

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 8, Agustus 2024, Halaman 107-114
Licensed by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13208526>

Hubungan Antara *Locus Of Control* Dengan *Self-Fulfilling Prophecy* Terhadap Remaja di Bekasi yang Mengalami Kekalahan Dalam Judi *Online*

Nastiti Sugiarti Rahayu^{1*}

¹Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

*Email: rahayu7648@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan tentang hubungan locus of control terhadap self-fulfilling prophecy remaja di Bekasi yang mengalami kekalahan dalam judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara locus of control terhadap self fulfilling prophecy remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online dengan menggunakan 101 responden yang berasal dari Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi dengan tujuan untuk melihat hubungan dari kedua variabel yang diteliti, yang dalam proses analisis data menggunakan bantuan software IBM SPSS 25. Hasil nilai koefisiensi pada uji korelasi dengan metode Spearman dari variabel dan variabel terikat yang menunjukkan sebesar 0.865**, yang memiliki arah hubungan positif dengan kategori sangat kuat. Adanya hubungan positif ini menunjukkan bahwa, semakin tinggi Locus Of Control maka semakin tinggi Self-Fulfilling Prophecy, begitu pula sebaliknya, semakin rendah Locus Of Control maka semakin rendah Self-Fulfilling Prophecy.

Kata kunci: Locus Of Control, Remaja, Self-Fulfilling Prophecy, Judi online

Abstract

*This study describes the relationship between locus of control and self-fulfilling prophecy of teenagers in Bekasi who experience defeat in online gambling. This study aims to find out whether there is a relationship between locus of control and self fulfilling prophecy of adolescents who experience defeat in online gambling using 101 respondents from Bekasi. The method used in this study is correlation analysis with the aim of seeing the relationship between the two variables studied, which in the data analysis process uses the help of IBM SPSS 25 software. The results of the coefficient value in the correlation test with the Spearman method of the variable and the dependent variable show 0.865**, which has a positive relationship direction with a very strong category. The existence of this positive relationship shows that, the higher the Locus Of Control, the higher the Self-Fulfilling Prophecy, and vice versa, the lower the Locus Of Control, the lower the Self-Fulfilling Prophecy.*

Keywords: Locus Of Control, Adolescents, Self-Fulfilling Prophecy, Online Gambling

Article Info

Received date: 25 Juli 2024

Revised date: 30 Juli 2024

Accepted date: 3 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan transisi dalam berkegiatan, salah satunya dalam berjudi. Jika pada jaman dulu judi dilakukan dengan cara tatap muka dan bersembunyi, saat ini judi tidak lagi dilakukan dengan cara bersembunyi atau mencari relasi pada orang yang memiliki kegiatan serupa, namun judi sudah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui media elektronik, seperti smartphone maupun pc (Zurohman et al., 2016). Judi online adalah suatu bentuk permainan yang menyimpang dari pandangan sosial, agama, serta hukum. Meskipun demikian, judi online semakin menyebarluas diberbagai kalangan dan sulit untuk dihilangkan (Sa'diyah et al., 2022). Pada dunia internet, terdapat banyak jenis-jenis permainan didalam

pertaruhan judi online, antara lain: (1) Poker Dewa (<http://www.pokerdewa.com>); (2) Pai Gow Gow (<http://www.paigowpokeronline.net>); (3) 88 Tangkas (www.88tangkas.net).

Situs perjudian online yang mudah diakses merupakan salah satu pemicu remaja awal dalam mengunjungi website tersebut, juga pengaruh lingkungan dan teman sebaya yang saling bertukar pengetahuan terkait judi online juga merupakan salah satu pemicu mereka dalam menyebarkan kegiatan perjudian ini. Berawal dari bermain game online yang tersedia pada gadget, namun karena rasa ingin tahu yang besar pada remaja yang menuntun mereka kedalam game online yang didasari pertaruhan atau yang biasa disebut dengan judi online (Falabiba et al., 2014).

Fenomena judi online tidak memandang usia, jenis kelamin, maupun status ekonomi, siapapun dapat mengakses web dan aplikasi yang tersedia dalam judi online, siapapun dan dari kalangan manapun dapat mengakses website judi online yang sudah sangat mudah ditemui pada sosial media, karena banyak juga artis yang menjadi promotor website atau link judi online di Indonesia (Susanti, 2021).

Kebanyakan orang menganggap bahwa melakukan judi online merupakan bentuk hiburan, padahal terlihat jelas bahwa hal tersebut melanggar norma yang ada. Pada pelaksanaannya, judi online memiliki admin yang membantu mempengaruhi dengan cara memberikan tawaran yang menarik agar para pelajar dan mahasiswa tertarik untuk menggunakan webnya (Falabiba et al., 2014). Tidak sedikit remaja yang senang melakukan kegiatan judi online ini, karena banyak diantara mereka yang pernah merasa diuntungkan dengan permainan yang mereka mainkan, pada awalnya mereka mendapatkan kemenangan yang mampu meyakinkan mereka dipertandingan selanjutnya, sehingga ketika mereka mengalami kekalahan, mereka tidak ragu untuk memainkannya kembali, karena sudah sudah meyakinkan diri mereka dalam pertandingan berikutnya, padahal jumlah kekalahannya lebih besar dibandingkan dengan jumlah kemenangannya. Tidak jarang juga bagi mereka menggunakan uang kuliah, menjual atau menggadaikan barang, dan bahkan mencuri demi melakukan judi online (Simbolon, 2022). Tapi dibalik semua itu, ternyata lebih banyak orang-orang yang mengalami kekalahan dalam perjudian. Melalui berjudi diyakini mampu memperoleh penghasilan yang cukup mudah meski tidak menentu dan dapat beresiko mengalami kekalahan. Para penjudi juga menerepkan daya hitung dan prediksi, mereka akan memikirkan secara betul-betul untuk mempertarungkan prediksi yang dimilikinya (Firnando & Legowo, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan A4, peneliti mengetahui bahwa informan melakukan segala cara untuk mendapatkan modal untuk bermain judi online, seperti menggunakan uang SPP kuliahnya untuk bermain judi online, dan informan A4 juga pernah mengadaikan barang – barang berharganya seperti laptop, telepon genggamnya dan sepeda motornya. Demi mendapatkan uang untuk bermain judi online, informan A4 juga mengakui bahwa ketika kita sudah pandai dan pernah mendapatkan kemenangan besar dalam bermain judi online, maka kita akan susah untuk tidak memainkan permainan judi online, karena selalu dibayangi oleh rasa penasaran dan rasa ingin terus menang (AT et al., 2019).

Mereka cenderung memprediksi pertaruhan yang akan mereka jalani, seolah mereka dapat mengendalikan mesin judi online karena keyakinannya yang begitu kuat untuk memenangkan pertaruhan tersebut. Hal ini disebut dengan Self-Fulfilling Prophecy, yaitu situasi yang meramalkan suatu prediksi akan harapan tentang suatu hal, seperti terhadap seseorang atau peristiwa yang dapat mempengaruhi perilaku individu terhadap subyek itu yang menyebabkan harapan menjadi terealisasi (Merton, 2010). Self-fulfilling prophecy ini menciptakan realitas yang tampaknya membuat stereotip akurat, bahkan jika hal itu salah di tempat pertama (Madon et al., 1997).

Sebagai persepsi, perasaan, dan keyakinan bahwa seseorang dapat mengontrol hasil perjudian melalui keterampilan, kemampuan, atau pengetahuan pribadi, kognisi perjudian yang salah telah dikategorikan lebih lanjut ke dalam tiga bentuk khusus (Awo et al., 2020). Kategori pertama mencerminkan keyakinan bahwa seseorang dapat mengontrol hasil perjudian melalui keterampilan, kemampuan, atau pengetahuan pribadi. Kategori ini termasuk kontrol ilusi aktif di mana individu memiliki keyakinan bahwa mengandalkan perilaku takhayul, pada sistem atau angka keberuntungan dapat mempengaruhi hasil perjudian, misalnya kepemilikan benda-benda tertentu seperti melakukan ritual tertentu seperti doa atau memiliki kondisi mental tertentu seperti sikap positif (Awo et al., 2020).

Kategori kedua adalah kontrol prediktif dan ini mencerminkan keyakinan individu bahwa mereka dapat memprediksi hasil perjudian. Ini mencakup keyakinan bahwa seseorang memiliki

keterampilan untuk membuat prediksi yang akurat mengenai hasil perjudian positif berdasarkan isyarat yang menonjol misalnya cuaca, firasat atau berdasarkan pada kemenangan/kekalahan masa lalu (adanya pengharapan bahwa serangkaian kekalahan akan diikuti oleh serangkaian kemenangan). Ini juga termasuk kesalahan probabilitas, seperti kesalahpahaman sifat probabilitas hasil (percaya bahwa perjudian terus menerus meningkatkan kemungkinan menang dari pada kehilangan uang) (Awo et al., 2020).

Kategori ketiga mencerminkan bias interpretatif, yang terdiri dari melakukan ulang hasil perjudian yang akan mendorong perjudian terus berlanjut meskipun mengalami kerugian. Ini termasuk menghubungkan keberhasilan dengan keterampilan sendiri dan kegagalan dengan pengaruh atau keberuntungan orang lain atau mengingat kemenangan lebih mudah daripada kerugian, dan dengan demikian mengharapkan untuk menang di permainan yang telah mereka kalahkan sebelumnya (Awo et al., 2020).

Keyakinan yang salah dari sifat ini umumnya telah dihipotesiskan untuk mempengaruhi ketekunan perjudian meskipun kerugian finansial meningkat (Awo et al., 2020). Konstruksi psikologis dari Locus of Control mengacu pada keyakinan bahwa seseorang memiliki kapasitas untuk mempengaruhi peristiwa kehidupan, seperti nasib, keberuntungan, atau pengaruh diluar kendalinya (Awo et al., 2020).

Seseorang yang bermain judi online memiliki harapan dan keyakinan untuk memenangkan taruhan yang dipasang supaya memperoleh suatu keuntungan dan kemenangan, ketika seseorang tersebut merasa yakin dan percaya bahwa situs judi online dapat memberikan apa yang ia inginkan dan butuhkan seperti uang dan kesenangan, maka pelaku judi online akan semakin senang dan yakin melakukan perjudian melalui situs perjudian online. Pelaku judi online terobsesi dengan keyakinan untuk memenangkan pertarungan hingga mengalihkan perhatian pada hal-hal lain seperti kekalahan, mencari uang diluar perjudian, maupun hal lain selain kegiatan berjudi (Falabiba et al., 2014).

Menurut Maryam (2019) pada buku ajar psikologi sosial pada penerapan dalam permasalahan sosial dimana efek persepsi yang dialami individu merupakan jenis bias konfirmasi, yang tentunya melibatkan kecenderungan individu untuk menafsirkan, mencari, dan membuat informasi yang akan merubah harapannya menjadi nyata.

Self-Fulfilling Prophecy menyebabkan terjadinya bias bagaimana kita berpikir, merasakan, berperilaku terhadap sesuatu atau seseorang. Seseorang yang bermain judi online, tentunya membuat berbagai strategi dengan harapan terwujudnya semua keinginan yang telah dirancang yaitu memenangkan pertarungan dengan jumlah yang besar, seseorang akan memiliki keyakinan untuk kemenangan yang sesuai harapannya sehingga meramalkan hasil yang belum jelas. Jika individu mendapatkan kemenangan yang sesuai dengan ramalannya, ia akan melakukan kembali hal yang sama walaupun dengan hasil yang belum tentu serupa dengan sebelumnya, namun jika individu mendapatkan dan merasakan kekalahan pada pertaruhan, mereka akan tetap yakin pada persepsi awal bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan, sehingga mereka akan tetap bertaruh.

Self-Fulfilling Prophecy konsep yang menyatakan bahwa keyakinan atau harapan seseorang terhadap suatu hal dapat mempengaruhi perilaku mereka sehingga hal tersebut menjadi kenyataan (Evans & Rosenthal, n.d.). Self-Fulfilling Prophecy ini akan menciptakan realitas yang tampaknya membuat stereotip akurat, bahkan jika hal itu terbukti salah menurut (Maryam, 2019) dalam buku ajar psikologi sosial yaitu penerapan dalam permasalahan sosial. Seseorang yang bermain judi online, tentunya membuat berbagai strategi dengan harapan terwujudnya semua keinginan yang telah dirancang yaitu memenangkan pertarungan dengan jumlah yang besar, seseorang akan memiliki keyakinan untuk kemenangan yang sesuai harapannya sehingga meramalkan hasil yang belum jelas. Jika individu mendapatkan kemenangan yang sesuai dengan ramalannya, ia akan melakukan kembali hal yang sama, walaupun dengan hasil yang belum tentu serupa dengan sebelumnya, namun jika individu mendapatkan dan merasakan kekalahan pada pertaruhan, mereka akan tetap yakin pada persepsi awal bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan, sehingga mereka akan tetap bertaruh.

Para penjudi akan dimanjakan kemenangan saat awal pertarungan atau bisa dikatakan kemenangan awal saat menjadi anggota baru pada website atau link judi online yang dimainkan, kemenangan yang didapatkan terbilang cukup besar. Penelitian menunjukkan bahwa ada proporsi remaja yang berjudi karena pesan-pesan ini dan dimanjakan dengan harapan-harapan memenangkan pertarungan yang mereka jalani (Primi & Donati, 2022).

Menariknya, pada Self-Fulfilling Prophecy ini berbeda dengan perasaan optimisme abadi

yang umumnya didefinisikan bahwa “hari ini adalah harinya”, ketika berbicara tentang perjudian, banyak individu yang mengalami perasaan keniscayaan dalam perjudian. Prospek kemenangan yang mengubah pola pikir dan kehidupan mereka berkembang dari harapan ke harapanyang mereka tanamkan dalam pertarungan, dengan penerimaan kehilangan akhirnya menjadi ramalan yang terpenuhi dengan sendirinya yang menyebabkan individu ingin mengganti kekalahan yang pernah mereka alami. Namun seperti yang diungkapkan oleh para penjudi sendiri, tidak ada yang berbicara tentang kerugian; satu-satunya hasil yang dibagikan adalah kemenangan, menciptakan perasaan palsu tentang kemungkinan menang (Awo et al., 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang didasari oleh positivisme dan memiliki tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang terdapat dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji korelasi untuk mendapatkan penggambaran yang lengkap dan mengungkap hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan menggunakan angka serta melakukan analisis untuk mendapatkan penjelasan serta membandingkan dengan setiap teori yang telah ada dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai dengan variabel yang terdapat di dalam penelitian. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja di Bekasi yang pernah bermain judi online dengan jumlah populasi sebanyak 150 orang remaja. Peneliti menggunakan teknik convenience sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel secara bebas sesuai dengan kehendak dari peneliti. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 101 responden yang dihitung dengan menggunakan aplikasi GPower dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jumlah sampel yang kembali dalam penelitian ini adalah 101 responden untuk selanjutnya dilakukan analisis data.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang menggunakan skala likert. Menurut Periantolo (2016), skala psikologi merupakan seperangkat pertanyaan atau kuesioner yang bertujuan untuk mengungkap kontrak psikologi yang memiliki sifat afektif berdasarkan aitem-aitem yang telah dibuat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyebar skala, Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel locus of control Eksternal. Skala locus of control Eksternal ini terdiri dari empat karakteristik yakni: nasib, keberuntungan, sosial ekonomi dan pengaruh orang lain. (Rotter, 1966). Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel self fulfilling prophecy dengan menggunakan adaptasi skala penelitian (Evans & Rosenthal, n.d.) yang terdiri dari 8 aspek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengisian kuesioner penelitian menggunakan google form juga dianggap meningkatkan efisiensi karena tidak perlu menggunakan pulpen dan kertas, serta responden dapat mengisi dimana saja dan kapanpun. Pada tanggal 30 Mei 2024, penyebaran kuesioner pertama kali disebarkan melalui Grup Telegram untuk pengambilan data kuesioner. Pada tahap uji validitas dan reliabilitas aitem dari kedua variabel dalam penelitian ini. Setelah diuji validitas menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan menggunakan corrected if item deleted yang dapat disimpulkan bahwa 20 aitem dinyatakan valid karena nilai $p > 0.300$, serta nilai reliabilitas pada skala Self-Fulfilling Prophecy sebesar 0.783 dan skala Locus Of Control 0.784 dan nilai r tabel dari 20 aitem menyatakan aitem valid dan reliable.

Pada uji asumsi penelitian, peneliti menggunakan uji normalitas, uji linearitas dan uji homogenitas. Beberapa tahap uji asumsi ini dilakukan sebelum uji hipotesis sebagai syarat agar dapat diketahui data yang tersebar normal atau tidak, bagaimana arah hubungannya linier atau tidak serta data yang ada bersifat homogen atau tidak sebelum dilakukan uji korelasi untuk melihat tingkat hubungan dari kedua variabel tersebut.

Tabel 1: Uji Asumsi Penelitian

	Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	Uji Linearitas <i>Deviation form Linierity</i>	Uji Homogenitas Uji Levene
Sig.	.000	.000	0.581 (IV) 0.285 (DV)
Keterangan	Data terdistribusi secara tidak normal	Data terdistribusi secara tidak linear	Data variabel IV dan DV terdistribusi secara homogen

Selanjutnya merupakan uji korelasi, uji korelasi antara Locus Of Control dan Self-Fulfilling Prophecy, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.865** dengan taraf signifikansi 0.000 yang menunjukkan bahwa $p < 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel berhubungan secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Locus Of Control dan Self-Fulfilling Prophecy remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online di Kota Bekasi memiliki hubungan arah positif dan kekuatan variabel yang berada pada kekuatan korelasi sangat kuat.

Tabel 2: Uji Korelasi *Locus of Control* dengan *Self-Fulfilling Prophecy*

Variabel	Koefisien Korelasi	Signifikansi	Jumlah Subjek
Locus Of Control Self-Fulfilling Prophecy	.865**	0.000	101

Maka dengan itu, hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima. Adanya hubungan positif menandakan bahwa semakin tinggi Locus Of Control, maka semakin tinggi pula Self-Fulfilling Prophecy. Begitupula sebaliknya, semakin rendah Locus Of Control, maka semakin rendah pula Self-Fulfilling Prophecy.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy pengguna aplikasi Tinder di Bekasi. Penelitian ini menggunakan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas dan uji homogenitas, serta uji korelasi sehingga berhasil dan mampu untuk membuktikan bahwa terdapat hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Pada penelitian ini, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa signifikan (p) $< 0,05$ dengan nilai signifikansi 0.000 artinya data dalam variabel ini terdistribusi tidak normal.

Uji linearitas memiliki fungsi apakah ada hubungan yang linier antara locus of control dengan self fulfilling prophecy Pengujian ini menggunakan Test for Linearity dengan signifikansi $> 0,05$, maka bisa dikatakan linear. Berdasarkan hasil uji linieritas didapat nilai signifikan (p) sebesar 0,000. Hasil menunjukkan bahwa signifikan (p) $< 0,05$ artinya data dalam variabel ini berdistribusi tidak linier.

Selanjutnya, pengujian homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui bahwa dua variabel atau lebih data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama (homogen). Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan Levene Test dan didapatkan hasil sebesar 0.581 pada variabel Locus Of Control dan 0.285 untuk variabel Self-Fulfilling Prophecy. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada variabel Locus of control dan Self-Fulfilling Prophecy $p > 0.05$ atau data terdistribusi secara homogen.

Pada hasil uji kategorisasi variabel Locus Of Control maka didapatkan hasil, 41.6% dengan 42 responden yang termasuk dalam kategori rendah, 3% dengan 3 responden termasuk dalam kategori sedang, dan 55.4% dengan 56 responden yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Merujuk

pada hasil mean empirik, maka rata-rata skor Locus Of Control berada pada kategorisasi tinggi.

Selanjutnya dalam hasil uji kategorisasi variabel Self-Fulfilling Prophecy ditemukan hasil, 43.6% dengan 44 responden termasuk dalam kategori rendah, 1% dengan 1 responden yang termasuk dalam kategori sedang, dan 55.4% dengan 56 responden yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Merujuk pada hasil mean empirik, maka rata-rata skor Self-Fulfilling Prophecy berada pada kategorisasi tinggi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 atau $p < 0,05$ maka dinyatakan adanya hubungan diantara kedua variabel. Berdasarkan hasil uji korelasi tersebut, ditemukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy.

Berdasarkan hasil uji korelasi didapat nilai signifikan uji korelasi antara Locus Of Control dan Self-Fulfilling Prophecy, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.865** dengan taraf signifikansi 0.000 yang menunjukkan bahwa $p < 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel berhubungan secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Locus Of Control dan Self-Fulfilling Prophecy remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online di Kota Bekasi memiliki hubungan arah positif dan kekuatan variabel yang berada pada kekuatan korelasi sangat kuat.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengkaji setiap fakta-fakta lain karena adanya keterbatasan dari data yang diperoleh dalam penelitian. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk penambahan mediasi atau pengaruh langsung dari penelitian yang berkaitan dengan kesesuaian nilai individu.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy pada remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online di Kota Bekasi dengan menggunakan total responden sebagai sampel sebanyak 101 responden. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner, hasil yang didapat dilakukan pengujian statistik dengan menggunakan bantuan software IBM SPSS 25. Dengan uji hipotesis yang menunjukan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy pada remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online di Bekasi dengan arah hubungan yang positif dan signifikan Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy pada pengguna aplikasi Tinder di Bekasi.

- Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji korelasi dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 atau $p < 0,05$ maka dinyatakan adanya hubungan diantara kedua variabel. Berdasarkan hasil uji korelasi tersebut, ditemukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat hubungan antara Locus Of Control terhadap Self-Fulfilling Prophecy.
- Hasil nilai koefisiensi pada uji korelasi dengan metode Spearman dari variabel dan variabel terikat yang menunjukan sebesar 0.865**, yang memiliki arah hubungan positif dengan kategori sangat kuat. Adanya hubungan positif ini menunjukan bahwa, semakin tinggi Locus Of Control maka semakin tinggi Self-Fulfilling Prophecy, begitu pula sebaliknya, semakin rendah Locus Of Control maka semakin rendah Self-Fulfilling Prophecy.
- Pada hasil uji kategorisasi variabel Locus Of Control variabel Locus Of Control maka didapatkan hasil, 41.6% dengan 42 responden yang termasuk dalam kategori rendah, 3% dengan 3 responden termasuk dalam kategori sedang, dan 55.4% dengan 56 responden yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Merujuk pada hasil mean empirik, maka rata-rata skor Locus Of Control berada pada kategorisasi tinggi. Selanjutnya dalam hasil uji kategorisasi variabel Self-Fulfilling Prophecy ditemukan hasil 43.6% dengan 44 responden termasuk dalam kategori rendah, 1% dengan 1 responden yang termasuk dalam kategori sedang, dan 55.4% dengan 56 responden yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Merujuk pada hasil mean empirik, maka rata-rata skor Self-Fulfilling Prophecy berada pada kategorisasi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- AT, M. R., Haris, A., Heru, H., & A., A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2), 127–138. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Awo, L. O., Amazue, L. O., & Nwonyi, S. K. (2020). Erroneous cognition and gambling intention of youths. *Nigerian Journal of Psychological Research*, 16(2). <https://njpsyresearch.com/ojs3/index.php/njopr/article/view/94>
- Azwar, S. (2015). *Sikap Manusia: Teori & Pengukurannya* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Bartling, B., Brandes, L., & Schunk, D. (2015). Expectations as reference points: Field evidence from professional soccer. *Management Science*, 61(11), 2646–2661. <https://doi.org/10.1287/mnsc.2014.2048>
- Donati, M. A., Boncompagni, J., Sareri, G. I., Ridolfi, S., Iozzi, A., Cocci, V., Arena, A., & Primi, C. (2022). Optimizing large-scale gambling prevention with adolescents through the development and evaluation of a training course for health professionals: The case of PRIZE. *PLoS ONE*, 17(5 May), 1–24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266825>
- Evans, J. T., & Rosenthal, R. (n.d.). *Interpersonal Self-Fulfilling Prophecies: Further Extrapolations from the Laboratory to the Classroom*.
- Falabiba, N. E., Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, Affiifi., Wiyono, B. B., Falabiba, N. E., Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2014). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi ilmu Manajemen* (5th ed.). Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19*. Badan Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.
- Kassin, S. M. (2015). The Social Psychology of False Confessions. *Social Issues and Policy Review*, 9(1), 25–51.
- Kreitner, Robert., & Kinicki, A. (2014). *Perilaku Organisasi* (9th ed., Vol. 1). Salemba Empat.
- Madon, S., Jussim, L., & Eccles, J. (1997). In search of the powerful self-fulfilling prophecy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(4), 791–809. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.72.4.791>
- Maryam, E. W. (2019). *Buku Ajar Psikologi Sosial: Penerapan Dalam Permasalahan Sosial*.
- Merton, R. K. (2010). The self-fulfilling prophecy. *Antioch Review*, 68(1), 173–190. <https://doi.org/10.4324/9780429026645-2>
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. 7.
- Nießen, D., Schmidt, I., Groskurth, K., Rammstedt, B., & Lechner, C. M. (2022). The Internal–External Locus of Control Short Scale–4 (IE-4): A comprehensive validation of the English-language adaptation. *PLoS ONE*, 17(7 July), 1–20. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0271289>
- Primi, C., & Donati, M. A. (2022). The Prevention of Adolescent Problem Gambling Through Probabilistic Reasoning: Evidence of the Intervention’s Efficacy. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s42330-022-00229-y>
- Rotter, J. B. (1966a). Generalized Expectancies for Internal Versus External Control of Reinforcement. *Psychological Monographs: General and Applied*, 80(1). <https://doi.org/10.1037/h0092976>
- Rotter, J. B. (1966b). *Psychological Monographs: General and Applied GENERALIZED EXPECTANCIES FOR INTERNAL VERSUS EXTERNAL CONTROL OF REINFORCEMENT* (Vol. 80, Issue 1).
- Sa’diyah, N. K., Hapsari, I. P., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia. 5(1), 160–166.
- Silaen, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. In Media.
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi game online higgs domino island di kalangan mahasiswa dalam perspektif patologi sosial. 5(1), 69–83.

- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhada, R. (2016). Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*, 1–23.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Von Der Heiden, J. M., & Egloff, B. (2021). Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *PLoS ONE*, 16(6 June), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253046>
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.