliki tingkat kecenderungan adiksi yang sedang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suwari & Sahrul, (2021) mengatakan bahwa kesenangan diri individu bisa diakibatkan oleh permainan game online secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan, hal inilah yang mempengaruhi *self control* individu.

Kecocokan dengan penelitian ini adalah kecanduan yang tidak bisa dikendalikan disebabkan karena rendahnya self control yang dimiliki individu, karena pusat dari kebahagiaan serta kesenangan individu terdapat dalam permainan tersebut, individu akan merasakan gelisah mapapun sedih, serta dapat mengalami depresi. Maka kesadaran akan self control sangat diperlukan

Kontrol diri dapat dikatakan apabila individu kemampuan untuk mengontrol setiap tingkah laku, berupa mampu mempertimbangkan dahulu sebelum membuat keputusan Hardika, (2018). Kontrol merupakan kemampuan individu untuk mengontrol diri dari perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain yang tidak sesuai norma sosial dan mampu diterima oleh lingkungan sekitar (Ennysyah, (2021). Supaya tidak sampai dalam kecanduan, penting bagi individu untuk memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi,

Kesimpulan dari pemaparan di atas menyatakan apabila besarnya self control, dipengaruhi oleh rendahnya kecenderungan adiksi judi online pada diri individu, Individu yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan mudah menolak hal-hal variable yang menjumpainya, maka aktivitas yang variable seperti bermain judi online dapat terhindar dari individu tersebut.

Kesimpulan

Dari hasil peneltian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecenderungan adiksi judi *online* namun, pola hubungan yang bersifat negatif. Artinya semkain tinggi *self control* pada individu maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online*, sebaliknya semakin rendah *self control* pada individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* di Kota Surabaya. Hal ini dapat terjadi karena penjudi *online* mampu mengendalikan diri dan melakukan aktivitas lain seperti bekerja, untuk mengalihkan perhatiannnya dari judi *online*. Munculnya *self control* dipengaruhi oleh adanya suatu keasadaran untuk bisa mengendalikan perilaku, mengelola informasi, menolak ajakan teman serta mengambil sebuah keputusan. Menuurt Averill, *self control* dipengaruhi oleh dua hal yaitu faktor internal dan faktor eksternal, Faktor internal yang dimaksud adalah kondisi emosi dalam diri seorang individu, kemampuan kognitif, kepribadian, minat dan usia. Faktor eksternal yang dimaksud adalah lingkungan seperti keluarga dan lingkungan masyarakat.

Menanggapi kemajuan teknologi yang ada saat ini, supaya lebih bermanfaat sebaiknya tidak membuka situs *cyber crime* karena perjudian *online* telah diatur dalam undang-undang serta ancaman data pribadi yang tersebar. Menyibukkan diri seperti bekerja atau melakukan aktivitas lain yang tidak mengandung unsur judi *online*. Berani menolak ajakan teman saat diajak bermain judi *online*. Memiliki kesadaran penuh bahwa judi *online* merupakan tindak kejahatan dan bisa merugikan diri sendiri maupun orang sekitar. Sebaiknya mempertimbangkan terlebih dahulu dampak dan resiko permainan judi *online* sebelum resiko terjadi pada penjudi *online*. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan supaya dapat menggunakan variable kecenderungan adiksi pada penjudi *online* disarankan untuk menambahkan atau memakai variable kontrol emosi, *Fomo*.

Referensi

- Amalia, R. (2019). PENGGUNAAN KUPON BERBICARA SEBAGAI PERWUJUDAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP KETERAMPILAN. 1–184.
- Amin, D., & Poerwandari, E. K. (2019). Hubungan antara Pengendalian Diri, Harga Diri, dan Adiksi Game *Online* pada Pemain Game *Online* di Indonesia Correlations between Self-Regulation, Self-Esteem, and Game *Online* Addiction in Game *Online* Player in Indonesia. In *Jurnal Psikogenesis* (Vol. 7, Issue 2). www.ligagame.com
- Ardilasari, N., & Firmanto, A. (2017). HUBUNGAN SELF CONTROL DAN PERILAKU CYBERLOAFING PADA PEGAWAI NEGERI SIPIL (Vol. 05, Issue 01).
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). Penyusunan Skala Psikologi. Pustaka Pelajar.
- Dewi, N., Stefanus, , & Trikusumaadi, K. (2016). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 43, Issue 3).
- Dwi Endang, Widyastuti Rini Tri, & Dadan Sulyana. (2020). Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X. 146–153.
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Ennysyah, T. (2021). TINGKAT KONTROL DIRI SISWA DI SMP NEGERI 4 KOTA JAMBI.
- Filqah Raghieb. (2019). PENGARUH SOCIAL MOTIVATION, SOCIABILITY, SELF CONTROL DAN USIA TERHADAP ADIKSI GAME *ONLINE*.
- Filsuf Tasaufi, M. N., Naimi Anisa, S., Rahmi, N., & Jasmine Sabrina, A. (2021). Hubungan Kelekatan Ayah dan Kontrol Diri dengan Kesejahteraan Subjektif serta Kesejahteraan Psikologis sebagai Mediator pada Mahasiswa. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 26(2), 397–412. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol26.iss2.art11>
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23 (Cet. VIII). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.