

Hubungan antara Spiritualitas dan Religiusitas dengan *Illusion of Control* pada *Emerging Adult*

*(Correlation between Spirituality and Religiosity with
Illusion of Control on Emerging Adult)*

LOUIS SEBASTIAN VIGAR¹, KAREL KARSTEN HIMAWAN², EUNIKE MUTIARA³

Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan

¹Email: vandalz@live.com

Diterima 23 November 2015, Disetujui 28 April 2016

Abstrak: Aktivitas perjudian di Indonesia mengalami tren yang meningkat. Padahal, Indonesia merupakan negara yang berlandaskan pada hukum dan nilai-nilai agama, yang keduanya jelas melarang segala bentuk praktik perjudian. Di sisi lain, unsur religiusitas maupun spiritualitas tidak dapat lepas begitu saja dari masyarakat Indonesia, mengingat mayoritas masyarakat Indonesia merupakan individu yang beragama. Dalam kaitannya dengan judi, *illusion of control* dapat menjadi salah satu faktor yang bertanggung jawab terhadap bertahannya perilaku judi. Berbagai ajaran agama sesungguhnya menekankan tentang adanya kontrol yang lebih besar dari Yang Maha Kuasa, melebihi kontrol individu. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara spiritualitas dan religiusitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* yang melakukan judi di Jakarta dan sekitarnya. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 100 orang mahasiswa dari beberapa universitas di Jakarta dan sekitarnya. Metode pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *snowball sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara spiritualitas maupun religiusitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* di Jakarta dan sekitarnya. Hasil data tambahan juga menunjukkan bahwa berbagai faktor demografis tidak memberikan variasi yang signifikan terhadap hasil penelitian.

Kata kunci: spiritualitas; religiusitas; *illusion of control*; *emerging adult*

Abstract: In Indonesia, gambling activities are having an upward trend. On the other side, Indonesia is a country that based their constitution on law and influenced by religious values, which both clearly prohibit any kind of gambling activities. Moreover, considering that most of Indonesian people are having a religion, some expression and manifestation of religiosity and spirituality should appear in their daily practices and are assumed to be reflected in their negative attitude toward gambling. However, several gambling-related phenomena still occur in many forms. In relation to gambling, one of many factors that might be responsible to the persistence of gambling is the illusion of control. However, it is clear that various religious teachings are emphasizing the existence of control that is bigger than our control, which comes from the Almighty. Therefore, the purpose of this study is to examine empirically whether or not there is a significant relationship between spirituality and religiosity with the illusion of control on emerging adult who conduct gambling in Jakarta and its surrounding areas. The research was participated by 100 students from many universities in Jakarta and the surrounding areas. The sampling method used in this research was snowball sampling. The results showed no significant relationship between spirituality and religiosity with the illusion of control on emerging adult in Jakarta and the surrounding areas. Further analysis on additional data also showed that demographic factors do not provide a significant variation of the results.

Keywords: spirituality; religiosity; *illusion of control*; *emerging adult*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang religius (Kementerian Agama, 2013). Selain dapat dilihat dari sila Ketuhanan yang dianut oleh bangsa Indonesia, keberagaman bangsa Indonesia juga dapat dilihat dari hasil sensus penduduk tahun 2010 yang menunjukkan bahwa 99,62% dari keseluruhan penduduk Indonesia mengaku memiliki agama (Badan Pusat Statistik, 2010). Pada dasarnya, kehidupan orang yang beragama cenderung memiliki hubungan yang erat dengan unsur religiusitas maupun spiritualitas. Religiusitas itu sendiri merupakan suatu kepercayaan akan kekuatan yang lebih besar dan disertai dengan praktik penyembahan terhadap kekuatan tersebut (Argyle & Beit-Hallahmi dalam Paloutzian & Park, 2005), sedangkan spiritualitas merupakan suatu hubungan dengan kekuatan yang lebih besar dan memengaruhi bagaimana seseorang menjalani hidup (Armstrong dalam Paloutzian & Park, 2005).

Selain menjadi negara yang berbasis pada agama, Indonesia juga merupakan negara yang berlandaskan pada hukum. Hal ini dapat dilihat dari Undang-Undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 1981, yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi sistem hukum dengan tanpa terkecuali (Departemen Keuangan Republik Indonesia, 1981).

Dari sekian banyak pelanggaran hukum yang ada, salah satu bentuk pelanggaran yang cukup diperhatikan adalah perjudian. Secara khusus, Undang-Undang yang mengatur pelanggaran praktik perjudian ialah Undang-Undang No.7 Tahun 1974 yaitu mengenai perjudian yang dibentuk dengan pertimbangan yaitu, "Perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara" (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 1974).

Dengan begitu, perilaku judi merupakan salah satu bentuk pelanggaran yang dilarang baik oleh agama maupun hukum. Walau demikian, keberadaan agama dan hukum di tengah-tengah masyarakat tidak mengurangi minat masyarakat

dalam melakukan perilaku judi, bahkan dapat dilihat bahwa minat tersebut mengalami tren yang meningkat. Pada tahun 2008, Polda Metro Jaya mengeluarkan pernyataan mengenai terungkapnya 690 kasus perjudian dengan indikasi terjadinya peningkatan jumlah kasus pada setiap bulannya (Bisma, 2012). Peningkatan juga terjadi pada lima tahun setelahnya. Polda Metro Jaya mencatat adanya peningkatan jumlah kasus sebesar 12% dari tahun 2012 menuju tahun 2013 (Amelia, 2013).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2008), berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau taruhan semula. Perilaku judi bukan hanya sekedar menaruh taruhan pada suatu hasil yang ditentukan oleh adanya peluang atau keberuntungan, tetapi perilaku judi itu sendiri dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu *wagering and betting* (berjudi pada suatu acara olahraga atau balapan tertentu), *gaming* (berjudi pada permainan yang menggunakan aturan matematis tertentu, seperti kasino), dan *lottery style games* (berjudi dengan cara memilih kombinasi simbol atau angka tertentu, seperti *scratch tickets, keno, cross-lotto, powerball, pools, dan keno*) (Delfabbro & LeCouteur dalam Rickwood, Blaszczynski, Delfabbro, Dowling, & Heading, 2010).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rickwood, dkk. (2010), berjudi merupakan perilaku yang dapat berdampak negatif. Selain dampak finansial yang paling jelas kelihatan, berjudi dapat berdampak kepada aspek psikologis, yaitu depresi, pemikiran untuk bunuh diri, atau kecemasan berlebih. Melihat dampak psikologis yang negatif dari perilaku berjudi, maka tindakan penanggulangan perlu dilakukan. Salah satu cara menanggulangi dampak negatif tersebut adalah dengan mengetahui faktor yang berperan terhadap perilaku judi tersebut (Rickwood, dkk., 2010). Menurut Langer (1975), kondisi psikologis yang akan muncul ketika seseorang melakukan perilaku judi adalah *illusion of control*.

Illusion of control merupakan suatu kepercayaan mengenai kemampuan seseorang dalam mengendalikan *outcome* dari suatu hal

yang sebenarnya sama sekali di luar kendali orang tersebut (Langer, 1975). Misalnya, seseorang yang memiliki *illusion of control* yang tinggi akan percaya bahwa ia dapat memenangkan permainan judi karena kemampuannya di dalam memprediksi yang cukup baik. Sementara itu, seseorang yang memiliki *illusion of control* yang rendah akan percaya bahwa jika ia memenangkan permainan judi, maka kemenangan tersebut tidak dipengaruhi oleh kemampuannya di dalam memprediksi dan setiap orang yang bermain judi memiliki peluang yang sama untuk memenangkan taruhan.

Ada beberapa faktor yang dapat berperan terhadap munculnya *illusion of control*, di antaranya adalah religiusitas, spiritualitas dan juga usia. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Stanke dan Taylor (2004), ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa religiusitas memiliki korelasi positif dengan tingkat *superstitious belief*, namun pada penelitian yang dilakukan oleh Scheidt (dalam Stanke & Taylor, 2004) ditemukan adanya keterkaitan antara *superstitious belief* dengan salah satu faktor yang memengaruhi munculnya *illusion of control*, yaitu *belief in luck*. Melalui kedua hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa religiusitas dapat berperan terhadap munculnya *illusion of control*.

Spiritualitas juga diasumsikan berperan terhadap munculnya *illusion of control*. Spiritualitas mengacu pada suatu hubungan dengan kekuatan yang lebih besar dan memengaruhi bagaimana seseorang menjalani hidup (Armstrong dalam Paloutzian & Park, 2005). Melalui pengertian tersebut, dapat dilihat bahwa spiritualitas merupakan aspek yang berpengaruh terhadap cara hidup seseorang dan *illusion of control* merupakan salah satu bentuk kesalahan persepsi akan kontrol yang merupakan bagian dari kehidupan seseorang.

Terakhir, faktor usia juga berperan di dalam munculnya *illusion of control* mengingat *illusion of control* merupakan bagian dari proses kognitif (Myers, 2008), sehingga sangat terkait dengan perkembangan kognitif seseorang. Dalam penelitian ini usia yang dikontrol adalah usia rata-rata mahasiswa atau disebut dengan *emerging adult* (18-25 tahun). Tahap *emerging adulthood* merupakan tahap dimana seseorang akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk

berekplorasi dan terus berubah (Arnett & Rindfuss dalam Arnett, 2000).

Selain faktor yang telah disebutkan di atas, peneliti juga mempertimbangkan wilayah yang akan peneliti ambil sebagai wilayah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengambil wilayah Jakarta dan sekitarnya sebagai area pengambilan data karena Jakarta dikenal sebagai kota metropolitan dengan tingkat mobilitas yang tinggi (Dinas Komunikasi, Informatika, dan Kchumasan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, 2010), sehingga dengan adanya tekanan hidup yang lebih besar serta nilai dan persepsi masyarakat terhadap judi yang semakin liberal dan karena dipengaruhi unsur budaya asing, peluang terjadinya perilaku judi pada kalangan mahasiswa *emerging adult* yang berada di Jakarta dan sekitarnya cukup besar.

Melihat dari hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti melihat bahwa penting untuk meneliti hubungan antara spiritualitas dan religiusitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* di Jakarta dan sekitarnya. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan mengingat adanya sebuah urgensi semakin meningkatnya perilaku judi yang memiliki banyak dampak negatif. Hal ini juga semakin diperparah dengan belum optimalnya peran hukum maupun agama di dalam mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku judi tersebut. Oleh karena itu, penanggulangan yang tepat perlu dilakukan dan salah satunya adalah dengan meneliti *illusion of control* sebagai faktor yang cukup berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku judi. Secara spesifik, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara spiritualitas dan religiusitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* yang melakukan judi di Jakarta dan sekitarnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dua hipotesis:

H_{A1}: Terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* di Jakarta dan sekitarnya.

H_{A2}: Terdapat hubungan yang signifikan antara spiritualitas dengan *illusion of control* pada *emerging adult* di Jakarta dan sekitarnya.

METODE

Responden. Sebanyak 100 mahasiswa dari beberapa universitas di Jakarta dan sekitarnya berpartisipasi dalam penelitian ini. Metode pengambilan sampel menggunakan *snowball sampling* mengingat perilaku judi berpotensi memiliki *social desirability* yang tinggi. Kriteria yang ditetapkan sebagai sampel yaitu: 1) mahasiswa atau mahasiswi berusia 18-25 tahun (tahap *emerging adulthood*), 2) belum menikah, 3) masih melakukan perilaku judi yang dapat berupa *wagering and betting, gaming, dan lottery style games*, serta 4) berdomisili di wilayah Jakarta atau sekitarnya.

Desain Penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain studi korelasional.

Prosedur. Tiga alat ukur dipersiapkan untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti, yaitu: spiritualitas, religiusitas, dan *illusion of control*. Alat ukur yang digunakan ialah *Daily Spiritual Experiences Scale* (Underwood & Teresi, 2002) untuk mengukur spiritualitas, *The Four Basic Dimensions of Religiousness Scale* (Saroglou, 2011) untuk mengukur religiusitas, dan *Illusion of Control Questionnaire* (Ejova, 2013) untuk mengukur *illusion of control*. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan adaptasi masing-masing alat ukur ke Bahasa Indonesia dengan metode *back translation*. Selanjutnya, pengujian terhadap validitas dan reliabilitas alat ukur dilakukan melalui *tryout* terhadap 30 orang partisipan.

Setelah diperoleh alat ukur yang valid dan reliabel, pengambilan data dilakukan terhadap partisipan dengan mendatangi masing-masing partisipan serta meminta ketersediaan mereka untuk terlibat dalam penelitian ini dengan menandatangani *informed consent*.

Instrumen. Untuk mengukur spiritualitas, digunakan alat ukur *Daily Spiritual Experiences* yang dikembangkan oleh Underwood dan Teresi (2002). Alat ukur ini memiliki nilai *alpha cronbach* 0,94 (Underwood & Teresi, 2002). Setelah melalui proses adaptasi dan *try out*, diperoleh nilai *alpha*

cronbach 0,92. Terdapat 15 butir pertanyaan dengan 6 pilihan, mulai dari tidak pernah hingga beberapa kali sehari dan 1 butir pertanyaan dengan 4 pilihan, mulai dari Tidak Sama Sekali hingga Sedekat Mungkin.

Pengukuran religiusitas menggunakan alat ukur *The Four Basic Dimensions of Religiousness Scale* yang dikembangkan oleh Saroglou (2011). Setelah melalui proses adaptasi dan *try out*, diperoleh nilai *alpha cronbach* 0,918. Terdapat 12 butir pertanyaan dengan 7 pilihan, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju

Tingkat *illusion of control* diukur dengan *Illusion of Control Questionnaire* yang dikembangkan oleh Ejova (2013). Setelah melalui proses adaptasi dan *try out*, diperoleh nilai *alpha cronbach* 0,969. Alat ukur ini memiliki 2 dimensi, yaitu *primary* dan *secondary*. Pada dimensi *primary* terdapat 46 butir pertanyaan dan pada dimensi *secondary* terdapat 16 butir pertanyaan dengan 7 pilihan, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

Teknik Analisis. Sebelum menguji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode *Pearson correlation* untuk data yang berdistribusi normal dan *Spearman's rho* untuk data yang tidak berdistribusi normal.

HASIL

Dari data 100 orang mahasiswa yang berhasil diperoleh, mayoritas partisipan adalah pria (72%). Partisipan yang mengikuti penelitian merupakan mahasiswa S1 dengan rata-rata usia 20,37 tahun ($SD=1,76$) dan mayoritas partisipan merupakan mahasiswa semester 7 (42%), hanya 2% partisipan yang merupakan mahasiswa semester 4. Mayoritas partisipan pernah melakukan judi *gaming* (66%) dan *wagering and betting* (60%), sedangkan hanya 23% yang melakukan judi jenis *lottery*. Seluruh partisipan tidak sedang mengikuti terapi adiksi judi.

Hasil uji normalitas yang didapatkan dengan *Kolmogorov-Smirnov* pada religiusitas dan *illusion of control* menunjukkan data berdistribusi

normal (p religiusitas = 0,050; p *illusion of control* = 0,074). Namun hasil uji normalitas pada spiritualitas menunjukkan data tidak normal ($p = 0,043$).

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Spiritualitas, Religiusitas, dan Illusion of Control

	Spir.	Relig.	Ill.
Spiritualitas (Spearman's rho)	1	-	0,136
Religiusitas (Pearson r)		1	0,134
Illusion of Control			1

*: signifikansi pada level 0,05

*spir: spiritualitas, relig: religiusitas, ill: illusion of control

Setelah mengolah data yang ada, terlihat bahwa hipotesis penelitian tidak terbukti. Spiritualitas ($r_s = 0,136$; $p = 0,178$) maupun religiusitas ($r_p = 0,134$; $p = 0,178$) ditemukan tidak berkorelasi signifikan dengan *illusion of control*. Selanjutnya, analisis yang lebih mendalam juga menunjukkan tidak adanya korelasi yang signifikan antara spiritualitas maupun religiusitas terhadap masing-masing dimensi *illusion of control*. Analisis parsial dilakukan antara dimensi *primary* (butir nomor 1 sampai 46) dan *secondary* (butir nomor 47 sampai 62) dari *illusion of control* dengan religiusitas dan spiritualitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor *primary illusion of control* tidak berkorelasi signifikan dengan religiusitas ($r_p = 0,147$; $p = 0,145$) maupun spiritualitas ($r_s = 0,135$; $p = 0,181$). Skor *secondary illusion of control* juga ditemukan tidak berkorelasi signifikan dengan religiusitas ($r_p = 0,080$; $p = 0,430$) maupun spiritualitas ($r_s = 0,115$; $p = 0,254$).

SIMPULAN

Melalui perhitungan statistik yang dilakukan, hasil menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara spiritualitas dengan *illusion of control* maupun antara religiusitas dengan *illusion of control*.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa tidak ada korelasi

yang signifikan antara spiritualitas maupun religiusitas dengan *illusion of control*. Hasil yang serupa juga didapatkan dari uji korelasi dimensi *illusion of control* (*primary* dan *secondary*) dengan spiritualitas dan religiusitas.

Peneliti memiliki beberapa argumen terhadap hasil penelitian ini. Pertama, tidak adanya hubungan antara religiusitas dan spiritualitas dengan *illusion of control* menunjukkan adanya disonansi kognitif yang terjadi pada diri partisipan. Partisipan pada penelitian ini dapat diasumsikan sebagai individu yang cukup religius dan spiritual berdasarkan nilai *mean* yang lebih besar dari nilai tengah rentang skor masing-masing instrumen penelitian (*mean per item* religiusitas = 4,81; rentang skor per item: 1-7, *mean per item* spiritualitas = 4,04; rentang skor per item: 1-6). Melihat skor tersebut, partisipan seharusnya memiliki *illusion of control* yang rendah karena partisipan seharusnya cenderung tidak setuju dengan pernyataan mengenai perilaku judi yang ada pada kuesioner *illusion of control*. Namun, melalui hasil penelitian, dapat dilihat bahwa partisipan yang diasumsikan cukup religius dan spiritual ternyata memiliki skor *illusion of control* yang tidak rendah (*mean per item illusion of control* = 3,99; rentang skor per item: 1-7).

Myers (2008) menjelaskan bahwa disonansi kognitif merupakan kondisi yang terjadi ketika seseorang memiliki dua atau lebih pemikiran yang tidak konsisten. Dalam penelitian ini, disonansi kognitif terjadi pada diri partisipan karena partisipan memutuskan untuk tetap melakukan perilaku judi, meskipun berjudi merupakan perilaku yang juga memiliki aspek negatif jika dilihat dari sudut pandang hukum maupun kepercayaan agama. Semakin partisipan mulai merenungkan akan aspek-aspek negatif yang ada pada perilaku judi tersebut (dan juga merenungkan aspek-aspek positif apabila tidak melakukan perilaku judi), maka partisipan akan semakin mengalami disonansi kognitif di dalam dirinya. Lalu, untuk mengurangi rasa tidak nyaman akan disonansi yang muncul, partisipan akan cenderung tetap memiliki *illusion of control* yang tinggi. Partisipan secara tidak langsung sedang memberikan sikap yang negatif terhadap perilaku benar yang seharusnya dilakukan, serta memberikan

sikap positif terhadap perilaku judi yang sedang ia lakukan. Hasil evaluasi positif yang diperoleh dari perilaku judi terlihat membuat *illusion of control* partisipan masih tetap tinggi sekalipun nilai-nilai keagamaannya sudah dipahami dengan baik.

Seseorang yang memiliki religiusitas dan spiritualitas yang tinggi seharusnya cenderung melakukan perilaku judi dengan tingkat yang jauh lebih rendah. Namun, pada penelitian ini, peneliti menemukan sebuah realita bahwa religiusitas dan spiritualitas tidak menjamin seseorang untuk tidak melakukan perilaku yang bertentangan dengan kepercayaan agamanya. Hal ini dapat dijelaskan dari berbagai perspektif.

Salah satu faktor yang menjelaskan temuan ini adalah masih adanya ketidakpastian identitas diri pada tahap *emerging adult*. Menurut Arnett (2000), seseorang yang sedang berada pada tahap ini akan terus mengeksplorasi hal-hal yang baru di sekitarnya. Schwartz, Donnellan, Ravert, Luyckx dan Zamboanga (dalam Schwartz, Zamboanga, Luyckx, Meca, & Ritchie, 2013) menambahkan bahwa eksplorasi identitas pada tahap ini juga mencakup area spiritualitas dan religiusitas. Dengan demikian, nilai-nilai keagamaan mungkin sudah mulai dijajaki dalam tahap kognitif, namun belum dengan konsisten diterapkan dalam sikap maupun perilaku sehari-hari individu. Identitas religius dan spiritual yang dimiliki oleh partisipan merupakan suatu identitas yang belum menetap atau hanya menjadi bagian dari eksplorasi yang masih mungkin untuk berubah setiap saat. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan yang diambil partisipan untuk tetap melakukan perilaku judi juga mungkin merupakan salah satu ciri dari *emerging adult* yang masih suka untuk terus melakukan eksplorasi di hidupnya dan terus berubah (Arnett & Rindfuss dalam Arnett, 2000).

Selain dari identitas diri yang belum menetap, Steinberg (dalam Roeser, 2013) juga mengungkapkan bahwa *emerging adult* merupakan tahap dimana seseorang masih belum memiliki kontrol kognitif yang matang sehingga semakin rentan untuk terpengaruh oleh kelompok pertemanan disekitarnya dan menyebabkan seseorang untuk terus mencari pengalaman baru.

Rajagukguk (2009), di dalam penelitiannya mengenai spiritualitas juga

menyatakan bahwa tingkat perkembangan spiritualitas mahasiswa di Indonesia masih tergolong rendah. Rajagukguk (2009) menjelaskan bahwa secara keseluruhan, mahasiswa dengan tingkat perkembangan spiritualitas yang rendah ditandai dengan adanya konformitas dan ketergantungan kepada orang lain dalam hal menentukan kepercayaan yang akan dianut, makna hidup, tujuan hidup dan dalam melakukan praktik religius atau spiritual. Motivasi yang muncul dari diri mereka kebanyakan datang dari luar diri dan bukan dari keputusan yang mereka tentukan sendiri. Hasil penelitian Rajagukguk (2009) ini semakin menguatkan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai *emerging adult* yang masih mudah terpengaruh oleh kelompok pertemanan di dalam pengambilan keputusan. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh dari kelompok pertemanan dan juga perkembangan kontrol kognitif yang masih belum matang dapat diasumsikan menjadi salah satu penyebab partisipan mengalami disonansi kognitif.

Kedua, religiusitas dan spiritualitas tidak memiliki hubungan dengan *illusion of control* mungkin disebabkan karena tingkat religiusitas dan spiritualitas seseorang tidak serta merta memengaruhi *illusion of control*, melainkan ada beberapa faktor lain yang turut berperan. Nelson, Padilla-Walker dan Carroll (2010) menyebutkan beberapa faktor religiusitas yang berperan di dalam seseorang melakukan perilaku yang salah atau bertentangan dengan kepercayaan agama, yaitu tingkat praktik religius yang lebih tinggi (baik di masa lampau ataupun sekarang), tingkat *self-worth* dan perkembangan identitas dalam aspek berpacaran dan keluarga yang tinggi, serta tingkat depresi yang rendah. Faktor-faktor tersebut dapat menjelaskan bahwa religiusitas bukan suatu variabel yang berdiri sendiri, sehingga ketika religiusitas dan spiritualitas dihubungkan dengan *illusion of control* tanpa memperhitungkan faktor-faktor lain seperti yang telah disebutkan di atas, memang tidak akan muncul suatu hubungan langsung antara religiusitas dengan *illusion of control* dan antara spiritualitas dengan *illusion of control*.

Ketiga, konteks budaya maupun bias terkait teknik penelitian mungkin dapat

berkontribusi terhadap temuan ini, meskipun telah diantisipasi sebelumnya ketika penelitian ini direncanakan. Tidak ditemukannya hubungan antara religiusitas dan spiritualitas dengan *illusion of control* mungkin juga dapat disebabkan oleh adanya *social desirability* yang tinggi sehingga memungkinkan kecenderungan *faking good* pada partisipan ketika mengisi kuesioner penelitian ini. *Social desirability* merupakan suatu kecenderungan untuk memunculkan gambar diri yang baik (Johnson & Fendrich dalam Van de Mortel, 2008) dalam rangka untuk menyesuaikan diri dengan nilai-nilai yang ada, mendapatkan penerimaan sosial atau untuk menghindari kritikan (King and Brunner & Huang dkk. dalam Van de Mortel, 2008). Partisipan memiliki kemungkinan untuk melakukan *faking good* pada saat pengisian kuesioner karena dari pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab merupakan pertanyaan yang mungkin dapat digolongkan ke dalam kategori cukup sensitif. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh King dan Brunner (2000), yang menyatakan bahwa pada pertanyaan-pertanyaan yang sensitif, seseorang akan cenderung menjawab dengan tingkat *social desirability* yang lebih tinggi. Oleh karena itu, tidak adanya hubungan yang muncul antara religiusitas dan spiritualitas dengan *illusion of control* mungkin disebabkan karena sensitivitas variabel yang cukup tinggi, sehingga menyebabkan kemungkinan munculnya *social desirability* yang juga tinggi.

Selain data utama yang telah dibahas di atas, peneliti juga akan melakukan pembahasan mengenai hasil analisis data tambahan di luar dari data untuk menguji hipotesis. Melalui hasil analisis data tambahan secara keseluruhan, peneliti tidak menemukan korelasi yang signifikan antara usia dengan *illusion of control*, spiritualitas maupun religiusitas. Tinggi rendahnya usia partisipan (18-25 tahun) tidak memengaruhi tingkat *illusion of control*, spiritualitas, dan religiusitas yang dimilikinya. Hasil ini mendukung pernyataan Arnett dan Rindfuss (dalam Arnett, 2000) mengenai *emerging adulthood* yaitu bahwa tahap ini merupakan tahap dimana seseorang sedang mengeksplorasi identitas apa yang akan dianutnya dan akan terus berubah. Temuan ini juga mendukung konsistensi bahwa pada tahap perkembangan ini,

berapapun usianya (apakah di awal atau di akhir tahap perkembangan) tidak memberikan variasi yang signifikan, khususnya dalam hubungannya dengan religiusitas, spiritualitas, dan *illusion of control*. Karena jenjang pendidikan terakhir merupakan *confounding variabel* dari usia, maka tingkat pendidikan juga ditemukan tidak memberikan variasi yang signifikan terhadap variabel-variabel penelitian.

Selain itu, peneliti juga melakukan uji beda antara intensitas kategori judi dengan *illusion of control* partisipan. Hasil menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara partisipan yang pernah melakukan hanya satu kategori judi, dua kategori judi, atau tiga kategori judi. Hal ini membuktikan bahwa seberapa banyak kategori judi yang pernah dimainkan oleh partisipan tidak akan berpengaruh terhadap *illusion of control* yang muncul. Lalu, uji korelasi antara dimensi *illusion of control* dengan spiritualitas dan religiusitas juga dilakukan pada penelitian kali ini. Hasil menunjukkan bahwa tidak ada korelasi yang signifikan, baik antara dimensi *primary* dengan spiritualitas dan religiusitas atau antara dimensi *secondary* dengan spiritualitas dan religiusitas. Hasil ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Stanke dan Taylor (2004), yaitu bahwa religiusitas tidak berkorelasi signifikan dengan *superstitious belief*.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai analisis kemungkinan penyebab hubungan antara spiritualitas dan religiusitas yang tidak signifikan dengan *illusion of control*, maka penulis mengajukan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan metode apa yang akan digunakan di dalam penelitian yang akan dilakukannya. Metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner memang memiliki keunggulan dari segi efektifitas waktu dan juga sampel yang lebih banyak. Namun, penggunaan metode ini sangat sulit untuk terhindar dari *social desirability* atau *faking good*. Menurut peneliti, penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif merupakan salah satu pilihan yang cukup tepat bagi penelitian ini. Selain itu, penelitian selanjutnya juga harus mempertimbangkan jumlah butir yang akan diberikan. Kekurangan pada penelitian ini adalah jumlah butir yang

ada pada instrumen penelitian terlalu banyak sehingga berpotensi menimbulkan kelelahan dan menurunkan akurasi pengukuran. Penelitian mengenai pengembangan alat ukur *illusion of control* dengan jumlah butir yang lebih sedikit namun valid dan reliabel penting untuk dilakukan.

Kedua, hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa sebenarnya ada banyak sekali faktor lain yang turut memengaruhi spiritualitas dan religiusitas. Penelitian berikutnya dapat turut mengukur variabel lain, seperti: tipe kepribadian, persepsi kontrol impuls, dan sebagainya, sebagai variabel yang mungkin memediasi hubungan tersebut.

Terakhir, melalui hasil penelitian ini, masyarakat diharapkan dapat lebih menginternalisasikan nilai-nilai religiusitas dan spiritualitasnya dalam memaknai berbagai peristiwa di lingkungan sekitarnya, khususnya mengenai pengaruhnya terhadap perilaku judi. Hal ini bertujuan agar masyarakat tidak mudah merasa terlindungi hanya karena merasa bahwa dirinya sudah cukup religius atau spiritual, melainkan bahwa nilai-nilai keagamaan perlu diinternalisasi dan direfleksikan dalam berbagai karakter kepribadian lainnya untuk dapat menguatkan pembentukan sikap terhadap berjudi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, M (2013, Desember 29). Kasus pembunuhan dan perjudian selama 2013 di DKI Jakarta meningkat. *Detik News*. Diunduh dari: <http://news.detik.com/read/2013/12/29/123704/2453292/10/kasus-pembunuhan-dan-perjudian-selama-2013-di-dki-jakarta-meningkat?nd771104bcj>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.
- Badan Pusat Statistik. (2010). Penduduk menurut wilayah dan agama yang dianut Indonesia. Diunduh dari: <http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=321>
- Bisma, E. (2012). Perjudian yang dilakukan anak-anak di rental playstation kawasan X. (Skripsi sarjana tidak dipublikasikan). Universitas Indonesia, Depok.
- Departemen Pendidikan Nasional. (Eds. 4). (2008). Kamus besar bahasa Indonesia pusat bahasa. Jakarta, JKT: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Keuangan Republik Indonesia. (1981). Undang-undang nomor 8 tahun 1981 tentang hukum acara pidana. Diunduh dari: <http://www.sjdih.depkeu.go.id/fullText/1981/8Tahun-1981UU.htm>
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. (1974). Undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Diunduh dari: http://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_1974_7.pdf
- Dinas Komunikasi, Informatika, dan Kehumasan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2010). Metropolitan. Diunduh dari: <http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/1940/Metropolitan>
- Ejova, A. (2013). *The illusion of control: influencing factors and underlying psychological processes* (Doctoral dissertation). School of Psychology, University of Adelaide. Adelaide.
- Kementerian Agama. (2013). Sejarah kementerian agama. Diunduh dari: <http://www.kemenagkabwilacap.com/html/profil.id=profil&kode=12&profil=Sejarah%20Singkat>
- King, M. & Bruner, G. (2000). Social desirability bias: a neglected aspect of validity testing. *Psychology and Marketing*, 17(2):79-103.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of personality and social psychology*, 32(2), 311.
- Myers, D. G. (2008). *Social psychology*. New York: McGraw-Hill
- Nelson, L. J., Padilla-Walker, L., & Carroll, J. (2010). "I believe it is wrong but I still do it": A

- comparison of religious young men who do versus do not use pornography. *Psychology of Religion and Spirituality*, 2, 136-147.
- Paloutzian, R. F., & Park, C. L. (Eds.). (2005). *Handbook of the psychology of religion and spirituality*. Guilford Press.
- Rajagukguk, R. O. (2009). Survey on religiosity and spirituality of undergraduate students. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 7(2), 120-130.
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. *In Psych*, 32(6), 11-21.
- Roeser, K. A. (2013). Personal and social factors in risk-taking behaviors of emerging adults. (Doctoral dissertation). Wayne State University, Detroit, Michigan.
- Saroglou, V. (2011). Believing, bonding, behaving, and belonging : the big four religious dimensions and cultural variation. *Journal of Cross-Cultural Psychology*.
- Schwartz, S. J., Zamboanga, B. L., Luyckx, K., Meca, A., & Ritchie, R. A. (2013). Identity in emerging adulthood reviewing the field and looking forward. *Emerging Adulthood*, 1(2), 96-113.
- Stanke, A., & Taylor, M. (2004). Religiosity, locus of control, and superstitious belief. *Journal of Undergraduate Research*, 7, 1-5.
- Underwood, L. G. & Teresi, J. A. (2002). The daily spiritual experience scale: development, theoretical description, reliability, exploratory factor analysis, and preliminary construct validity using health-related data. *The Society of Behavioral Medicine*, 24(1), 22-33.
- Van de Mortel, T. F. (2008). Faking it: Social desirability response bias in self-report research. *Australian Journal of Advanced Nursing*, 25(4): 39-48.