

**HUBUNGAN ANTARA SELF CONTROL DENGAN  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SMPN 17  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**HAFIZAN IKHWAN**

**11661100131**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU 2021**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA SELF CONTROL DENGAN KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA SISWA SMPN 17 PEKANBARU

Disusun oleh :

HAFIZAN IKHWAN  
11661100131

## SKIRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk dimunaqasyahkan Dalam Sidang Panitia Ujian  
Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
Riau

PEKANBARU, 23 MARET 2021

*Pembimbing*

INDAH PIJI RATNANI, S.Psi, MA  
NIP: 19761105200701 2 022

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN PENGUJI**

**Skripsi yang ditulis oleh**

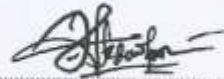



Nama Mahasiswa : HAFIZAN IKHWAN  
NIM : 11661100131  
Judul Skripsi : Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa SMPN 17 Pekanbaru

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada

Hari/Tanggal : Kamis / 08 April 2021  
Bertepatan dengan : 25 Sya'ban 1442 H

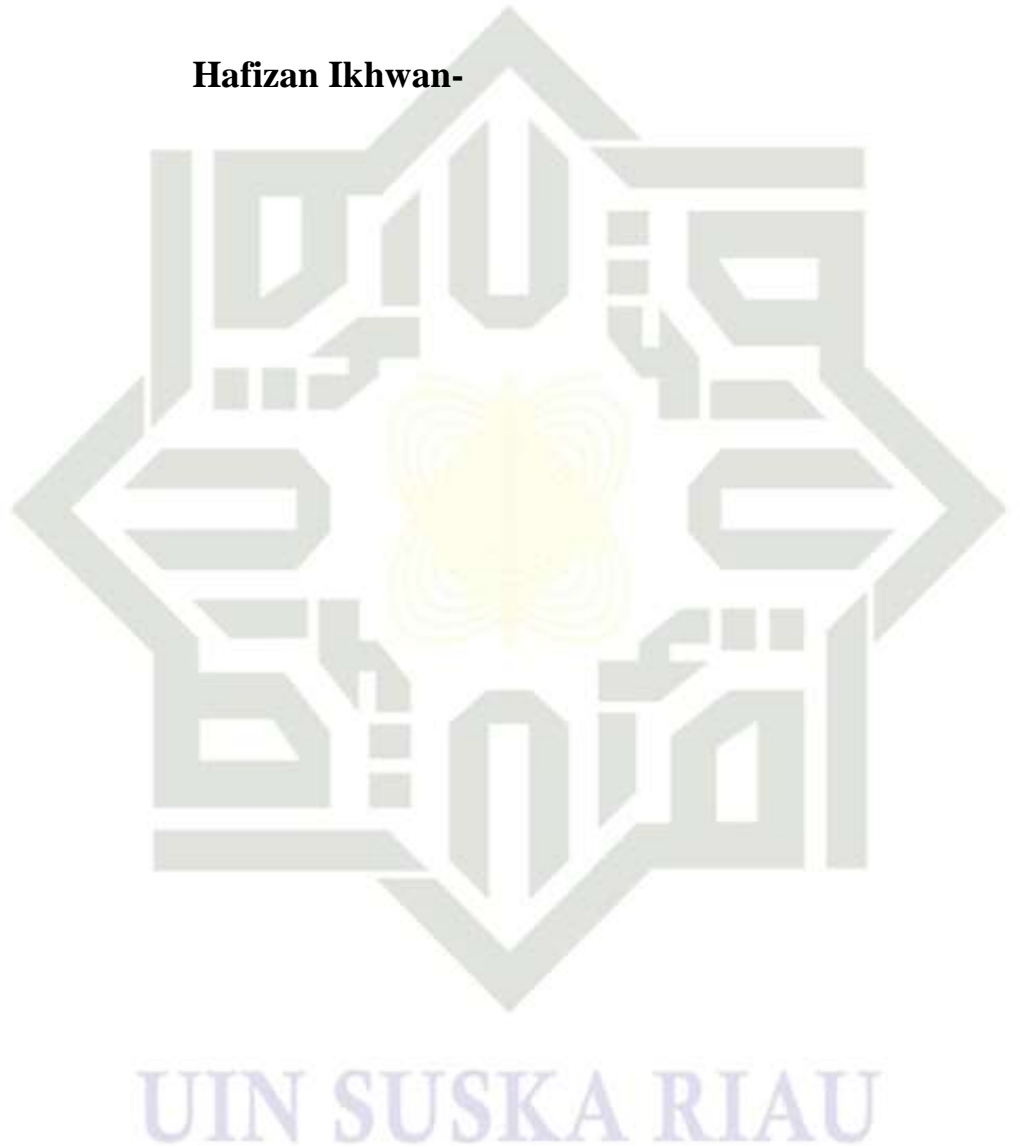
**TIM PENGUJI**

 (.....)	Ketua Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd NIP. 19660423 199403 2 001
 (.....)	Sekretaris Indah Puji Ratnani, S.Psi, MA NIP. 19761105 200701 2 022
 (.....)	Penguji I Sri Wahyuni, MA, M.psi NIP. 19800616 200604 2 002
 (.....)	Penguji II Salmiyati, M.Psi NIP. 19880817 201903 2 013

## MOTTO

**“ Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang bathil (Al Jawabul kafi)**

**Hafizan Ikhwan-**



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmannirrahim*

Terucap syukur Alhamdulillah atas karunia-Mu ya Allah

Tanpa kemudahan yang engkau berikan kepada hambamu ini,

Maka tidak akan mungkin hamba sampai ke tahap ini.

Karya yang telah lama ku antikan, akhirnya terselesaikan juga

karya ini kupersembahkan untuk seluruh keluarga besar saya

terutama ayah dan ummi yang tidak henti-hentinya memberikan limpahan doa yang tak berkesudahan, dan segala hal yang telah ayah ummi lakukan, semua yang terbaik.

Terima kasih juga yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan, dan dengan sabar membimbing saya selama ini.

Untuk semua sahabat dan teman teman yang tidak dapat saya sebutkan, terima kasih atas semuanya. Semoga Allah SWT senantiasa membalas setiap kebaikan kepada teman-teman, saudara/saudari semua semoga segala tujuan juga dimudahkan dan diberkahi selalu oleh Allah SWT.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirrahim*

Syukur Alhamdulillah dengan ridha-Mu ya Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa SMPN17 Pekanbaru**” Amanah ini telah selesai, satu langkah telah usai, namun itu bukan akhir dari perjalanan melainkan awal dari sebuah perjalanan.

Keberhasilan yang penulis peroleh tak lepas dari bantuan orang-orang yang selalu mendukung dan memotivasi penulis untuk terus maju dalam menyelesaikan tugas ini. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih dan pengharapan kepada:

1. Bapak Prof. Dr Suyitno M.Ag, selaku PLT Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr Hairunas M.Ag, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr Yasmrudin Bardansyah Lc, selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. HJ. Zulhidah M.Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. HJ. Nurhasnawati M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Indah Puji Ratnani, S.Psi, M.A, selaku dosen pembimbing skripsi terbaik yang selalu meluangkan waktu dan tenaga ditengah kesibukan yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedang dijalani. Dengan sabar dan ikhlas selalu memberi motivasi, hingga selesainya penulisan skripsi ini.

7. Ibu Sri Wahyuni, S.Psi, M.Si, M.A , selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan nasehat, saran dan masukan kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.

8. selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan nasehat, saran dan masukan kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.

9. Bapak Dr. Zuriatul Khairi, M.Ag, M.Si. selaku dosen penasehat akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan nasehat, saran dan motivasi kepada penulis.

10. Seluruh Bapak Ibu Dosen Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang tak dapat disebutkan satu persatu, atas tauladan dan kesabaran Bapak Ibu mengajarkan ilmu-ilmu dalam perkuliahan.

11. Seluruh Staff Karyawan Bagian Akademik, Tata Usaha, Perpustakaan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang telah membantu selama masa perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi.

12. Terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh siswa SMPN 17 yang sudah berkenan untuk mengisi skala penelitian yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

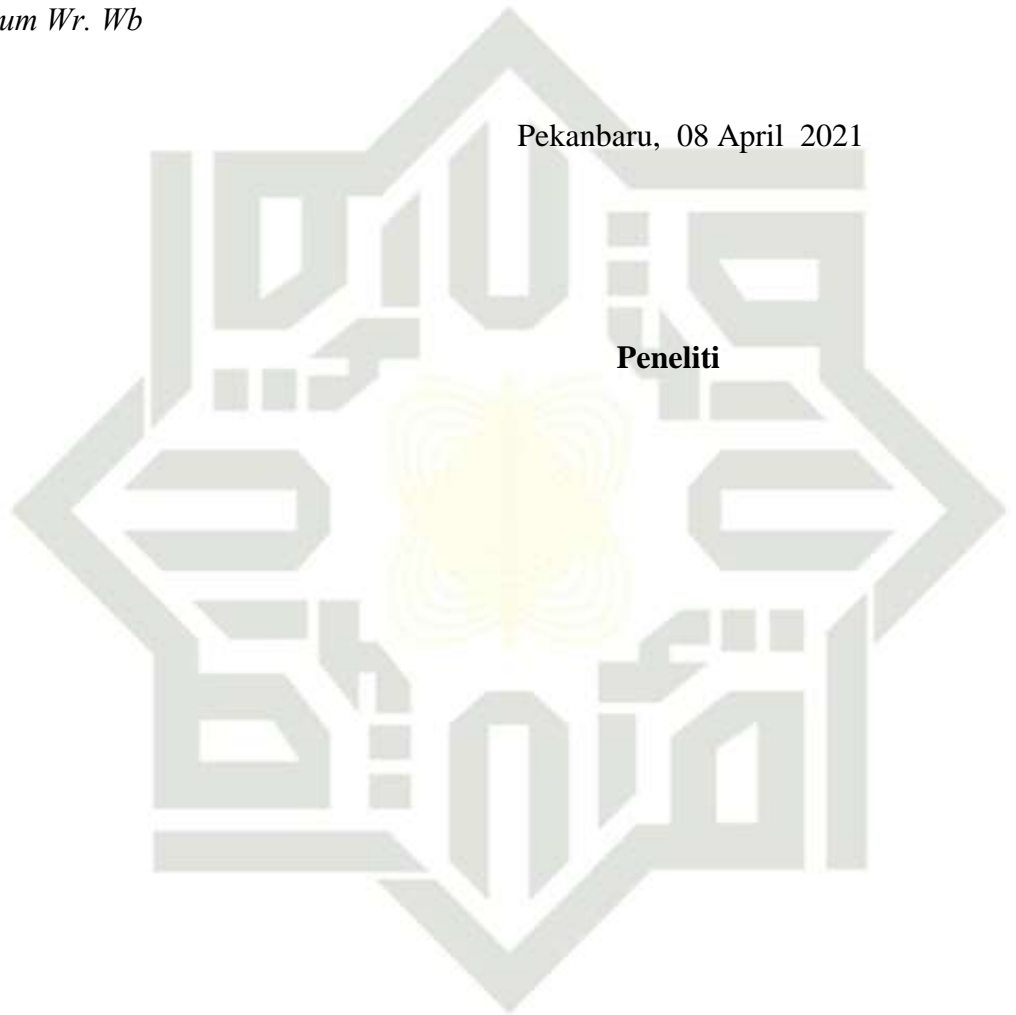
13. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orangtua, ayahanda dan ibunda yang selalu berdoa dan berusaha tanpa kenal lelah untuk penulis serta begitu banyak cinta yang tak dapat terbalas. Semoga amal baik yang telah

diberikan mendapat keridhaan dan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pekanbaru, 08 April 2021

**Peneliti**



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR ISI

MOTTO.....	i
PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Keaslian Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	15
3. Jenis Jenis <i>Game online</i> .....	19
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>game online</i> .....	20
5. Dampak Kecanduan Bermain <i>Game online</i> .....	23
B. <i>Self Control</i> .....	24
1. Pengertian <i>Self Control</i> .....	24
2. Aspek-Aspek <i>Self Control</i> .....	25
3. Fungsi <i>Self Control</i> .....	27
C. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis .....	28
1. Kerangka Pemikiran.....	28
2. Hipotesis .....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian .....	33

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Defenisi Operasional .....	34
D. Subjek Penelitian.....	36
1. Populasi Penelitian.....	36
2. Sampel Penelitian.....	37
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	37
E. Metode Pengumpulan Data.....	38
1. Skala <i>Self control</i> .....	39
2. Skala Kecanduan bermain <i>Game online</i> .....	41
F. Validasi dan Reliabilitas .....	38
1. Uji Coba Alat Ukur.....	38
2. Uji Validitas .....	43
3. Uji Daya Beda Aitem.....	44
4. Uji Realibilitas .....	49
G. Analisis Data .....	50
H. Jadwal Penelitian.....	51
BAB IV .....	52
A. Pelaksanaan Penelitian .....	52
B. Hasil Penelitian.....	52
1. Uji Asumsi .....	52
C. Analisis Tambahan .....	61
1. Sumbangan efektifitas <i>self control</i> terhadap kecanduan <i>game online</i> .....	61
2. Sumbangan aspek dari <i>self control</i> terhadap kecanduan <i>game online</i> .....	61
3. Kategorisasi berdasarkan usia remaja.....	64
D. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. kesimpulan .....	73
B. Saran.....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue print</i> skala <i>self control</i> sebelum <i>try out</i> .....	40
Tabel 3.2 <i>Blue print</i> kecanduan <i>game online</i> sebelum <i>try out</i> .....	42
Tabel 3.3 <i>Blue print</i> skala <i>self control</i> setelah <i>try out</i> .....	45
Table.3.4 <i>Blue print</i> skala <i>skala self control</i> untuk penelitian .....	46
Table.3.5 <i>Blue print</i> skala kecanduan <i>game online</i> setelah <i>Try Out</i> .....	47
Tabel 3.6 <i>Blue print</i> skala kecanduan <i>game online</i> untuk penelitian .....	48
Tabel 3.7 Hasil uji reliabilitas .....	50
Tabel 3.8 Jadwal Peneliti.....	51
Tabel 4.1 Uji Normalitas .....	53
Tabel 4.2 Uji linearitas .....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	55
Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi.....	56
Tabel 4.5 Gambaran Hipotetik dan Empirik Variabel <i>self control</i> .....	57
Tabel 4.6 Kategorisasi Variabel <i>self control</i> .....	58
Tabel 4.7 Gambaran Hipotetik dan Empirik Variabel kecanduan <i>game online</i> ...59	
Tabel 4.8 Kategorisasi Variabel kecanduan <i>game online</i> .....	60
Tabel 4.9 Alur sumbangan efektif aspek <i>self control</i> terhadap kecanduan <i>game online</i> .....	62
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Output SPSS .....	63
Tabel 4.11 Sumbangan Aspek <i>self control</i> Terhadap kecanduan <i>game online</i> ...64	
Tabel 4.12 Kateogrisasi berdasarkan usia pada variabel <i>self control</i> .....	65
Tabel 4.13 Kategorisasi berdasarkan usia variabel kecanduan <i>game online</i> .....	66
Tabel 4.14 Kategorisasi subjek berdasarkan gender .....	67

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	: Lembar Validasi Skala <i>Self Control</i>
Lampiran B	: Lembar Validasi Skala kecanduan <i>game online</i>
Lampiran C	: Skala Try Out
Lampiran D	: Tabulasi Data Try Out
Lampiran E	: Uji Reliabilitas dan Validitas
Lampiran F	: Skala Penelitian
Lampiran G	: Tabulasi Data Penelitian
Lampiran H	: Uji Asumsi
Lampiran I	: Uji Hipotesis
Lampiran J	: Analisis Tambahan
Lampiran K	: Lembar Verbatim Wawancara
Lampiran L	: Foto Kegiatan
Lampiran M	: Foto Skala Online
Lampiran N	: Surat-surat Penelitian

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# HUBUNGAN ANTARA SELF-CONTROL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SMPN 17 PEKANBARU

Oleh

Hafizan Ikhwan

(hafizanikhwan@gmail.com)

Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Sultan Kasim Riau

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan negatif antara self control dengan kecanduan game online pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 101 orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek adalah siswa SMPN 17 Pekanbaru, berada pada fase remaja awal, bermain game online selama 2-3 jam/hari atau lebih. Data yang di peroleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi product momen pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara self control dengan kecanduan game online pada siswa SMPN 17 Pekanbaru dengan nilai koefisien korelasi sebesar sebesar -0,493, dan  $p=0,000$  ( $p \leq 0,05$ ), sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah self control maka semakin tinggi kecanduan game online dan apabila self control tinggi maka semakin rendah kecanduan game online pada siswa SMPN 17 Pekanbaru.

**Kata kunci:** *Self control*, kecanduan *game online*, remaja.

UIN SUSKA RIAU

## THE CORELATION BETWEEN SELF-CONTROL WITH ONLINE GAME ADDICTION OF STUDENTS AT 17 JUNIOR HIGH SCHOOL PEKANBARU

By

Hafizan Ikhwan

(hafizanikhwan@gmail.com)

Faculty of Psychology,

State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau

### Abstract

*This study aims to see the corelation between self-control and online game addiction of students at seveenteen junior high school Pekanbaru. This research use quantitave cerelational as design. The hypothesis proposed in this study is that there is a negative relationship between self-control and online game addiction of students at seveenteen junior high school Pekanbaru. The subject of this study are 101 students who were selected using purposive sampling technique with the subject criteria were students of seveenteen junior high school, in the early adolescent phase, playing online games for two to three hours a day or more. The data obtained were analyzed using the Pearson product moment correlation test. The results showed that there was a negative relationship between self control and online game addiction at students of seveenteen junior high school Pekanbaru with correlation (r) value =- 0,493 and significance value = 0,000 ( $p < 0,05$ ) this means that the hyphothesis that proposed by the researcher was accepted. Its mean that more negative self-control, will followed by higher addiction to game online and if more positive self-control will followed by lower addiction to online game at students of seveenteen junior high school Pekanbaru.*

**Keywords:** *Self control, addiction to online game, early adolescents.*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi tidak henti-hentinya memberikan inovasi yang luar biasa setiap waktunya. Dengan teknologi, urusan yang dikerjakan manusia dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat, namun tidak semua penggunaan teknologi berdampak positif bagi manusia, karenanya manusia dituntut untuk memiliki sikap yang bijak dalam menggunakannya. Salah satu inovasi teknologi di zaman sekarang ialah game berbasis online atau yang biasa disebut dengan *game online*

*Game online* menurut Kim (dalam Hardanti, 2013:167) adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Aplikasi *game* biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan stress ketika seorang individu mengalami banyak tekanan. Young (dalam Kartini, 2016:741) menjelaskan bermain *game online* membuat pemain merasa senang, karena mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat para pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

*Game online* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari *game online* antara lain meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi, melatih konsentrasi dan ketekunan, mempermudah belajar bahasa dan matematika,

dan rekreasi dengan santai sejenak, sedangkan dampak negatif dari *game online* antara lain

ialah membuang waktu dengan sia-sia, dapat mempengaruhi perilaku menjadi perilaku yang kasar, terganggunya berbagai aspek kesehatan, meniru kata-kata kotor, dan menjadi kecanduan (Setiawan, 2018 : 148) .

Kecanduan sendiri merupakan suatu keadaan dimana terjadinya keterikatan mendalam terhadap suatu objek dan mempengaruhi kognitif, emosi, dan perilaku yang menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka (Beranuy, dkk, 2013:2). Kecanduan sendiri dapat menyebabkan rusaknya bagian prefrontal cortex pada bagian *lobus frontal*. *Prefrontal cortex* berfungsi mengatur sebuah rencana, penyelesaian masalah, memfokuskan perhatian, mengendalikan emosi serta perilaku, selain memiliki peran yang penting seperti yang telah diungkapkan diatas, *prefrontal cortex* juga berhubungan dengan kemampuan untuk membedakan antara pikiran yang saling bertentangan, menentukan baik atau buruk. Sehingga seorang yang mengalami kecanduan akan sulit menghentikan suatu kebiasaan walaupun individu tersebut tahu dampak negatif dari perilakunya tersebut (Imawati, 2018).

Kecanduan *game* tentu bukanlah hal yang bisa dianggap sepele, terutama bagi orang tua yang memiliki anak yang memasuki usia remaja dan bagi pihak sekolah ter khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena pada masa ini anak baru

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





beranjak memasuki usia remaja, dimana usia ini dikatakan sebagai masa badai atau masa penuh dengan dorongan-dorongan negatif. Hurlock (2007:218) mengatakan bahwa minat permainan pada anak yang baru memasuki masa remaja tidak sama dengan minat permainan pada saat masa kanak-kanak mereka. Remaja lebih tertarik dengan permainan yang menuntut keterampilan intelektual, kriteria tersebut sangat sesuai dengan *game online* yang ada di zaman sekarang.

Siswa yang kecanduan *game online* akan mengalami berbagai kesulitan dalam proses belajar karena kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi belajar dan turunnya prestasi siswa dalam belajar. Ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Jannah (2015) bahwa kecanduan *game* berpengaruh negatif pada motivasi belajar, dengan kata lain apabila kecanduan *game* tinggi maka motivasi belajarnya akan rendah. Selain itu, kecanduan *game online* juga bisa memicu munculnya perilaku agresif pada orang yang memainkan *game* tersebut seperti dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Terok, dkk (2018) bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja, artinya semakin orang kecanduan akan *game online* bertema kekerasan, semakin besar pula kecenderungan muncul perilaku agresif pada dirinya. Dilain sisi, menurut Puspita & Mulyana bermain *game online* dapat menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktivitas-aktivitas penting yang dapat dilakukan. Hal ini akan mengarahkan pada tingkah laku kecanduan pada para pelakunya (Puspita & Mulyana, 2018:1), dan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



remaja dianggap rentan untuk terkena fenomena kecanduan *game* ini, karena berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh APJII menyatakan 30 juta anak millennial Indonesia setiap harinya aktif bermain mobile *game*, dimana 64% dari angka tersebut masih dalam rentang usia 15-21 tahun (Budi & Indrawati, 2017:3).

Survey yang dilakukan oleh APJII di atas menunjukkan bahwa peminat *game online* didominasi oleh kalangan remaja, Griffiths (dalam Lemmens, 2009:154) mengatakan bahwa remaja memiliki lebih banyak waktu luang untuk bermain di internet dibandingkan para orang dewasa, dengan demikian remaja sangat rentan mengalami kecanduan internet dan salah satunya *game online*.

Kecanduan *game online* menurut Lemmens (dalam Puspita & Mulyana, 2018:2), dapat diketahui dari tujuh aspek yaitu, *Saliency* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *Mood Modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), *Relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *Withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan) dan *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah).

Fenomena yang menunjukkan perilaku kecanduan *game online* melalui aspek-aspek di atas banyak ditemukan dalam kehidupan nyata, ini seperti pada kasus yang baru-baru ini terjadi di Indonesia, tepatnya di Semarang, Jawa Tengah (mengutip

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pemberitaan dari Kompas.com, Kamis tanggal 31/10/2019), sebanyak 8 pelajar di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo (Semarang) terindikasi kecanduan *game online*. Fenomena lainnya terjadi dikalangan remaja awal, yaitu pada seorang siswa SMP di Mojokerto. Seorang anak berinisial DF (15 tahun) menderita hipertensi premier karena tidak kenal waktu dalam bermain *game*, sehingga dia selalu memukul kepalanya sendiri, (Radarmojokerto, 2018). Kasus lainnya juga dijumpai di Pekanbaru, dikutip dari pemberitaan (GoRiau.com/selasa, 15/01/2019), 2 orang remaja berusia pelajar ditangkap polisi dikarenakan telah melakukan tindakan kriminal yaitu menjambret hp ibu-ibu, kedua remaja tersebut mengaku bahwa setelah menjambret hp tersebut akan dijual di situs online dan hasil dari penjualan akan digunakan untuk bermain *game online* di warnet.

Kecanduan *game online* juga ditemukan pada remaja di tempat dimana penelitian ini dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di salah satu SMPN di Pekanbaru yaitu SMPN 17 pada tanggal 21 Januari 2020 kepada 3 orang siswa kelas 8, dari hasil wawancara itu ditemukan beberapa hal berikut ini: 1). Hampir setiap hari (pada sore hari hingga malam hari) mereka menghabiskan waktu di warnet untuk bermain *game online* (An, Np), 2). Sesudah pulang sekolah hal yang pertama kali diingatnya ialah bermain *game online* hingga baterai *smartphone* habis (Fj), 3). Pada hari sabtu dan minggu Np bermain *game online* di warnet yang jauh dari rumahnya (Np), 4). Saat dalam proses belajar di kelas selalu memikirkan *game online* (Fj, Np, An), 5). Rela memotong waktu makan mereka untuk bermain *game*

*online* ( Fj, Np, An) dan 6). Terlibat konflik dengan orang tua karena sering melawan ketika diminta untuk tidak bermain *game* dan pernah terlibat perkelahian verbal dengan teman sebaya dikarenakan kalah bermain *game* (kata An), 7). An, mengalami perasaan yang senang ketika bermain *game online* (An, Fj, Np), 8). Kembali bermain *game online* meski telah pernah berhenti (An, Fj, Np)

Fenomena yang ditemukan dari pernyataan subjek melalui hasil wawancara di atas jika mengacu kepada pendapat Lammens, dapat disimpulkan bahwa subjek telah mengalami kecanduan *game online*, hal ini karena subjek telah mengalami kriteria atau aspek kecanduan *game online* yaitu: *saliency, conflict, relapse, withdrawal, mood modification*, dan *tolerance*.

Selain melakukan wawancara dengan siswa yang diduga mengalami kecanduan *game online* alasan lain peneliti melakukan penelitian di SMPN 17 Pekanbaru ialah karena letak demografis nya yang berdekatan dengan 3 tempat *game center*, pada setiap harinya ke tiga tempat *game center* itu selalu ramai dipenuhi oleh remaja seusai pulang sekolah, sehingga dapat diduga bahwa siswa SMPN 17 memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi yang memungkinkan membuat mereka kecanduan bermain *game online*. Dugaan ini diperkuat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada pemilik *game center* pada tanggal 21 januari 2020, pemilik *game center* tersebut mengemukakan hampir semua yang bermain warnet adalah remaja dan bebrapa siswa SMPN 17 juga terlihat sering bermain *game online* setelah pulang sekolah (Alex pemilik warnet).

Peneliti juga melakukan penyebaran kuesioner kepada 10 orang siswa kelas 8 di SMPN 17 Pekanbaru. Kuesioner tersebut berisi 9 item pernyataan yang mengacu kepada aspek kecanduan *game online* oleh Lemmens. Jika dari 9 item tersebut, responden menjawab “ya” minimal pada 5 pernyataan, maka responden sudah dapat dikategorikan mengalami kecanduan *game online*. Dari hasil kuesioner tersebut, diketahui bahwa 8 dari 10 siswa dapat dikategorikan telah mengalami kecanduan *game online*.

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* disebabkan oleh banyak faktor, satu diantaranya adalah ketidakmampuan mengontrol diri (*self control*). Ini seperti dikemukakan oleh Young, bahwa ketidakmampuan seseorang mengontrol diri dari penggunaan teknologi seperti *game online* dapat memberikan kerugian baik secara fisik maupun psikis terhadap penggunaannya merupakan konsep dari kecanduan internet *gaming*, Young (Kusumawati, 2017:89). Selain Young, Kim (2008) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *self-control* yang rendah dan sifat *narsistic* dapat membuat seseorang kecanduan *game online*.

*Self control* dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Selain itu juga merupakan kecakapan mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi dalam menampilkan diri, melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum

bertindak atau memutuskan sesuatu. Semakin tinggi *self control* semakin intense pengendalian terhadap tingkah laku (Ghufron & Risnawati, 2010).

Remaja yang memiliki *self control* yang baik, yaitu mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif. Dengan demikian seorang remaja yang memiliki *self control* yang baik maka tidak akan mudah mengalami kecanduan khususnya terhadap *game online* (Puspita & Mulyana, 2018:2)

Keterkaitan *self control* dengan kecanduan *game online* telah banyak dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Mulyana (2018) yang meneliti remaja akhir. Penelitian lainnya dilakukan oleh Budi & Indrawati (2017) yang meneliti mahasiswa.

Penelitian terdahulu yang meneliti variabel *self control* dan kecanduan *game online*, belum ada yang menjadikan siswa SMP (yang berada pada fase remaja awal) sebagai subjek penelitiannya. Masa remaja awal merupakan usia yang dianggap periode badai dan tekanan, suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Salah satu cara dalam meluapkan emosi remaja ialah dengan bermain *game online* (Malik, dkk, 2018:541).

Dengan kondisi yang dialami remaja pada usia remaja awal ini, maka kecenderungan untuk kecanduan *game online* tentu sangat besar. Inilah yang akan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibuktikan dalam penelitian ini. Dan untuk membuktikan kebenarannya secara empiris peneliti melakukan penelitian dengan judul Hubungan Self Control dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SMPN 17 Pekanbaru.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara *self control* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. Keaslian Penelitian

Judul penelitian ini adalah Hubungan antara *Self control* dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMPN 17 Pekanbaru. Penelitian tentang *self control* dengan kecanduan game memang sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, diantaranya dilakukan oleh Puspita& Mulyana (2018) dengan judul “Hubungan *Self Control* dengan Kecanduan *Game* Pada Remaja Akhir”. Hasil penelitian menemukan bahwa *self control* memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi *self control*, maka akan semakin rendah pula perilaku kecanduan *game online* pada remaja akhir. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita& Mulyana adalah sama-sama meneliti *self control* dan kecanduan *game online*, perbedaannya terletak pada karakteristik subjeknya, pada penelitian Puspita& Mulyana subjeknya adalah remaja akhir sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah remaja awal.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Puspita, dkk (2019) dengan judul “Hubungan Konsep Diri dengan Kecanduan *Game* pada Pemain *Game Mmorp*g”. Hasil penelitian menemukan bahwa konsep diri memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *game*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspasari adalah sama-sama meneliti kecanduan *game online* dan sama-sama menjadikannya sebagai variabel terikat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspasari adalah terletak pada variabel bebasnya. Pada



penelitian Puspasari menjadikan konsep diri sebagai variabel bebasnya, sedangkan pada penelitian ini menjadikan variabel bebasnya adalah *self control*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Budi & Indrawati (2016) yang berjudul “Hubungan *Self Control* dengan Intensitas Bermain *Game online* di *Game Center Malang*”. Hasil dari penelitian tersebut menemukan terdapat hubungan antara *self control* dengan kecanduan *game online*, yang artinya semakin tinggi *self control* dengan kecanduan *game online* maka akan semakin rendah intensitas bermain *game online*. Sebaliknya, Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Indrawati dan Budi adalah sama-sama meneliti *self control* dan bermain *game online*. Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya. Pada penelitian Budi & Indrawati menjadikan intensitas bermain *game online* sebagai variabel terikatnya, sedangkan pada penelitian ini menjadikan variabel terikatnya adalah kecanduan *game online* dimana tentunya akan lebih spesifik lagi dalam penelitian kali ini.

Berdasarkan hasil dari Annalisa terhadap penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan, baik variabel, metode maupun karakteristik subjek penelitiannya, maka dapat disimpulkan belum ada penelitian sebelumnya yang persis sama dengan penelitian ini, sehingga penelitian ini dikategorikan baru.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini akan menambah dan memberi kontribusi terhadap pengetahuan serta informasi khususnya dalam keilmuan Psikologi.

2. Secara praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan Pengetahuan kepada masyarakat hubungan *self control* dengan kecanduan bermain *game*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kecanduan *Game Online*

#### 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010: 32). Kuss dan Griffiths (dalam Beranuy, dkk, 2013:2) mendefinisikan kecanduan sebagai bentuk keterikatan mendalam terhadap suatu objek (dalam kasus ini adalah internet gaming) dan mempengaruhi kognitif, emosi, dan perilaku yang menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka.

Objek dari kecanduan itu bisa bermacam macam. Dalam kajian ini objek objek kecanduan yang dikaji adalah *game online*. Dalam bahasa indonesia *game* diartikan sebuah permainan (KBBI/ kbbi.kemdikbud.go.id). Retno (dalam Novaliendry, 2013: 111), menjelaskan Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian *keleluasan intelektual (intellectual playability)*". *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Menurut Hurlock (2007: 86) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir, sedangkan Utami Munandar (2004:8) menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik segi fisik, moral, intelektual, sosial dan emosional.

Rollings dan Adams (dalam Nuhan, 2016:495) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut dengan sebuah teknologi dibandingkan sebuah genre jenis permainan, atau bisa disebut dengan suatu mekanisme yang fungsinya untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan suatu pola tertentu dalam permainan. Young (2009: 23) menyebutkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan, baik permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir maupun permainan yang memacu adrenalin yang dapat diakses dan digunakan oleh beberapa users, dan ter koneksi dengan jaringan internet.

*Game online* yang merupakan sebuah teknologi yang terkoneksi melalui jaringan internet, seperti yang di ungkapkan oleh Young, ternyata permainan ini dapat menimbulkan kecanduan (Young, 2009). sehingga munculah konsep kecanduan *game online*.

Lemmens, dkk (2009:3) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada video *game* atau *game* komputer yang mengakibatkan masalah sosial atau emosional. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.

Young (2009:16) mengemukakan, kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Weinstein (dalam Kartasmita & Nirmala, 2012:9) mengemukakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang merasakan keterikatan yang berlebihan terhadap *game online* sehingga menggunakannya secara berlebihan yang dapat mengakibatkan masalah sosial dan emosional.

## 2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game online*

Lemmens, dkk (2009:77) menjelaskan bahwa ada 7 aspek yang dapat dilihat pada perilaku kecanduan *game online*, yaitu:

### a. *Salience* (arti)

*Salience* terjadi ketika bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu berpikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luang nya akan digunakan untuk bermain *game online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

*Tolerance* berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk *game*. Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain *game online* dan bahkan menambah waktu bermain nya.

c. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

*Mood Modification* sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada “buzz” atau “tinggi” yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain *game*. Pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Kecenderungan pemain *game online* untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermain nya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



e. *Withdrawal* (Penarikan)

*Withdrawal* terkait dengan emosi yang tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan *game online* yang berlebihan.

f. *Conflict* (Konflik)

Dalam hal ini mengacu pada semua konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan, ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosial demi fokus pada aktivitas *gaming*.

g. *Problems* (masalah)

*Problems* ini berkaitan dengan masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah itu bisa berkaitan dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dari dalam diri individu, seperti konflik intra psikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik, maupun sosial. Secara fisik, pemain dengan kecanduan *game* akan mengganggu pola tidur, pola makan, dan kesehatan mata. Pemain juga akan mengalami masalah sosial yang telah dijelaskan pada aspek konflik sebelumnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sementara, di dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* 2013 (DSM-V) mengemukakan beberapa kriteria yang dapat menjadi landasan dalam menentukan seseorang mengalami kecanduan *game online*. Kriteria tersebut adalah:

- a. Pikiran terus menerus terfokus pada *game online*.
- b. Merasa cemas, tidak tenang atau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*.
- c. Adanya kebutuhan untuk mengubah lama waktu bermain *game online*.
- d. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan-keinginan bermain *game online*.
- e. Kehilangan minat untuk terlibat dalam atau kegiatan hiburan lain, kecuali *game online*.
- f. Melanjutkan kebiasaan bermain *game online* walaupun sudah menyadari adanya masalah *psychosocial* yang disebabkan oleh perilaku bermain *game online*.
- g. Berbohong mengenai frekuensi bermain *game online* dan durasi kepada anggota keluarga maupun orang lain.
- h. Bermain *game online* untuk melarikan diri dari perasaan negatif.
- i. Perilaku bermain *game online* tersebut mengancam atau mengakibatkan kehilangan hubungan atau pekerjaan ataupun pendidikan.

Kriteria yang ada dalam DSM-V itu dijadikan Young untuk menentukan seseorang mengalami kecanduan *game online* apa tidak. Dari 9 kriteria tersebut, jika seseorang responden menjawab 5 pertanyaan dengan jawaban “ya”, maka responden sudah bisa dikatakan kecanduan *game online*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Berdasarkan penjelasan di atas, dikalangan para ahli, berbeda dalam menetapkan kriteria kecanduan *game online*, Lemmens menetapkan ada 7 kriteria sedangkan DSM-V menetapkan ada sembilan kriteria. Selain kriteria diatas dalam menilai seseorang terindikasi mengalami kecanduan game dapat juga dilihat dari durasi bermain game. Lemmens (2009) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa seseorang pemain *game* dapat menghabiskan waktu 10,5 jam dalam seminggu untuk bermain *game online*.

### 3. Jenis Jenis *Game online*

*Game online* memiliki jenis yang sangat banyak, mulai dari permainan sederhana seperti menyusun kata, permainan yang sangat kompleks seperti menjalani kehidupan nyata, hingga permainan yang paling banyak diminati yaitu permainan simulasi perang yang menuntut pemainnya harus memiliki strategi yang baik. Semakin banyaknya pilihan dalam *game online* membuat hampir semua orang pernah bermain *game online*, karena tersedianya jenis-jenis *game online* yang sesuai dengan kesukaan masing-masing. Berikut ini kemukakan beberapa jenis *game online* berdasarkan kriteria permainan:

- a. *Masively multiplayer online first respons* (MMOPS), *game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda di setiap tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer. Contohnya permainan seperti ini adalah: counter strike, point blank, call of dutty, Blood, unrea.

- b. *Massivelt Multiplayer Online Real-time Strategy* ( MMORTS), *game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini mewakili ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan ini biasanya berupa sejarah seperti contoh : age of Empire, fantasi (*warcraff*), dan fiksi Ilmiah ( *star wars*).
- c. *Masively Multiplayer online role playing games* (MMORPG), *game* jenis ini hanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah kepada kolaborasi social dari pada kompetensi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *game* ini antara lain rangnarok online, the lord of the rings, dota, *final fantasy*.

Berdasarkan uraian di atas terdapat 3 jenis permainan *game online* yaitu *Masively multiplayer oneline first respon*, *Massivelt Multiplayer Online Real-time Strategy*, *Masively Multiplayer online role playing games*, dan ketiga jenis game tersebut berbeda-beda dalam cara dan karakteristik permainannya.

#### 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seorang mengalami kecanduan *game* terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri), dan

faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri). Mulyana & Puspita(2018:2) menjelaskan kedua faktor tersebut sebagai berikut.

- a. Faktor internal, diantaranya adalah rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya *self control* dalam diri individu dan keinginan yang kuat dalam mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan.
- b. Faktor eksternal, diantaranya adalah kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memiliki alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan adanya harapan dari orang tua yang melambung terhadap anaknya.

Kneer, dkk. (2014:4) mengemukakan pula beberapa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada individu, faktor itu adalah:

- a. *Motivies*, yaitu ingin meluapkan masalah yang dihadapi, individu merasa senang saat berkompetisi pada *game online*, dan dapat melakukan interaksi sosial di dunia virtual.
- b. *Traits*, yaitu *anxiety*, *self-esteem* yang rendah, kepribadian introvert, strategi coping disfungsional, depresi dan phobia social.
- c. *Social setting*, yaitu kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman maupun kurang perhatian keluarga.
- d. *Further conditions*, yaitu tersedia fasilitas yang mendukung dan individu memiliki banyak waktu luang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain faktor yang telah dikemukakan di atas, *self control* juga menjadi salah satu yang dapat menjadi faktor kecanduan *game online*. Ini seperti ditemukan dalam penelitian Griffiths (2010) “*Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety*”. Hasil penelitian menemukan bahwa *self control* memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *game*. Ini berarti apabila tingkat *self control* rendah maka perilaku kecanduan *game* akan tinggi. Meskipun di dalam penelitian tersebut Griffiths (2010) menjelaskan bahwa *self control* tidak menjadi faktor utama dalam membentuk kecanduan *game online*, namun memiliki pengaruh yang jelas dengan kecanduan *game online*. Sejalan dengan itu, Eun Joo Kim, dkk (2008:212) mengatakan bahwa *self control* dan kepribadian narsistik memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian di atas bisa diketahui bahwa *self control* menjadi salah satu variabel yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*, selain faktor rasa bosan, ketidakmampuan mengatur prioritas, keinginan yang kuat dalam mendapatkan nilai yang tinggi dalam suatu permainan, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, adanya harapan dari orang tua melambung tinggi terhadap anaknya, ingin meluapkan masalah yang dihadapi, individu merasa senang saat berkompetisi, dapat melakukan interaksi sosial di dunia virtual, anxiety, self esteem yang rendah, introvert, depresi, kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman, dan memiliki banyak waktu luang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 5. Dampak Kecanduan Bermain *Game online*

Young (2009:47) menjelaskan bahwa kecanduan bermain *game online* memiliki dampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik. Berikut penjelasan dampak dari kecanduan *game online* pada setiap aspek menurut Young:

- a. Dampak sosial, yaitu hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan individu hanya sebatas pada online *game* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi jauh dari teman-teman dan lingkungan pergaulan yang nyata. Keterampilan sosial menjadi berkurang, sehingga semakin terasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku *gamer* menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan *game online*.
- b. Dampak psikis, yaitu pikiran individu menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. *Gamer* cenderung sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan. Hal tersebut membuat individu menjadi cuek, acuh tak acuh, serta menjadi kurang memperdulikan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Individu akan terbiasa berinteraksi hanya dengan komputer bukan dengan individu lainnya sehingga ia menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.
- c. Dampak fisik, yaitu terkena paparan cahaya komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bermain *game online*. Ginjal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Site Ilmiah of Universitas Kasim Riau



dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum dan lupa makan karena keasyikan bermain *game*. Berat badan menurun akibat lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak makan-makanan ringan dan jarang berolahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga, bila dibiarkan berlanjut dapat mengakibatkan kematian.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* memiliki 3 dampak yang buruk bagi kehidupan individu, yang pertama dampak sosial yaitu renggangnya hubungan dengan keluarga dan kerabat, yang kedua dampak psikis yaitu seseorang terus menerus memikirkan game yang dimainkannya dan yang ke tiga dampak fisik yaitu merusak mata dan saraf otak, mengalami gangguan kesehatan jantung, mag (akibat sering menunda makan) dan berbagai penyakit lainnya.

## **B. Self Control**

### **1. Pengertian Self Control**

Tangney (dalam Aroma & Sumara, 2012: 3) mengatakan bahwa *self control* adalah kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti moral, nilai, dan aturan masyarakat agar mengarah pada perilaku positif, dan menurut Chaplin (dalam Putri, dkk, 2017:1) *self control* adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintanginya impuls-impuls atau tingkah laku impuls.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Muraven & Baumeister (2000: 1) menjelaskan bahwa *self control* adalah kemampuan untuk mengontrol diri sendiri. *Self control* terjadi ketika seseorang dapat merubah cara bagaimana seharusnya individu itu berperilaku, berpikir, merasa, atau kebiasaan. Sementara itu Borba (2008:112) menjelaskan *self control* adalah kemampuan tubuh dan pikiran untuk melakukan yang semestinya dilakukan. Lebih lanjut Borba menjelaskan bahwa *self control* yang berperan untuk mengambil pilihan yang tepat ketika individu dihadapkan kepada godaan, walaupun pada saat itu muncul ide buruk yang menggoda untuk melakukannya.

Goldfried & Merbaum, 1973 (dalam Yuniar, 2011: 19 ) mengemukakan *self control* adalah proses dimana seorang individu menjadi pihak utama membentuk, mengarahkan dan mengatur perilaku yang akhirnya diarahkan kepada konsekuensi positif.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa *self control* adalah kemampuan seseorang untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu agar mengarah pada perilaku positif.

## 2. Aspek-Aspek Self Control

Tangney, Baumeister, dan Boone (2004: 283) menyebutkan bahwa *self control* terdiri dari lima aspek utama, yaitu:

- a. *Self-Discipline* (kedisiplinan diri), hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri, yang artinya individu dapat memfokuskan diri

dalam melakukan setiap tugas dan pekerjaan. Individu dengan *self-discipline* dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.

- b. *Deliberate/Nonimpulsive* (aksi yang tidak impulsif), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong non impulsive mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.
- c. *Healthy Habits* (pola hidup sehat), yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Selain itu, individu dengan pola hidup sehat juga lebih mengutamakan segala sesuatu yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.
- d. *Work Ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu), yaitu berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan *work ethic* mampu memberikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.
- e. *Reliability* (keandalan), yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 aspek *self control* yaitu: 1) *self discipline*, yaitu kemampuan individu untuk tetap disiplin dalam mengerjakan tugas 2) *deliberet*, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan, 3) *healthy habits*, yaitu menjalankan hidup dengan pola yang sehat tanpa melakukan hal yang dapat merusak fisik dan psikis, 4) *work ethic*, yaitu penilaian individu terhadap regulasi dirinya dalam menyelesaikan tugasnya, dan 5) *reliability*, yaitu kemampuan individu untuk merancang masa depan atau memiliki sebuah pencapaian tertentu dimasa depan.

### 3. Fungsi Self Control

*Self control* mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat mengatur tingkah laku yang akan dimunculkan, sehingga tingkah laku yang muncul merupakan tingkah laku yang baik dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Gul dan Pesendofer ,2000 (dalam Gunarsa, 2006:225) menyatakan fungsi pengendalian diri adalah untuk menyelaraskan antara keinginan pribadi (*self interest*) dengan godaan (*temptation*). Diharapkan dengan memiliki *self control* yang baik dapat mencegah segala godaan yang muncul dalam pikiran untuk berperilaku merugikan, baik diri sendiri maupun orang lain.

Messina dan Messina (dalam Sriyanti , 2012:) mengemukakan fungsi dari *self control* adalah:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Membatasi perhatian individu pada orang lain.
- b. Membatasi keinginan untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya.
- c. Membatasi untuk bertingkah laku negatif.
- d. Membantu memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dengan memiliki *self control* dapat membuat pribadi seseorang menjadi lebih positif, karena individu dapat mengatur dorongan yang timbul pada dirinya sehingga membuat hidup menjadi lebih seimbang.

### C. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

#### 1. Kerangka Pemikiran

Dalam mengkaji hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru, peneliti menggunakan konsep Lemmens (2009) untuk kecanduan *game online* dan konsep Tangney, dkk (2004) untuk *self control*.

Dunia teknologi mengalami perkembangan yang sangat cepat di zaman sekarang, salah satunya ditandai dengan pesatnya perkembangan internet. Banyak dampak positif yang dapat diambil dari internet, seperti sebagai sarana mendapatkan hiburan (film, musik, serial drama, permainan). Salah satu hiburan yang semakin digemari pengguna internet, khususnya remaja adalah *game online* (Handayani, 2020:36).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Young (dalam Ridwan, 2015:85) menjelaskan *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Dengan menggunakan internet para pemain *game online* dapat terhubung dengan pemain lainnya di seluruh penjuru dunia sehingga membuat *game* menjadi lebih seru untuk dimainkan. Kemudahan dalam bermain *game online* melalui internet ini dapat membuat para pemainnya mengalami kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* menurut Lemmens (2009:3), ialah penggunaan berlebihan dan kompulsif pada video *game* atau *game* komputer yang mengakibatkan masalah sosial atau emosional, dan meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan yang berlebihan tersebut. Lemmens (2009:6) menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* ditandai dengan adanya: *Salience, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawal, Conflict* dan *Problems*.

Chandra & Masya (2016:156) mengemukakan kecanduan *game* bukanlah perilaku yang timbul secara tiba-tiba, melainkan akibat pengaruh dari beberapa faktor. Diantara faktor itu seperti mudahnya mendapatkan fasilitas untuk bermain *game*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, rasa bosan, tidak mampu mengatur prioritas untuk didahulukan serta yang paling mempengaruhi adalah kurangnya *self control* pada diri individu.

*Self control* menurut Tangney (Aroma & Sumara, 2012: 3) adalah kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti moral, nilai, dan aturan masyarakat agar mengarah pada perilaku positif. Orang yang memiliki *self control* menurut Tangney ditandai dengan kedisiplinan diri yang baik, aksi yang tidak impulsif, menjaga pola hidup sehat, adanya etika mengerjakan sesuatu, dan keandalan.

Messina & Messina ( dalam Khairunnisa, 2013 : 223), *self control* berfungsi untuk membatasi perhatian individu pada orang lain, membatasi keinginan untuk mengendalikan orang lain di lingkungan, membatasi untuk bertingkah laku negatif, membantu memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang. Menurut Griffith dengan kemampuan mengendalikan diri (*self control*) yang baik maka individu dapat tercegah kepada kecanduan *game*, (Griffiths, 2013:2)

Orang yang memiliki *self control* salah satunya ditandai dengan *self discipline*, yaitu kemampuan untuk mendisiplinkan diri. Individu dengan *self discipline* yang tinggi akan dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat menggangukannya dalam tugas atau kegiatan. Salah satu yang dapat mengganggu individu memfokuskan diri dari melakukan tugas dan berbagai kegiatan lainnya adalah bermain *game online*. Dengan bermain *game online* menurut Young akan menyebabkan fikiran individu menjadi terus menerus kepada *game* yang sedang dimainkan, sehingga sulit berkonsentrasi terhadap studi dan pekerjaan (Young, 2009:47).

Selain memiliki *self discipline*, orang yang memiliki *self control* yang baik juga ditandai dengan *healthy habits*, yaitu kemampuan mengatur pola perilaku

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan dirinya. Salah satu yang dapat merusak pola hidup sehat individu adalah bermain *game online*. Duduk didepan layar *game* dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kerusakan yang serius seperti: lemah, lesu, obesitas, luka pada sistem otot dikarenakan kecepatan tangan saat bermain *game* tidak terkontrol, mengalami epilepsi, juga dapat terjangkit *neuropathy*, dan malnutrisi serta masalah dalam pencernaan, (Al-Munajjid, 2016:62-67). Dengan demikian individu yang memiliki *healthy habits* atau kebiasaan pola hidup sehat akan menghindari bermain *game* terlalu lama dikarenakan dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan.

Individu yang mempunyai *self control* yang baik ditandai dengan adanya sikap *work ethic*. Ciri-ciri individu yang memiliki *work ethic* yang baik adalah individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal diluar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan seperti *game online*. Menurut Lemmens, Individu yang kecanduan *game* akan susah untuk fokus menyelesaikan pekerjaannya karena individu yang kecanduan *game* akan selalu memikirkan *game online* terus menerus sehingga membuat mereka tidak fokus kepada pekerjaan lainnya (Lemmens, dkk, 2009:77). Dengan demikian, individu yang memiliki *work ethic* akan terhindar dari kecanduan *game*, hal ini dikarenakan individu tersebut selalu fokus terhadap ia kerjakan dan selalu memberikan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perhatian penuh kepada hal yang ia kerjakan sehingga tidak ada waktu untuk memikirkan hal diluar tugasnya tersebut seperti memikirkan *game online*.

*Self control* dapat mencegah seseorang dari kecanduan pada *game online* seperti penjelasan diatas, juga sama dengan beberapa hasil penelitian , seperti yang dilakukan Griffiths (2013), yang dalam penelitiannya menemukan hubungan negatif antara *self control* dengan kecanduan *game online*. Ini berarti apabila tingkat *self control* rendah maka perilaku kecanduan *game* akan tinggi. Hal yang sama juga ditemukan dari penelitian Eun Joo Kim, dkk (2008) yang menemukan bahwa *self control* dan kepribadian narsistik memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*.

## 2.. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat hubungan negatif antara *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Ini berarti semakin tinggi *self control* remaja yang berstatus siswa SMPN 17 Pekanbaru maka semakin baik kemampuannya untuk menghindarkan diri dari kecanduan bermain *game online*.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian kali ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, (Sugiyono, 2019:21).

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui kaitan *self control* terhadap perilaku kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Data yang diperoleh akan diproses dengan menggunakan metode statistik regresi sederhana untuk mengungkap seberapa besar pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru.

### B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Kerlinger, variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari (dalam Sugiyono, 2019: 67).

Penelitian ini termasuk pada penelitian korelasional, oleh karena itu terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel independent ialah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang lain, dan variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel *dependent*, sedangkan variabel *dependent* adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, namun variabel ini tidak dapat mempengaruhi variabel lain. (dalam Yusuf, 2016: 109). Rincian variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

Variabel bebas (X) : *Self control*  
 Variabel terikat (Y) : *Kecanduan Game online*

### C. Defenisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri atau karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2010:105-106). Adapun definisi operasional variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. *Self control*

*Self control* dalam penelitian ini diartikan sebagai seperangkat kemampuan untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu agar mengarah pada perilaku yang positif. Untuk mengukur kemampuan *self control* siswa, peneliti menggunakan teori *self control* dari Tangney dkk (2004). Adapun aspek pada *self control* Tangney dkk (2004), yaitu:



- Self discipline*, yaitu mampu memfokuskan diri dalam melakukan tugas, sehingga dapat menahan diri dari hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.
- Deliberate*, yaitu kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, sehingga bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.
- Healthy habits*, yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan dan mengutamakan dampak positif bagi dirinya.
- Work ethic*, yaitu penilaian terhadap regulasi diri dalam layanan etika kerja, sehingga mampu memberikan perhatian kepada pekerjaan yang sedang dilakukan.
- Reliability* yaitu penilaian terhadap kemampuan diri dalam jangka panjang untuk pencapaian tertentu, sehingga akan konsisten dalam mengatur perilaku untuk mencapai apa yang direncanakan.

## 2. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* diartikan sebagai kondisi dimana siswa merasakan ketertarikan yang berlebihan terhadap *game online* sehingga menggunakan secara berlebihan yang dapat mengakibatkan masalah sosial dan emosional. Untuk mengukur kecanduan pada *game online*, peneliti menggunakan aspek kecanduan *game online* dari teori Lemmens (2009). Adapun aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Salience* yaitu bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

*Tolerance*, yaitu keadaan dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga secara bertahap waktunya dihabiskan untuk *game*.

*Mood modification*, yaitu keadaan dimana *game* mempengaruhi suasana hati, sehingga terjadi perubahan mood yang membaik ketika mulai bermain *game*

*Relapse*, yaitu kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game online*.

*e. Withdrawal*, yaitu keadaan dimana seseorang emosi yang tidak menyenangkan ketika berhenti bermain *game online*.

*f. Conflict*, yaitu terjadinya konflik antar pribadi akibat bermain *game online* yang berlebihan.

*g. Problems*, yaitu mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain *game online*.

## D. Subjek Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Secara bahasa populasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam penelitian istilah populasi dimaknai sebagai seluruh wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/ subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 126). Spiegel (dalam Yusuf, 2016:146)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyatakan pula bahwa populasi adalah keseluruhan unit (yang telah ditetapkan) mengenai dan dari mana informasi yang diinginkan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SMPN 17 Pekanbaru yang berjumlah 562 siswa. Dari seluruh jumlah siswa tersebut tidak diketahui berapa jumlah siswa yang mengalami kecanduan *game online*, dengan demikian populasi penelitian ini tidak diketahui jumlahnya.

## 2. Sampel Penelitian

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi, dan sampel harus dipilih dengan hati-hati sehingga dengan melalui cara demikian peneliti akan dapat melihat karakteristik total populasi (Yusuf, 2013: 150). Roscoe (dalam Sugiyono, 2019: 143) menjelaskan bahwa ukuran sample yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500. Fraenkel dan Wallen (dalam Pande & Maharni, 2015: 166) juga menjelaskan bahwa penelitian korelasional membutuhkan sampel minimal sebanyak 50 orang. Dengan berdasarkan pada patokan di atas, jumlah sampel yang ditetapkan di dalam penelitian ini adalah 100 orang siswa yang diduga mengalami kecanduan *game online*.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2019 : 133) menjelaskan *purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian

ini yang menjadi pertimbangan ialah siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Berada pada fase remaja awal yaitu di usia 12-15 tahun
- b. Memiliki *Smart Phone* atau bermain di *game center*
- c. Bermain *game* selama 2-3 jam/hari atau lebih (Aqila Smart dalam Santoso, 2017)

Berdasarkan kriteria di atas maka peneliti akan melakukan *skrining* terlebih dahulu sebelum mengolah data dari skala kecanduan *game online* yang telah diisi oleh siswa. Ini berarti, data yang diolah hanyalah data siswa yang diduga mengalami indikasi kecanduan *game online* dengan melihat kriteria di atas.

#### F. Validasi dan Reliabilitas

#### E. Metode Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala. Skala merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila dilakukan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2019:145). Skala yang digunakan dalam penelitian kali ini mengacu kepada model skala likert. Skala ini dimaksudkan untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama dan individu menempatkan dirinya ke arah suatu kontinuitas dari butir soal (Yusuf, 2014: 222). Pernyataan dalam skala ini terdiri

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari dua macam, yaitu pernyataan *favorable* (mendukung) dan pernyataan dan pernyataan *unfavorable* (tidak mendukung)

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan variabel yang diteliti pada penelitian ini, maka dibuat skala yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi fokus penelitian, yaitu *self control* dan kecanduan *game online*. Skala *self control* yang mengacu pada aspek *self control* yang dikemukakan oleh Tangney dkk (2004), dan skala kecanduan *game* yang mengacu pada aspek kecanduan *game* yang dikemukakan oleh Lammens (2009). Berikut penjelasan tentang masing-masing skala:

### 1. Skala *Self control*

Skala kontrol diri terdiri dari 30 item pertanyaan yang terdiri dari *favorable* dan *unfavorable*. Alternatif jawaban dalam skala ini menggunakan 4 alternatif yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang sesuai (KS), tidak sesuai (TS). Skor aitem *favorable* bergerak dari nilai 4 sampai 1. Dengan demikian untuk aitem *favorabel* jawaban sangat sesuai akan mendapat nilai 4, sesuai mendapatkan nilai 3, kurang sesuai mendapatkan nilai 2 dan tidak sesuai mendapatkan nilai 1, dan dalam aitem *Unfavorable* jawaban sangat sesuai akan mendapat nilai 1, sesuai mendapatkan nilai 2, kurang sesuai mendapatkan nilai 3, dan tidak sesuai mendapatkan nilai 4.

Berikut ini blue print skala *self control* untuk uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Tabel 3.1**  
**Blue Print Skala *self control* sebelum *try out***

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favo	Unfavo	
1	<i>Self discipline</i>	Mampu memfokuskan diri dalam melakukan tugas, sehingga dapat menahan diri dari hal yang dapat mengganggu konsentrasinya	1, 3, 28	16, 2, 26	6
2	<i>Deliberate</i>	Melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, sehingga bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak	6, 8, 30	15, 7, 27	6
3	<i>Healthy habits</i>	Mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan dan mengutamakan dampak positif bagi dirinya.	21, 22, 29	12, 9, 10,	6
4	<i>Work ethic</i>	Memiliki etika kerja, sehingga mampu memberikan perhatian kepada pekerjaan yang sedang dilakukan	13, 25, 5	4, 14, 17	6
5	<i>Reliability</i>	Kemampuan diri dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu, dan konsisten dalam mengatur perilaku untuk mencapai pencapaian tersebut	19, 20, 23	11, 18, 24	6
Total					30

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

© Hak Cipta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sultan Syarif Kasim Ri

## 2. Skala Kecanduan bermain *Game online*

Skala kecanduan *game online* terdiri dari 28 aitem pernyataan, aitem–aitem yang dibuat mengacu kepada aspek-aspek kecanduan *game online* dari Lemmens dkk (2009) yang diadaptasi dari skala kecanduan *game online* yang digunakan oleh Maisyita (2016) dalam penelitiannya kecanduan *game online* dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Skala GAS (*Game addiction scale*) terdiri dari 21 aitem pernyataan dan kemudian ditambah dengan 7 pernyataan yang peneliti modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Setiap pernyataan terdiri dari 4 aitem *favorable* dari setiap aspek kecanduan *game online*.

Skala kecanduan *game online* ini menggunakan format skala *Likert* yang dibuat dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat sering (SS), sering (S), jarang (J), tidak pernah (TP). Semua pernyataan merupakan aitem *favorable* dengan keseluruhan aitem berjumlah 28 aitem. Penilaian yang diberikan untuk pernyataan *favorable* yaitu sangat sering (SS) memperoleh nilai 4, sering (S) memperoleh nilai 3, Jarang (J) memperoleh nilai 2, tidak pernah (TP) memperoleh nilai 1. Dalam skala kecanduan *game online* tidak memiliki aitem *unfavorable* dikarenakan peneliti ingin mengukur

Berikut *blueprint* skala kecanduan *game online* untuk uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.2**  
**Blue Print Kecanduan *Game online* sebelum *try out***

No	Aspek	Indikator	Aitem Favorable	N
1	<i>Salience</i>	<i>Game</i> menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2,3,4	4
2	<i>Tolerance</i>	Keadaan dimana seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering, sehingga secara bertahap waktunya dihabiskan untuk <i>game</i>	5,6,7,8	4
3	<i>Mood modification</i>	Keadaan dimana <i>game</i> mempengaruhi suasana hati, sehingga terjadi perubahan mood yang membaik ketika mulai bermain <i>game</i>	9,10,11,12	4
4	<i>Relapse</i>	Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i>	13,14,15,16	4
5	<i>Withdrawal</i>	Keadaan dimana seseorang emosi yang tidak menyenangkan ketika berhenti bermain <i>game online</i>	17,18,19,20	4
6	<i>conflict</i>	Terjadinya konflik antar pribadi akibat bermain <i>game online</i> yang berlebihan	21,22,23,24	4
7	<i>Problems</i>	Mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain <i>game online</i>	25,26,27,28	4
<b>Total</b>				<b>28</b>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum alat ukur digunakan dalam penelitian yang sebenarnya, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba (*try out*) yang dilakukan pada siswa SMPN 3 Pekanbaru sebanyak 50 siswa. Uji coba (*try out*) ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan konsistensi (reliabilitas), guna mendapatkan instrumen yang benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Menurut Arikunto (2010:212), sebuah skala dapat digunakan apabila dikatakan valid dan reliabel berdasarkan statistik melalui uji coba (*try out*) terlebih dahulu. Uji coba alat ukur dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu alat ukur. Setelah melakukan uji coba, selanjutnya di skor dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan bantuan komputer, yaitu *Statistical Package for Social Science* (SPSS) 16.0 for Windows.

## 2. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sejauh mana suatu tes mampu mengukur atribut yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang di estimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement* (Azwar, 2010:52). Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen pembimbing skripsi dan narasumber seminar penelitian.

### 3. Uji Daya Beda Aitem

Azwar (2011: 59) menjelaskan daya beda aitem atau yang bisa disebut daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Pengujian daya beda aitem menggunakan Pearson *Product-Moment* dengan rumus sebagai berikut

$$r_{ix} = \frac{\sum ix - (\sum i)(\sum X)/n}{\sqrt{\left[\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n}\right] \left[\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}\right]}}$$

Keterangan :

$r_{ix}$  = Daya diskriminasi  
 $i$  = Skor aitem  
 $X$  = Skor skala  
 $n$  = Banyaknya subjek

Untuk pengelolaan data peneliti menggunakan bantuan komputerisasi dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*. Penentuan kesahihan aitem menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Azwar (2011 : 65) yang menyatakan bahwa aitem yang memiliki indeks daya diskriminasi ( $r_{ix}$ ) yang sama atau lebih besar dari 0,30 maka aitem terindikasi memiliki daya diskriminasi yang tinggi dan dapat digunakan dalam penelitian. Namun apabila jumlah aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tercapai. Dalam penelitian ini nilai koefisien yang digunakan sebagai batas valid adalah 0,25.

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS versi 16.00 *for windows* pada skala *self control*, dari 30 aitem skala *self control* yang telah di uji coba terdapat 13 aitem yang gugur dikarenakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang menunjukkan daya diskriminasi aitem berada dibawah 0,30, sehingga 13 aitem tersebut tidak dapat digunakan untuk penelitian, dan terdapat 17 aitem yang valid dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* nya diatas 0,30 yang dapat digunakan untuk kebutuhan penelitian. Rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

**Tabel 3.3**  
**Blue Print Skala *self control* setelah *try out***

No	Aspek <i>self control</i>	Valid		Gugur		Jumlah aitem valid
		F	UF	F	UF	
1	<i>Self discipline</i>	1, 3	16, 2	28	26	4
2	<i>Deliberate</i>	6	7	8,30	15,27	2
3	<i>Healthy habits</i>	21	12, 10	22,29	9	3
4	<i>Work ethic</i>	25,13	4, 14, 17	5	-	4
5	<i>Reliability</i>	19, 20	24, 11	23, 18	-	4
Jumlah						17

Berdasarkan rincian jumlah aitem skala *self control* yang valid dan gugur, maka peneliti menyusun kembali *blue print* pada skala *self control* untuk

digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah rincian mengenai jumlah aitem yang valid setelah dilakukan uji coba dapat dilihat pada tabel 3.4

**Tabel 3.4**  
**Blue print skala self control untuk penelitian**

No	Aspek	Indikator	Aitem		N
			Favo	Unfavo	
1	<i>Self discipline</i>	Mampu memfokuskan diri dalam melakukan tugas, sehingga dapat menahan diri dari hal yang dapat mengganggu konsentrasinya	1, 3	2,11	4
2	<i>Deliberate</i>	Melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, sehingga bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak	5	6	2
3	<i>Healthy habits</i>	Mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan dan mengutamakan dampak positif bagi dirinya.	15	7, 9	3
4	<i>Work ethic</i>	Memiliki etika kerja, sehingga mampu memberikan perhatian kepada pekerjaan yang sedang dilakukan	17	4, 10, 12	4
5	<i>Reliability</i>	Kemampuan diri dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu, dan konsisten dalam mengatur perilaku untuk mencapai pencapaian tersebut	13, 14	8,16	4
<b>Total</b>					<b>17</b>

Selanjutnya pada skala kecanduan bermain *game online*, dari 28 aitem alat ukur kecanduan bermain *game online*, diperoleh 28 aitem yang valid dan tidak ada

item dinyatakan gugur, dengan koefisien korelasi  $\geq 0,30$ , berkisar dari 0,386 sampai 0,773. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

**Tabel 3.5**  
**Blue Print Skala *game online* setelah *try out***

No	Aspek kecanduan <i>game online</i>	Valid F	Gugur F	Jumlah aitem valid
1	<i>Salience</i>	1,2,3,4	-	4
2	<i>Tolerance</i>	5,6,7,8	-	4
3	<i>Mood modification</i>	9,10,11,12	-	4
4	<i>Relapse</i>	13,14,15,16	-	4
5	<i>Withdrawal</i>	17,18,19,20	-	4
6	<i>Conflict</i>	21,22,23,24	-	4
7	<i>Problem</i>	25,26,27,28	-	4
<b>Jumlah</b>				<b>28</b>

Berdasarkan rincian jumlah aitem skala yang valid dan gugur, maka peneliti menyusun kembali *blue print* pada skala kecanduan bermain *game online* untuk digunakan dalam penelitian. Berikut adalah rincian mengenai jumlah aitem yang valid setelah dilakukan uji coba dapat dilihat pada tabel 3.6:

**Tabel 3.6**  
**Blue Print Skala bermain *game online* untuk penelitian**

No	Aspek	Indikator	Aitem Favorable	N
	<i>Salience</i>	<i>Game</i> menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,5,9,13	4
	<i>Tolerance</i>	Keadaan dimana seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering, sehingga secara bertahap waktunya dihabiskan untuk <i>game</i>	2,6,10,14	4
3	<i>Mood modification</i>	Keadaan dimana <i>game</i> mempengaruhi suasana hati, sehingga terjadi perubahan mood yang membaik ketika mulai bermain <i>game</i>	3,7,11,15	4
4	<i>Relapse</i>	Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i>	4,8,12,16	4
	<i>Withdrawal</i>	Keadaan dimana seseorang emosi yang tidak menyenangkan ketika berhenti bermain <i>game online</i>	17,21,25,28	4
	<i>conflict</i>	Terjadinya konflik antar pribadi akibat bermain <i>game online</i> yang berlebihan	18,22,26,19	4
	<i>Problems</i>	Mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain <i>game online</i>	20,23,24,27	4
<b>Total</b>				<b>28</b>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Uji Realibilitas

Pengujian realibilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan bilamana aitem-aitem telah dikombinasikan menjadi satu. Pada tahapan ini, data jawaban respon yang dihasilkan dari uji coba dapat digunakan sebagai data pengujian realibilitas. Reliabilitas mengacu kepada konsisten atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Dalam penelitian ini tes realibilitas menggunakan teknik uji statistik koefisien reliabilitas *alpha*. Dalam penelitian ini, skala dibelah menjadi dua bagian, maka rumusan koefisien alpha adalah :

$$\alpha = 2 \left[ 1 - \frac{S_1^2 + S_2^2}{S_X^2} \right]$$

Keterangan:

$\alpha$  :Koefisien reliabilitas alpha  
 $S_1^2$  :Varians skor belahan 1  
 $S_2^2$  :Varians skor belahan 2  
 $S_X^2$  :Varians skor skala

untuk pengelolaan data dianalisis secara komputerisasi dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*. Dalam aplikasinya, realibilitas dinyatakan koefesien reliabilitas ( $r_{xx}$ ) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya, Azwar (2010: 83)

Hasil uji reliabilitas terhadap aitem skala *self control* dan kecanduan *game online*, maka diperoleh koefisien reliabilitas ( $\alpha$ ) seperti tercantum pada tabel 3.7 berikut ini.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Jumlah Aitem	Cronbach's Alpha
<i>Self control</i>	17 Aitem Valid	0,852
<i>Kecanduan game online</i>	28 Aitem Valid	0,946

### G. Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis, dengan kata lain data hasil pengukuran kecanduan bermain *game online* yang dikumpulkan melalui skala di korelasikan dengan data *self control* yang juga dikumpulkan melalui skala. Dikarenakan peneliti ingin melihat hubungan antara variabel maka teknik yang digunakan adalah *product moment correlation* oleh person. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - (\sum X) \frac{(\sum Y)}{n}}{\sqrt{\left[ \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n} \right] \left[ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi *product moment*  
 $n$  = Jumlah subjek yang diteliti  
 $X$  = *Self Control*  
 $Y$  = kecanduan bermain *game online*  
 $XY$  = Jumlah perkalian skor  
 $\sum X$  = Jumlah perkalian skor kecanduan bermain *game online*  
 $\sum Y$  = Jumlah perkalian skor pelaku *self control*



untuk pengelolaan data peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*

## H. Jadwal Penelitian

**Tabel 3.8**  
**Jadwal Penelitian**

N0	Jenis Kegiatan	Tanggal kegiatan
1	Seminar Proposal	24 juni 2020
2	Uji coba alat ukur	22 juli – 24 juli 2020
3	Penelitian	27 agustus- 4 september
4	Pengelohan data	7 september – 1 desember
5	Seminar hasil	17 Februari
6	Ujian Munaqasyah	08 April 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## BAB V PENUTUP

### A. kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan negatif antara *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Berdasarkan analisa data dengan menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* menunjukkan hasil uji hipotesis penelitian ini memiliki nilai  $r=-0,493$  dengan signifikansi  $p=0,000$  ( $p \leq 0,05$ ) yang mengartikan semakin tinggi *self control* yang dimiliki siswa SMPN 17 Pekanbaru maka semakin rendah kecanduan *game online*. Sebaliknya semakin rendah *self control* siswa SMPN 17 Pekanbaru maka semakin tinggi kecanduan *game online* siswa SMPN 17 Pekanbaru.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, yaitu:

#### 1. Kepada pihak sekolah SMPN 17 Pekanbaru

Pada pihak sekolah hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa tentang bagaimana cara mengontrol diri agar siswa dapat membiasakan diri dalam

berperilaku dan berpikir positif dan menghindari siswa dari kebiasaan negatif seperti menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*.

2. Kepada peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin eneliti hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* disarankan untuk meneliti pemain atau subjek yang berstrata, sehingga dapat menemukan perbedaan tingkat *self control* dan kecanduan *game online* diri sesuai tahap perkembangan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. M. (2017). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aroma, I. S., & Sumara, D. R. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 01(02), 1–6.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *Survei internet APJII 2016*. APJII.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11, 149–161
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Bermain *Game online* pada Mahasiswa Pemain *Game online* di *Game Center X Semarang*. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Borba, Michele (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, dkk, (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction (2013) 11:149–161*.
- Ghurron, M.N. & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz Media Group.
- Gunarsa, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa*. Jakarta: Gunung Mulia
- Handayani, E. P. (2019). *Jurnal pelayanan bimbingan dan konseling program studi bimbingan dan konseling fkip universitas lam bung mangkurat*. 3(1), 155–161
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah Factors Underlying Online Game Addiction ' s Behaviour in School Age Children. *Jurnal Keperawatan*, 1(3).
- Hurlock, E B. (2002). *Psikologi Perkembangan*. 7 th edition. Erlangga : Jakarta
- Joo, E., Namkoong, K., Ku, T., & Joo, S. (2008). The relationship between online game addiction and aggression , self-control and narcissistic personality traits.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*European Psychiatry*, 23, 212–218.

Kartini, H. (2016). Hubungan konformitas antara teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo*, 4(4), 739–750.

Kneer, J., Rieger, D., & Ivory, J. D. (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *Journal Ment Health Addiction*, 10(August).

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. 8(4), 4–8.

Kartasasmita, C. N. & S. (2014). Gambaran Mindfulness pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game online* (Carana Nirmala & Sandi Kartasasmita) 1 GAMBARAN. *Jurnal Faklutas Psikologi Tarumanagara*, 2(1), 1–19.

Kusumawati, R., Aviani, Y. I., Molina, Y., & Padang, U. N. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan ( Adiksi ) *Games Online*. *Jurnal RAP UNP, VOL 8 NO 1*(Mei), 88–89.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game*. 3269(October).

M. Nur Gufron dan Tini Risnawati S. (2010). *Teori-teori Psikologi* . Aruz Media. Yogyakarta.

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.

Muraven, M., & Baumeister, R. F. (2000). *Self-Regulation and Depletion of Limited Resources : Does Self-Control Resemble a Muscle ?* 126(2), 247–259.

Mulyana, & Puspita. 2018. Hubungan Kontrol Diri Antara Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *jurnal psikologi pendidikan*, 05(1), 1-5.

Nuhn, M. Y. G. (2016). 494 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 494–501.

Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

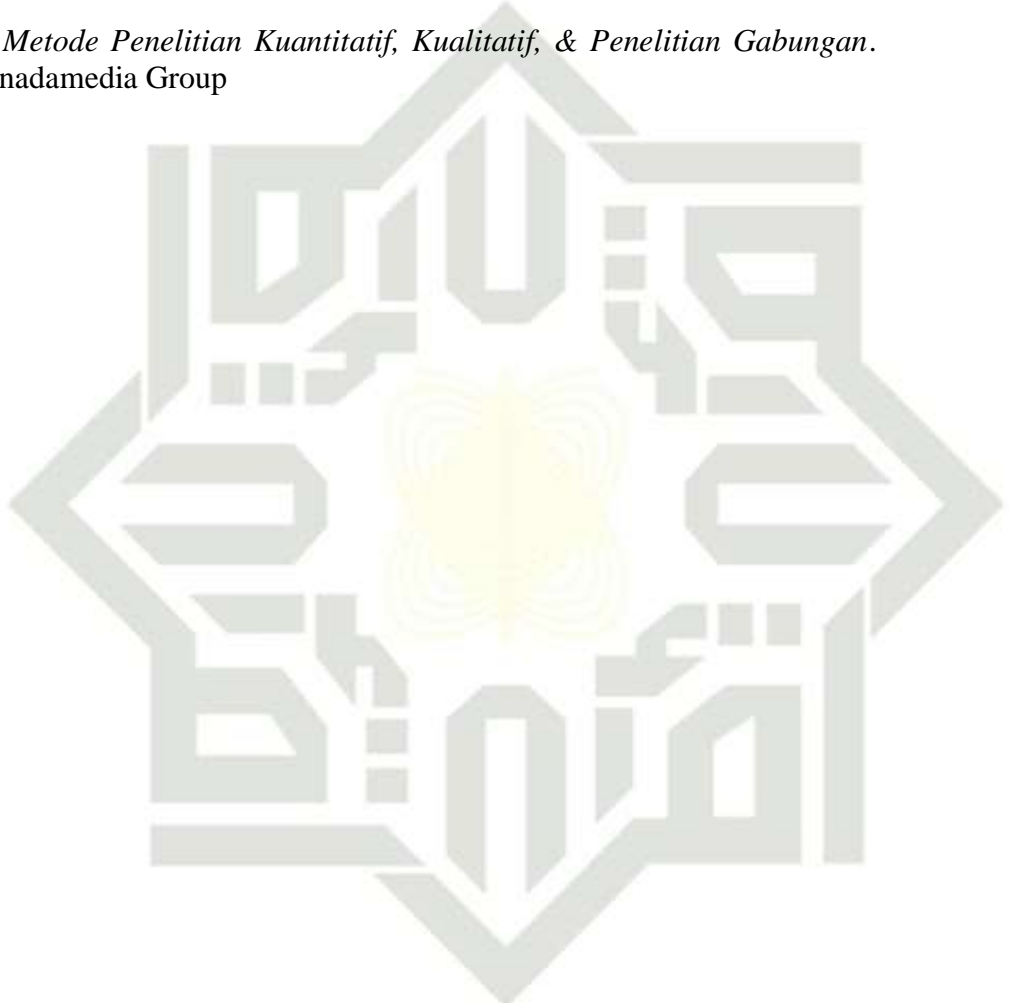
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Puspita, dkk. 2019. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 15(01), 60-70.
- Ridwan Syahrani. 2015. Ketergantungan online *game* dan penanganannya. *Jurnal psikologi pendidikan & konseling*. 1 (1): 84-92.
- Santoso, Y.R.D & Purnomo, J.T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. Vol. IV. No 1.
- Sarjono, & Jualanitia. 2018. SPSS vs LISREL. Jakarta: Salemba empat.
- Smart, A. (2010). Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan *Game online*. Yogyakarta : ArRuzz Media.
- Setiawan, H. S. (2018). *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pengaruh Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*. 11(2), 146–156.
- Sriyanti, L. (2012). Pembentukan *Self control* dalam Perspektif Nilai Multikultural. MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 4(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sun, Y., Wang, Y., Han, X., Jiang, W., Ding, W., Cao, M., ... Lin, F. (2019). Sex differences in resting-state cerebral activity alterations in internet gaming disorder. *Brain Imaging and Behavior*, 13:1406-14, 1406–1417.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment , Less Pathology , Better Grades , and Interpersonal Success*. 2(April 2004), 72.
- Terok, M., Tololiu, & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresi Siswa. *Juiperdo*, 6(2).
- Utami Munandar. (2004). pengembangan kreatifitas anak berbakat. Jakarta: rineka cipta
- Wan, C., Chiou, W., & Ph, D. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317–324.
- World, P., & Man, P. (2015). *Internet Gaming Disorder : Psikopatologi Budaya*

*Modern*. 23(1), 1–12.

Young, K. S. (2009). Internet addiction. *Internet Addiction*, 48(4), 1–119.  
<https://doi.org/10.1177/0002764204270278>

Yuniar Angelina, D. (2013). Pola Asuh Otoriter, Kontrol Diri Dan Perilaku Seks Bebas Remaja SMK. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 173–182.

Yusuf, M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN A**  
**LEMBAR VALIDASI *SELF CONTROL***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI SKALA

(Skala Self-Control)

### 1. Defenisi Operasional

*Self control* dalam penelitian ini diartikan sebagai seperangkat kemampuan remaja untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu agar mengarah pada perilaku positif. Adapun aspek pada *self-control* menurut tangney dkk (2004) ialah: *self dicipline* (Disiplin diri), *deliberate* (aksi yang tidak impulsif), *healthy habits* (pola hidup sehat), *reliability* (kehandalan), dan *work etnic* (etika kerja).

### 2. Skala yang digunakan

- a. Buat sendiri (✓)
- b. Adaptasi (-)
- c. Modifikasi (-)

### 3. Jumlah aitem

Aitem dalam skala ini berjumlah 30 aitem

### 4. Format respon

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 5 alternatif jawaban yaitu

- a. Sangat Sesuai (SS)
- b. Sesuai (S)
- c. Kurang sesuai (KS)
- d. Tidak sesuai (TS)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penilaian setiap butir aitem :

- Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bentuk bentuk *self-control* yang meliputi aspek aspek : Disiplin diri, aksi yang tidak implusif, pola hidup sehat, kehandalan, dan etika kerja. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Tidak relevan (TR) dan sangat tidak relevan (STR) . Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan:

Contoh cara menjawab:

No	Pernyataan	R	TR	STR
1	Saya sulit menghentikan kebiasaan-kebiasaan buruk	(✓)		

Dimensi	Indikator	No	Pernyataan	R	TR	Str
<i>self discipline</i> (disiplin diri)	mendisiplinkan diri, memfokuskan diri, dan menahan diri dari hal-hal	1	Saya dapat memfokuskan diri saya ketika mengerjakan tugas tugas (F)	✓		
		2	Saya kesulitan dalam memfokuskan diri (UF)	✓		

berkonsentrasi pada tugas	2	Saya kesulitan dalam memfokuskan diri (UF)	✓		
	3	Saya tidak suka ketika ada orang yang mengganggu saya saat mengerjakan tugas (F)	✓		
	4	Perhatian saya mudah teralihkan ketika belajar (UF)	✓		
	5	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk (UF)	✓		
	6	Saya dapat melawan godaan untuk berbuat buruk (F)	✓		
	Aksi yang tidak impulsif	1	Saya akan mempertimbangkan baik dan buruknya sebelum melakukan suatu hal (F)	✓	
2		Saya melakukan apa yang saya inginkan tanpa memperdulikan orang lain (UF)	✓		
3		Saya suka mengerjakan PR sehari sebelum dikumpulkan (UF)	✓		
4		Saya tetap tenang ketika ada masalah yang menimpa saya (F)	✓		
Pola hidup sehat	1	Saya makan dengan teratur (F)	✓		
	2	Saya suka memakan makanan yang mengandung banyak penyedap rasa (UF)	✓		
	3	Saya menderita minus pada mata karena sering bermain <i>game</i> (UF)	✓		
	4	Ketika bermain <i>game</i> saya sering mengabaikan kebutuhan untuk makan (UF)	✓		

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		5	Saya memiliki jadwal rutin untuk berolahraga (F)	✓		
Etika Kerja	Mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal diluar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan.	1	Saya selalu mengerjakan PR dengan usaha sendiri (F)	✓		
		2	Saya lebih memilih bermain <i>game</i> dari pada mengerjakan tugas sekolah (UF)	✓		
		3	Saya selalu tepat waktu mengumpulkan PR/ tugas sesuai waktu yang di tentukan (F)	✓		
		4	Saya akan datang lebih awal ketika ada PR yang belum diselesaikan (UF)	✓		
		5	Saya dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan oleh guru (F)	✓		
		6	Saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak (UF)	✓		
Kehandalan	Memiliki penilaian terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu.	1	Saya memiliki cita-cita dalam hidup untuk dicapai (F)	✓		
		2	ketika ada masalah yang menimpa saya, saya akan bermain <i>game</i> untuk menenangkan pikiran (UF)	✓		
		3	Saya tidak peduli dengan cita-cita saya (UF)	✓		
		4	Saya tidak pernah serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah (UF)	✓		
		5	Saya akan terus memperjuangkan cita-cita yang saya inginkan (F)	✓		
		6	Saya mudah menyerah & meminta pertolongan kepada orang lain jika ada sesuatu yang tidak dapat saya kerjaka (UF)	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. isi (kesesuaian dengan indikator)

..... *ck* .....

2. Bahasa:

..... *ck.* .....

3. Jumlah aitem

..... *Enlyp.* .....

Pekanbaru, 12 juni 2020

Validator



Indah Puji Ratnani, S.Psi, M.A

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDITAS ALAT UKUR**

(Skala Kecanduan *Game online*)

**1. Defenisi Operasional**

kecanduan *game on line* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap *game online* yang berlebihan sehingga sulit untuk mengontrol perilaku bermain *game* secara terus menerus dan menimbulkan pengaruh negatif bagi individu dalam aspek sosial, fisik, dan psikis. Terdapat 7 aspek kecanduan *game online* diambil dari teori lemmens dkk (2009) iatu: Arti (*Salience*), toleransi, modifikasi Mood, pengulangan (*Relapse*), penarikan (*withdrwal*), konflik dan masalah.

**2. Skala yang digunakan**

- a. Buat sendiri (-)
- b. Adaptasi (✓)
- c. Modifikasi(-)

**1. Jumlah aitem**

Aitem dalam skala ini berjumlah 10 aitem

**2. Format respon**

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 5 alternatif jawaban yaitu

- a. Sangat Sesuai(SS)
- b. Sesuai (S)
- c. Kurang Sesuai (KS)
- d. Tidak Sesuai (S)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Sangat Tidak Sesuai (STS)

Penilaian setiap butir aitem :

- Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bentuk bentuk *self-control* yang meliputi aspek aspek : Disiplin diri, aksi yang tidak impulsif, pola hidup sehat, kehsayalan, dan etika kerja. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Tidak relevan (TR) dan sangat tidak relevan (STR) . Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibuk memberikan tsaya checkist (✓) pada kolom yang disediakan:

Contoh cara menjawab:

No	Pernyataan	R	TR	STR
1	Apakah saya selalu terpikir bermain <i>game online</i> sepanjang hari ?	(✓)		

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	R	TR	STR
Arti ( <i>salience</i> )	Selalu berbikir untuk bermain <i>game online</i> , <i>game</i>	1	Saya selalu terpikir untuk bermain <i>game online</i> sepanjang hari (F)	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Pernah (P)
- e. Tidak Pernah (TP)

Penilaian setiap butir aitem :

- P-tunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bentuk bentuk *self-control* yang meliputi aspek aspek : Disiplin diri, aksi yang tidak implusif, pola hidup sehat, kehandalan, dan etika kerja. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Tidak relevan (TR) dan sangat tidak relevan (STR) . Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan:

Contoh cara menjawab:

No	Pernyataan	R	TR	STR
1	Saya sulit menghentikan kebiasaan kebiasaan buruk	(✓)		

Dimensi	Indikator	No	Pernyataan	R	TR	Str
Disiplin diri	Fokus saat mengerjakan tugas dan mampu	1	Saya dapat memfokuskan diri saaya ketika mengerjakan tugas tugas (F)	✓		



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menjadi hal yang paling penting bagi dirinya, menghabiskan sebagian waktu untuk bermain <i>game</i>	2	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya merasa telah kecanduan bermain <i>game online</i> (F)	✓		
Toleransi ( <i>tolerance</i> )	Bertambahnya jumlah waktu untuk bermain <i>game online</i> dan kesulitan dalam berhenti dari bermain <i>game online</i>	1	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari waktu yang saya bayangkan (F)	✓		
		2	Saya menambah jumlah waktu untuk bermain <i>game online</i> setiap harinya (F)	✓		
		3	Saya merasa kesulitan untuk berhenti bermain <i>game online</i> ketika telah memulainya (F)	✓		
Modifikasi Mood ( <i>mood modification</i> )	Merasa senang dan tenang ketika bermain <i>game online</i> , bermain <i>game online</i> menjadi pelarian dari permasalahan dan stres. Terjadinya perubahan mood yang meningkat ketika bermain <i>game online</i>	1	Saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah masalah kehidupan saya	✓		
		2	Saya bermain <i>game online</i> untuk melepas stress (F)	✓		
		3	Saya bermain <i>game online</i> untuk mendapatkan perasaan yang lebih baik (senang atau bahagia) (F)	✓		
Pengulangan ( <i>relapse</i> )	Kecendrungan untuk kembali ke pola awal bermain <i>game</i> , dilain sisi	1	Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> (F)	✓		

	sudah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> tapi gagal	2	Saya telah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , akan tetapi saya gagal (F)	✓		
		3	Saya pernah berbohong kepada keluarga atau teman tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
Masalah ( <i>problem</i> )	Mengalami masalah dengan lingkungan sosial, ataupun masalah dengan diri sendiri	1	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		2	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya (sekolah, pekerjaan, membantu orang tua, dll) demi bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya merasa menyesal setelah bermain <i>game online</i> untuk waktu yang lama (F)	✓		
Penarikan ( <i>withdrawal</i> )	Mengalami emosi yang tidak menyenangkan ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> atau berkurangnya waktu untuk	1	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain <i>game</i> (F)	✓		
		2	Saya akan marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bermain <i>game online</i> dapat memunculkan emosi yang tidak menyenangkan	3	Saya merasa stress jika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
Konflik (Conflict)	Terjadinya konflik antara sesama pemain dan orang-orang disekitar seperti teman sebaya dan keluarga. Konflik dapat berupa mencakup argumen, kebohongan, dan pengabaian	1	Saya pernah berkelahi dengan teman atau keluarga karena bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		2	Saya pernah mengabaikan keluarga atau kawan-kawan ketika bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya pernah berbohong mengenai seberapa lama waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game</i> (F)	✓		

**Catatan:**

1. isi (kesesuaian dengan indikator)

..... *bl.* .....

.....

2. Bahasa:

..... *el.* .....

.....

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jumlah aitem

*Carlap .*

Pekanbaru, 12 juni 2020

Validator



Indah Puji Ratnani, S.Psi, M.A.



UIN SUSKA RIAU

**LEMBAR B**  
**LEMBAR VALIDASI KECANDUAN GAME ONLINE**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR**

(Kecanduan *game online*)

**1. Defenisi Operasional**

Kecanduan *game online* diartikan sebagai keterikatan yang berlebihan terhadap *Game online* sehingga menggunakan secara berlebihan yang dapat mengakibatkan masalah sosial dan emosional. Terdapat 7 aspek kecanduan *game online* diambil dari teori lemmens dkk (2009) iatu: Arti (*Salience*), toleransi, modifikasi Mood, pengulangan (*Relapse*), penarikan (*withdrwal*), konflik dan masalah.

**2. Skala yang digunakan**

- a. Buat sendiri (-)
- b. Adaptasi (-)
- c. Modifikasi (✓)

**5. Jumlah aitem**

Aitem dalam skala ini berjumlah 28 aitem

**6. Format respon**

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 5 alternatif jawaban yaitu

- a. Sangat Sering (SS)
- b. Sering (S)
- c. Jarang (J)
- d. Tidak Pernah (TP)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penilaian setiap butir aitem :

- Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bentuk bentuk *self-control* yang meliputi aspek aspek : Disiplin diri, aksi yang tidak impulsif, pola hidup sehat, kehsayalan, dan etika kerja. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan (R), Tidak relevan (TR) dan sangat tidak relevan (STR) . Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibuk memberikan tsaya checkist (✓) pada kolom yang disediakan:

Contoh cara menjawab:

No	Pernyataan	R	TR	STR
1	Apakah saya selalu terpikir bermain <i>game online</i> sepanjang hari ?	(✓)		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	R	TR	STR
<i>salience</i> (Arti)	game menjadi kegiatan yang paling penting dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1	Saya selalu terpikir untuk bermain <i>game online</i> sepanjang hari (F)	✓		
		2	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya merasa telah kecanduan bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		4	Setiap saya bangun pagi hal yang sering saya pikirkan adalah tentang <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		
<i>Tolerance</i> (Toleransi)	bermain <i>game</i> lebih sering, secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game</i> menjadi lebih banyak.	1	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari waktu yang saya bayangkan (F)	✓		
		2	Saya menambah jumlah waktu untuk bermain <i>game online</i> setiap harinya (F)	✓		
		3	Saya merasa kesulitan untuk berhenti bermain <i>game online</i> ketika telah memulainya (F)	✓		
		4	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada membaca buku pelajaran (F) (TAMBAHAN)	✓		



<i>mood modification</i> (Modifikasi Mood)	<i>game</i> mempengaruhi suasana hati, seperti penghilang stres, sebagai penenang dan perubahan mood lainnya	1	Saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah masalah kehidupan saya (F)	✓		
		2	Saya bermain <i>game online</i> untuk melepas stress (F)	✓		
		3	Saya bermain <i>game online</i> untuk mendapatkan perasaan yang lebih baik (senang atau bahagia) (F)	✓		
		4	Ketika saya merasa bosan saya akan bermain <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		
<i>relapse</i> (Pengulangan)	kecendrungan pemain <i>game online</i> untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i>	1	Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		2	Saya telah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , akan tetapi saya gagal (F)	✓		
		3	Saya tidak merasa menyesal setelah bermain <i>game online</i> untuk waktu yang lama (F)	✓		
		4	Saya selalu gagal ketika menahan diri untuk tidak bermain <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		
<i>problems</i> (masalah)	Mengalami masalah dengan	1	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i> (F)	✓		

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak

	keluarga dan lingkungan sosial dan masalah pribadi seperti pola makan, dan pola tidur yang tidak teratur.	2	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya (sekolah, pekerjaan, membantu orang tua, dll ) demi bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya pernah berbohong kepada keluarga (ayah/ibu) tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		4	saya lupa untuk makan kerana keasikan bermain <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		
		1	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>	✓		
withdrawal (penarikan)	Mengalami emosi yang tidak menyenangkan ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>	2	Saya akan marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya merasa stress jika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		4	saya merasa frustrasi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> secara terus menerus (F) (TAMBAHAN)	✓		

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keluarga dan lingkungan sosial dan masalah pribadi seperti pola makan, dan pola tidur yang tidak teratur.	2	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya (sekolah, pekerjaan, membantu orang tua, dll ) demi bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	3	Saya pernah berbohong kepada keluarga (ayah/ibu) tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	4	saya lupa untuk makan kerana keasikan bermain <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		
	1	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>	✓		
withdrawal (penarikan)	2	Saya akan marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	3	Saya merasa stress jika tidak dapat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	4	saya merasa frustrasi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> secara terus menerus (F) (TAMBAHAN)	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Conflict (konflik)	konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain game yang berlebihan, mengabaikan aktivitas sosial dan fokus pada game saja	1	Saya pernah berkata kasar kepada <i>player</i> lain disaat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		2	Saya pernah mengabaikan keluarga atau kawan-kawan ketika bermain <i>game online</i> (F)	✓		
		3	Saya pernah dimarahai orang tua saya karena keasikan bermain <i>game online</i> (TAMBAHAN) (F)	✓		
		4	Saya mengabaikan kegiatan sosial dilingkungan rumah (seperti gotong royong/ membantu orang tua) untuk bermain <i>game online</i> (F) (TAMBAHAN)	✓		

**Catatan:**

1. isi (kesesuaian dengan indikator)

a.

2. Bahasa:

a.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jumlah aitem

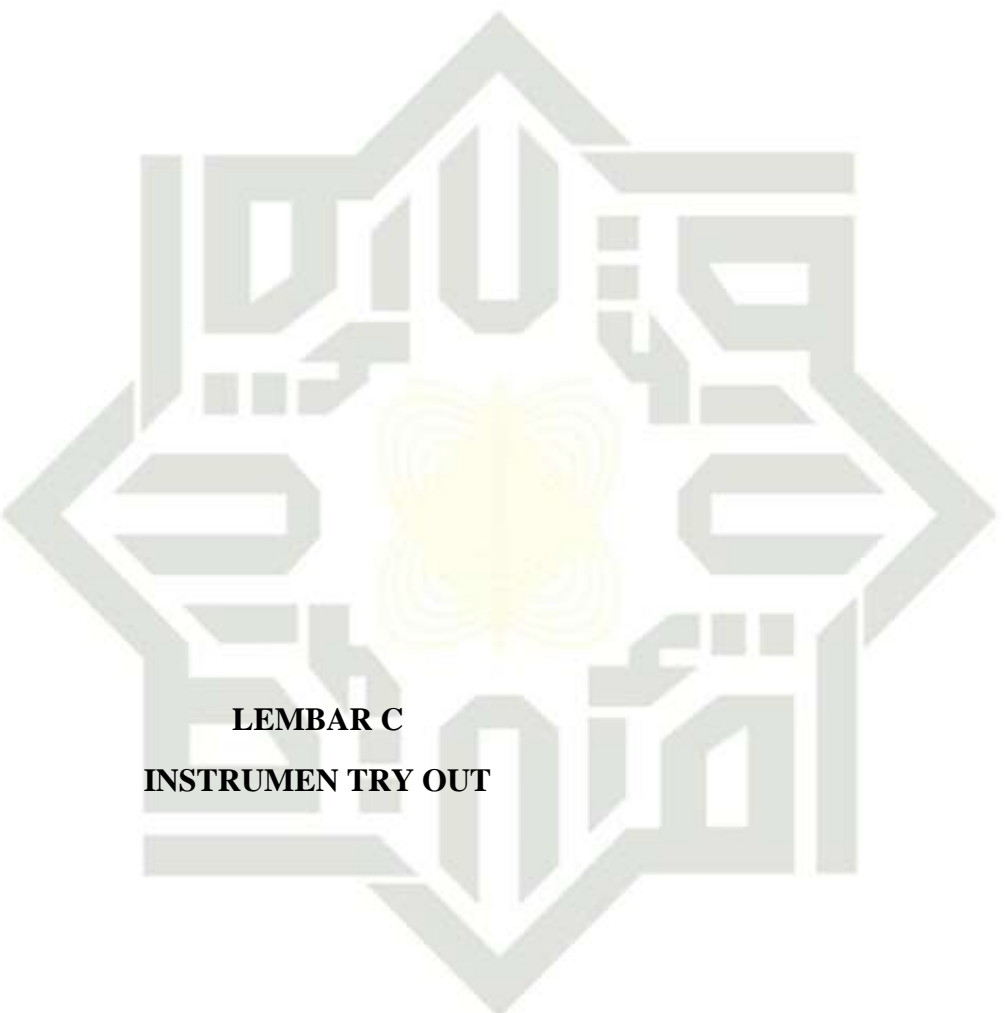
OK

Pekanbaru, 9 Juli 2020

Validator



Sri Wahyuni, S.Psi, MA.



**LEMBAR C  
INSTRUMEN TRY OUT**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : \_\_\_\_\_ Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_ Umur : \_\_\_\_\_

**Petunjuk Pengerjaan**

Dengan Hormat,

Berikut terdapat sejumlah pernyataan, baca dan pahami pernyataan tersebut kemudian berikanlah respon sesuai dengan pendapat serta keadaan diri anda dengan cara memberikan tanda **Checklist** (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Bekerjalah sendiri karena **kejujuran** anda dalam menjawab setiap pernyataan sangatlah diharapkan, **kerahasiaan** dari jawaban anda **sangat terjaga**, hanya peneliti saja yang mengetahuinya. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban benar asalkan jawaban sesuai dengan keadaan, perasaan, dan pikiran anda sebenarnya.

Ada 4 alternatif jawaban yang disediakan, diantaranya sebagai berikut :

- a. **SS** = apabila anda **Sangat Sesuai** dengan pernyataan tersebut.
- b. **S** = apabila anda **Sesuai** dengan pernyataan tersebut.
- c. **TS** = apabila anda **Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.
- d. **STS** = apabila anda **Sangat Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

**CONTOH :**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memfokuskan diri saya ketika mengerjakan tugas tugas	✓			

Keterangan : artinya, pernyataan diatas sangat sesuai dalam menggambarkan diri anda

Atas kejujuran serta bantuan dan kerja sama anda, saya ucapkan terimakasih

Peneliti.

**SELAMAT MENGERJAKAN**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memfokuskan diri saya ketika mengerjakan tugas tugas				
2	Perhatian saya mudah teralihkan ketika belajar				

3	Saya tidak suka ketika ada orang yang mengganggu saya saat mengerjakan tugas				
4	Saya lebih mendahulukan bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah				
5	Saya mengerjakan PR dengan waktu yang singkat namun hasilnya tetap memuaskan				
6	Saya tetap tenang ketika ada masalah yang menimpa saya				
7	Saya suka mengerjakan PR sehari sebelum dikumpulkan sehingga hasilnya tidak terlalu bagus				
8	Saya akan mempertimbangkan baik dan buruknya sebelum melakukan suatu hal				
9	Saya jarang melakukan aktivitas olahraga				
10	Ketika saya sakit saya tetap bermain dengan teman teman dari pada beristirahat dirumah				
11	Saya mudah menyerah & meminta pertolongan kepada orang lain jika ada sesuatu yang tidak dapat saya kerjakan				
12	Saya suka memakan makanan yang mengandung banyak penyedap rasa				
13	Saya selalu tepat waktu mengumpulkan PR/ tugas sesuai waktu yang di tentukan				
14	Saya akan datang lebih awal ke sekolah ketika ada PR yang belum diselesaikan untuk menyalin punya teman yang sudah selesai				
15	Saya melakukan apa yang saya inginkan tanpa memperdulikan orang lain				
16	Saya kesulitan dalam memfokuskan diri				
17	Saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak				
18	Saya tidak serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah, bagi saya selesai mengerjakan tugas sekolah sudah cukup tanpa memperdulikan hasil.				
19	Saya memiliki cita-cita dalam hidup untuk dicapai				
20	Saya akan terus memperjuangkan cita-cita yang saya inginkan				
21	Saya makan dengan teratur				
22	Saya memiliki jadwal rutin untuk berolahraga				
23	saya menuliskan di kertas target atau pencapaian yang harus saya capai pada tahun ini				
24	Saya tidak peduli akan jadi apa saya di masa depan				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

25	Saya selalu mengerjakan PR dengan usaha sendiri				
26	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk (seperti : berkata kasar, mengejek teman, berbohong, melawan guru/orang tua, mengganggu teman, dan hal buruk lainnya)				
27	Saya suka berbuat onar dikelas				
28	Saya dapat melawan godaan untuk berbuat buruk				
29	Bagi saya kesehatan adalah hal yang penting untuk saya jaga				
30	Saya benci mengerjakan sesuatu dengan tergesa –gesa				

## SKALA II

Isilah pernyataan singkat dibawah ini terlebih dahulu sebelum memberikan jawaban pada pernyataan di tabel. Isilah dengan memberikan tanda cekhlist (✓) jika sesuai dengan diri anda pada kotak disamping pernyataan.

- Saya memiliki Smartphone yang mendukung untuk bermain game online / saya sering bermain warnet
- Saya suka bermain game online di hp / di warnet
- Saya bermain game online 3 jam/ lebih selama satu hari

Ada 4 alternatif jawaban yang disediakan, diantaranya sebagai berikut:

- SS** = Sangat sering  
**S** = Sering  
**J** = Jarang  
**TP** = Tidak pernah

Pilihlah salah satu dari 4 alternatif jawaban diatas untuk menjawab pernyataan pernyataan di bawan ini yang menggambarkan diri anda.

**CONTOH :**

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Apakah saya selalu terpikir bermain game online sepanjang hari ?		✓		

Keterangan: artinya, anda sering memikirkan game setiap hari.

**SELAMAT MENGERJAKAN**

No	PERNYATAAN	SS	S	J	TP
1	Saya selalu terpikir untuk bermain game online				
2	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online				
3	Saya merasa telah kecanduan bermain game online				
4	Setiap saya bangun pagi hal yang sering saya pikirkan adalah tentang game online				
5	Saya bermain game online lebih lama dari waktu yang saya bayangkan				
6	Saya menambah jumlah waktu untuk bermain game online setiap harinya				
7	Saya merasa kesulitan untuk berhenti bermain game online ketika telah memulainya				
8	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada membaca buku pelajaran				
9	Jika saya ada masalah atau beban pikiran, saya akan bermain game online untuk melupakan beban pikiran saya tersebut				
10	Saya bermain <i>game online</i> untuk melepas stress				
11	Saya bermain <i>game online</i> untuk mendapatkan perasaan yang lebih baik (senang atau bahagia)				
12	Ketika saya merasa bosan saya akan bermain game online				
13	Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14	Saya telah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , akan tetapi saya gagal			
15	Saya merasa menyesal setelah bermain <i>game online</i> untuk waktu yang lama			
16	Saya selalu gagal ketika menahan diri untuk tidak bermain <i>game online</i>			
17	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i>			
18	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya (sekolah, pekerjaan, membantu orang tua, dll ) demi bermain <i>game online</i>			
19	Saya pernah berbohong kepada keluarga (ayah/ibu) tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i>			
20	saya lupa untuk makan kerana keasikan bermain <i>game online</i>			
21	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain <i>game</i>			
22	Saya akan marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>			
23	Saya merasa stress jika tidak dapat bermain <i>game online</i>			
24	saya merasa frustrasi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> secara terus menerus			
25	Saya pernah berkata kasar kepada <i>player</i> lain disaat bermain <i>game online</i>			
26	Saya pernah mengabaikan keluarga atau kawan-kawan ketika bermain <i>game online</i>			
27	Saya pernah dimarahai orang tua saya karena keasikan bermain <i>game online</i>			
28	Saya mengabaikan kegiatan sosial dilingkungan rumah (seperti gotong royong/ membantu orang tua) untuk bermain <i>game online</i>			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**LEMBAR D**  
**TABULASI DATA TRY OUT**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## SELF CONTROL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutipkan dan menyebutkan sumber.
    - a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN E**  
**UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

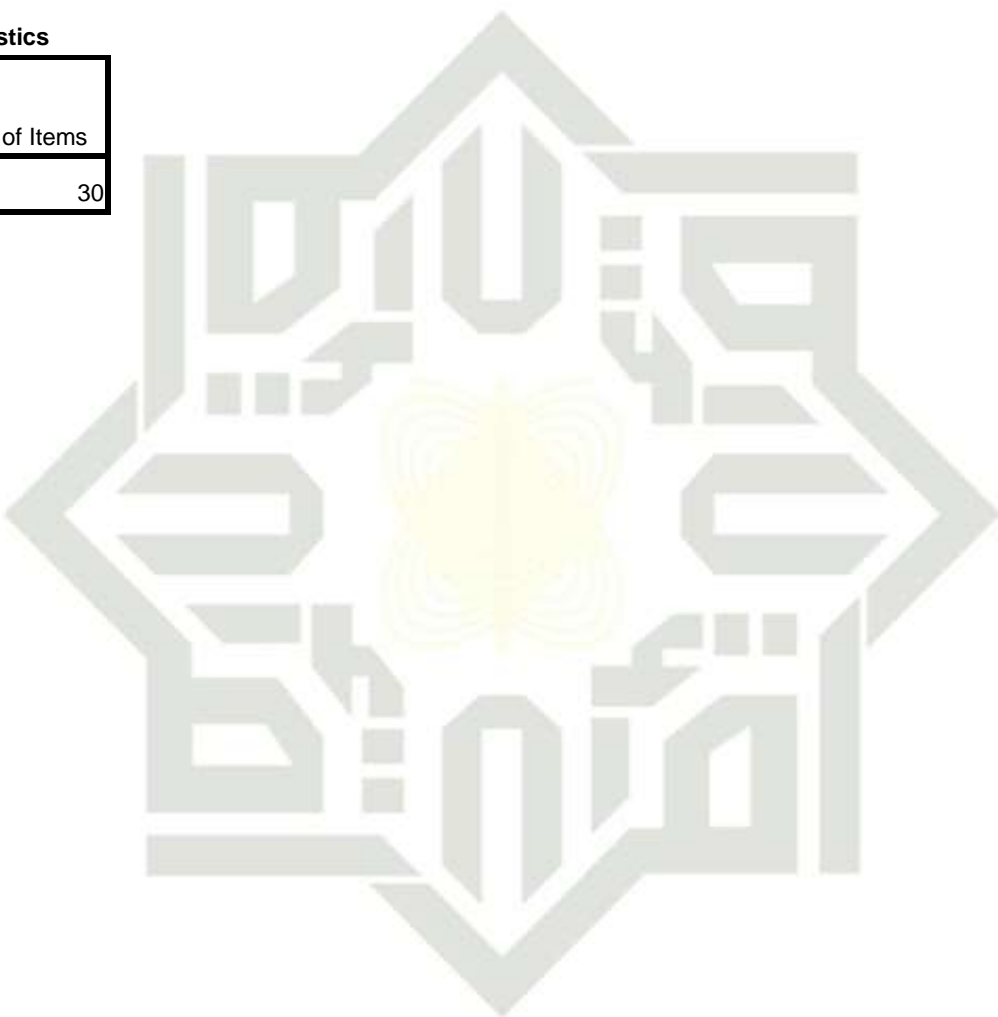
## UJI RELIABILITAS

### 1. Uji reliabilitas skala *self control*

- a. analisis sebelum aitem gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.692	30



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	80.17	98.443	.505	.673
X2	80.98	101.037	.286	.683
X3	79.80	99.863	.424	.678
X4	80.61	98.506	.394	.676
X5	80.35	104.346	.031	.695
X6	80.83	98.255	.447	.674
X7	80.69	97.465	.371	.675
X8	80.30	102.024	.176	.688
X9	80.65	104.874	-.018	.699
X10	80.48	99.311	.289	.681
X11	80.43	96.400	.468	.670
X12	80.89	96.818	.518	.669
X13	80.39	100.242	.255	.683
X14	80.67	97.472	.476	.672
X15	80.24	102.903	.098	.692
X16	80.85	99.412	.402	.677
X17	80.48	98.481	.370	.676
X18	80.33	102.113	.133	.690
X19	79.61	100.242	.417	.679
X20	79.70	98.477	.483	.674
X21	80.35	97.817	.387	.675
X22	80.94	102.318	.150	.689
X23	81.11	102.704	.175	.688
X24	79.74	96.686	.550	.668
X25	80.67	97.774	.492	.672
X26	80.81	105.512	-.051	.699
X27	80.85	101.827	.160	.688
X28	80.07	77.504	.136	.807
X29	79.83	102.783	.168	.688
X30	80.07	101.579	.207	.686

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. analisis ke-dua setelah aitem dibuang

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	18

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	47.30	47.420	.615	.836
x2	48.11	49.950	.308	.848
x3	46.93	48.410	.541	.839
x4	47.74	47.932	.433	.843
x6	47.96	48.565	.408	.844
x7	47.81	45.776	.516	.839
x10	47.61	48.167	.345	.848
x11	47.56	46.818	.470	.841
x12	48.02	47.151	.522	.839
x13	47.52	49.500	.257	.852
x14	47.80	46.543	.585	.836
x16	47.98	49.754	.321	.847
x17	47.61	47.072	.482	.840
x19	46.74	49.064	.491	.841
x20	46.83	47.802	.547	.838
x21	47.48	48.443	.333	.848
x24	46.87	46.606	.602	.835
x25	47.80	48.090	.469	.841

c. analisis ke-tiga setelah aitem dibuang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.852	17

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	44.48	43.877	.611	.838
x2	45.30	46.175	.320	.850
x3	44.11	44.931	.524	.842
x4	44.93	44.032	.462	.844
x6	45.15	44.921	.410	.847
x7	45.00	42.151	.525	.841
x10	44.80	45.033	.303	.853
x11	44.74	43.252	.471	.844
x12	45.20	43.373	.543	.840
x14	44.98	42.886	.597	.837
x16	45.17	45.953	.336	.850
x17	44.80	43.146	.517	.841
x19	43.93	45.428	.491	.844
x20	44.02	44.396	.525	.842
x21	44.67	44.906	.325	.852
x24	44.06	43.186	.588	.838
x25	44.98	44.660	.450	.845

## 2. Uji Reliabilitas kecanduan *game online*

- a. analisis sebelum aitem gugur

Reliability Statistics

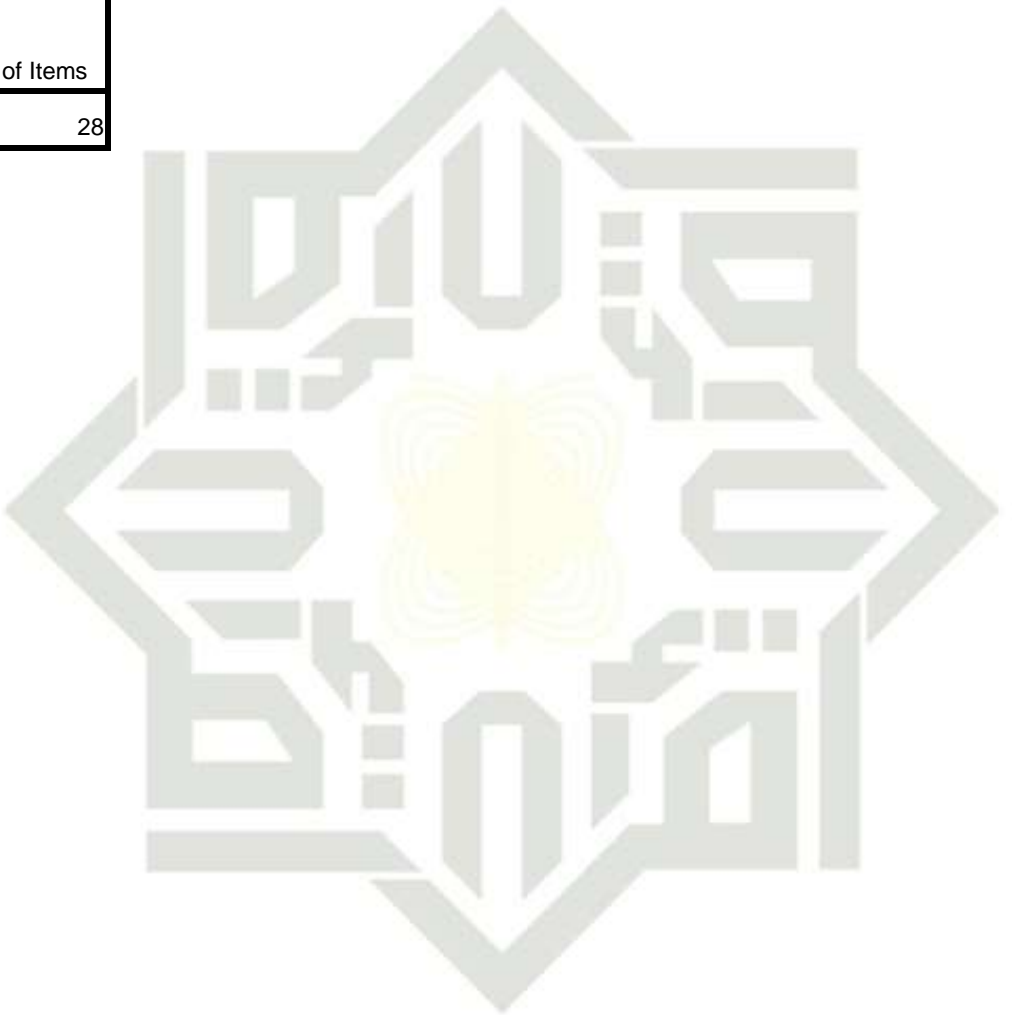
Cronbach's Alpha	N of Items
.946	28

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	58.46	267.838	.684	.943
Y2	58.44	263.648	.761	.942
Y3	58.98	269.000	.619	.944
Y4	59.24	269.167	.651	.943
Y5	58.69	264.182	.773	.942
Y6	58.89	267.157	.765	.942
Y7	58.78	268.214	.628	.944
Y8	58.61	269.978	.631	.944
Y9	58.06	276.921	.488	.945
Y10	58.28	275.261	.473	.945
Y11	58.20	274.618	.564	.944
Y12	58.09	277.142	.464	.945
Y13	58.94	265.072	.734	.942
Y14	58.89	263.723	.729	.942
Y15	58.61	271.714	.531	.945
Y16	58.74	267.705	.681	.943
Y17	59.17	268.443	.595	.944
Y18	59.43	270.664	.637	.944
Y19	59.39	271.638	.622	.944
Y20	59.22	261.421	.493	.947
Y21	59.19	267.474	.726	.943
Y22	58.89	271.233	.584	.944
Y23	58.61	273.299	.503	.945
Y24	59.31	269.880	.644	.944
Y25	58.80	267.071	.595	.944
Y26	59.04	274.150	.506	.945
Y27	59.02	276.471	.386	.946
Y28	59.04	267.659	.629	.944

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**LAMPIRAN F**  
**INSTRUMEN PENELITIAN**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



3	Saya tidak suka ketika ada orang yang mengganggu saya saat mengerjakan tugas				
4	Saya lebih mendahulukan bermain HP/ Menonton TV dari pada mengerjakan tugas sekolah				
5	Saya tetap tenang ketika ada masalah yang menimpa saya				
6	Saya suka mengerjakan PR sehari sebelum dikumpulkan sehingga hasilnya tidak terlalu bagus				
7	Saya suka melakukan hal-hal baru meskipun bisa membahayakan diri saya				
8	Saya mudah menyerah jika apa yang saya inginkan sulit dicapai				
9	Saya suka memakan makanan yang mengandung banyak penyedap rasa				
10	Saya akan datang lebih awal ke sekolah ketika ada PR yang belum diselesaikan untuk menyalin punya teman yang sudah selesai				
11	Saya kesulitan dalam memfokuskan diri				
12	Saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak				
13	Saya memiliki cita-cita dalam hidup untuk dicapai				
14	Saya akan terus memperjuangkan cita-cita yang saya inginkan				
15	Saya makan dengan teratur				
16	Saya tidak peduli akan jadi apa saya di masa depan				
17	Saya selalu mengerjakan PR dengan usaha sendiri				

Hak Cipta Diinidungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Isilah pernyataan singkat dibawah ini terlebih dahulu sebelum memberikan jawaban pada pernyataan di tabel. Isilah dengan memberikan tanda cekhlist (✓) pada kotak “YA” jika sesuai dengan diri anda, jika tidak sesuai dengan diri anda maka berilah cekhlist pada kotak “TIDAK” .

No	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Saya selalu memikirkan tentang game online		
2	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game online		
3	Saya ingin menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain game online		
4	Saya tidak bisa mengontrol diri saya untuk tidka bermain game online		
5	Saya tidak memiliki keinginan mengikuti kegiatan sosial lainnya selain bermain game online		
6	Saya tidak dapat berbaur dengna baik dengna lingkungan sosial didekat rumah saya karena saya lebih memilih bermain game online		
7	Saya berbohong kepada orang tua saya mengenai durasi lamnya saya bermain game online		
8	Ketika saya bermain game online saya merasa senang dan beban pikiran menjadi hilang		
9	Saya pernah mengalami masalah di keluarga atau sekolah ataupun dengan teman karena game online		

\*Saya bermain game online selama \_\_\_\_\_ jam dalam sehari.

Berikut terdapat sejumlah prnyataan, baca dan pahamiilah pernyataan tersebut kemudian berikanlah respon sesuai dengan pendapat serta keadaan diri anda dengan cara memberikan tanda **Checlist** (✓) pada kolom yang telah disediakan. tersedia 4 alternatif jawaban yang disediakan, diantaranya sebagai berikut:

- SS** = Sangat sering
- S** = Sering
- J** = Jarang
- TP** = Tidak pernah

Pilihlah salah satu dari 4 alternatif jawaban diatas untuk menjawab pernyataan pernyataan di bawan ini yang menggambarkan diri anda.

**CONTOH :**

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Apakah saya selalu terpikir bermain game online sepanjang hari ?		✓		

Keterangan: artinya, anda sering memikirkan game setiap hari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SELAMAT MENGERJAKAN  
SKALA II

No	PERNYATAAN	SS	S	J	TP
1	Saya selalu terpikir untuk bermain game online				
2	Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online				
3	Saya merasa game adalah bagian terpenting dalam aktivitas saya				
4	Setiap saya bangun pagi hal yang sering saya pikirkan adalah tentang game online				
5	Saya bermain game online lebih lama dari waktu yang saya bayangkan				
6	Saya menambah jumlah waktu untuk bermain game online setiap harinya				
7	Saya merasa kesulitan untuk berhenti bermain game online ketika telah memulainya				
8	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada membaca buku pelajaran				
9	Saat bermain game online saya dapat sejenak melupakan masalah saya				
10	Dengan bermain game online saya tidak merasa stres				
11	Perasaan saya terasa lebih bahagia saat bermain game online				
12	Ketika saya merasa bosan saya akan bermain game online				
13	Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
14	Saya telah mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , akan tetapi saya gagal				
15	Keinginan untuk bermain game online kembali muncul saat melihat teman saya bermain game online, meskipun saya sudah berhenti				
16	Saya selalu gagal ketika menahan diri untuk tidak bermain <i>game online</i>				
17	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain game				
18	Saya akan marah ketika tidak dapat bermain game online				
19	Saya merasa stress jika tidak dapat bermain				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	game online				
20	Saya merasa frustrasi ketika tidak dapat bermain game online				
21	Saya pernah berkelahi/berkata kasar dengan player lain disaat bermain game online				
22	Saya pernah mengabaikan perintah orang tua ketika bermain game online				
23	Saya pernah dimarahai orang tua saya karena keasikan bermain game online				
24	Saya pernah berbohong kepada orang tua/teman/guru, tentang seberapa lama saya bermain game online				
25	Saya kurang tidur karena bermain game online				
26	Mata saya sering terasa sakit akibat terlalu lama bermain game online				
27	Saya lupa untuk makan karena keasikan bermain game online				
28	Pada pagi hari saya sering merasa ngantuk karena bermain game online hingga larut malam				

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## SELF CONTROL

SUBJEK	AITEM																	X TOTAL
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	
1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	4	1	31
2	2	3	2	3	2	2	4	2	1	2	2	2	3	3	3	4	1	40
3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	1	4	1	41
4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	2	4	2	1	1	1	1	2	44
5	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	60
6	3	3	2	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	56
7	3	2	4	4	3	4	1	3	2	4	2	4	4	3	3	4	2	52
8	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	58
9	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	48
10	4	1	3	4	3	4	4	3	2	1	4	3	4	4	3	4	4	55
11	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	60
12	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	49
13	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	48
14	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	48
15	3	2	3	4	1	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	3	52
16	4	2	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	61
17	3	2	3	1	4	3	2	4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	46
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	48
19	3	2	4	2	1	2	1	1	2	2	2	4	4	4	1	3	3	41
20	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	64
21	2	2	4	4	1	4	2	2	3	4	2	4	4	4	3	3	3	51
22	3	3	4	4	2	4	3	3	1	3	3	4	3	3	1	4	2	50
23	3	1	3	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	2	1	44
24	2	2	4	3	3	3	1	4	4	3	3	3	4	4	2	4	2	51
25	3	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	50
26	2	1	3	4	1	4	1	3	3	3	1	1	4	4	1	3	2	41
27	2	2	4	2	1	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	4	2	47
28	3	3	4	2	4	2	1	1	2	3	1	2	4	4	3	3	3	45
29	4	3	4	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	55
30	3	2	3	3	1	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	49
31	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	58
32	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	2	45
33	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	4	2	43
34	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	58
35	4	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	4	3	2	50
36	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	51
37	1	2	4	2	2	3	2	4	1	2	3	2	4	4	1	4	4	45
38	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4	56
39	1	1	2	1	4	2	1	1	3	1	2	1	4	2	1	3	1	31
40	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	4	3	1	4	2	45
41	2	2	4	2	3	1	3	4	3	1	2	2	4	4	2	3	2	44
42	2	3	4	4	1	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	57
43	4	2	4	2	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	2	4	4	54
44	3	2	4	3	3	4	4	3	2	1	3	3	4	4	3	3	2	51
45	3	2	2	3	2	2	2	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	44
46	3	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	55
47	3	3	4	3	3	2	1	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	47
48	3	3	4	4	4	3	1	4	4	1	3	2	4	4	4	1	3	52

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	3	4	4	4	3	1	4	4	1	3	2	4	4	4	1	3	52	
2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	46	
3	2	3	2	2	4	1	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	49	
3	2	3	2	2	4	1	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	49	
3	2	3	2	2	4	1	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	49	
4	2	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61	
4	2	4	4	1	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	56	
3	1	4	2	2	2	4	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	49	
3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	2	4	4	1	4	4	53	
3	3	4	1	4	2	2	3	1	4	2	1	4	3	3	3	3	46	
4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	62	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
3	2	1	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	2	3	51	
3	2	2	4	1	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	2	47	
3	2	3	2	1	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	53	
3	2	4	2	3	2	2	3	1	2	3	2	4	4	2	4	4	47	
2	2	4	1	1	3	1	3	2	2	1	1	4	4	1	4	1	37	
66	3	2	4	3	4	2	4	3	2	2	2	3	4	4	2	4	51	
67	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	1	3	4	4	4	2	48	
68	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	4	59	
69	2	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	42	
70	4	2	4	3	4	2	1	4	2	2	3	2	4	4	1	1	3	46
71	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	55
72	2	3	3	1	3	3	1	2	3	1	2	3	2	2	3	4	1	39
73	3	2	3	2	1	3	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	50
74	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	54
75	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	4	4	2	4	2	45
76	2	2	4	1	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	54
77	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	43
78	3	4	1	2	4	1	4	4	2	2	2	1	4	4	2	3	2	45
79	4	2	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
80	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	56
81	3	1	4	3	4	3	1	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	55
82	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	49
83	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	50
84	3	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	2	51
85	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	1	3	4	4	4	3	4	53
86	3	4	3	4	2	4	4	1	2	4	3	3	4	4	2	4	4	55
87	2	2	3	1	2	3	2	4	2	2	2	1	4	4	2	4	2	42
88	3	3	4	4	2	4	3	3	1	3	3	4	3	1	4	2	50	
89	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	54
90	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	2	50
91	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	41
92	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	58
93	3	3	4	2	4	2	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	54
94	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	4	1	42
95	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	3	3	3	3	50
96	4	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	61
97	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	55
98	3	3	4	4	2	1	4	3	2	4	2	4	4	4	4	2	2	52
99	3	4	3	4	2	4	3	3	3	1	3	4	3	1	3	4	2	50
100	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	42

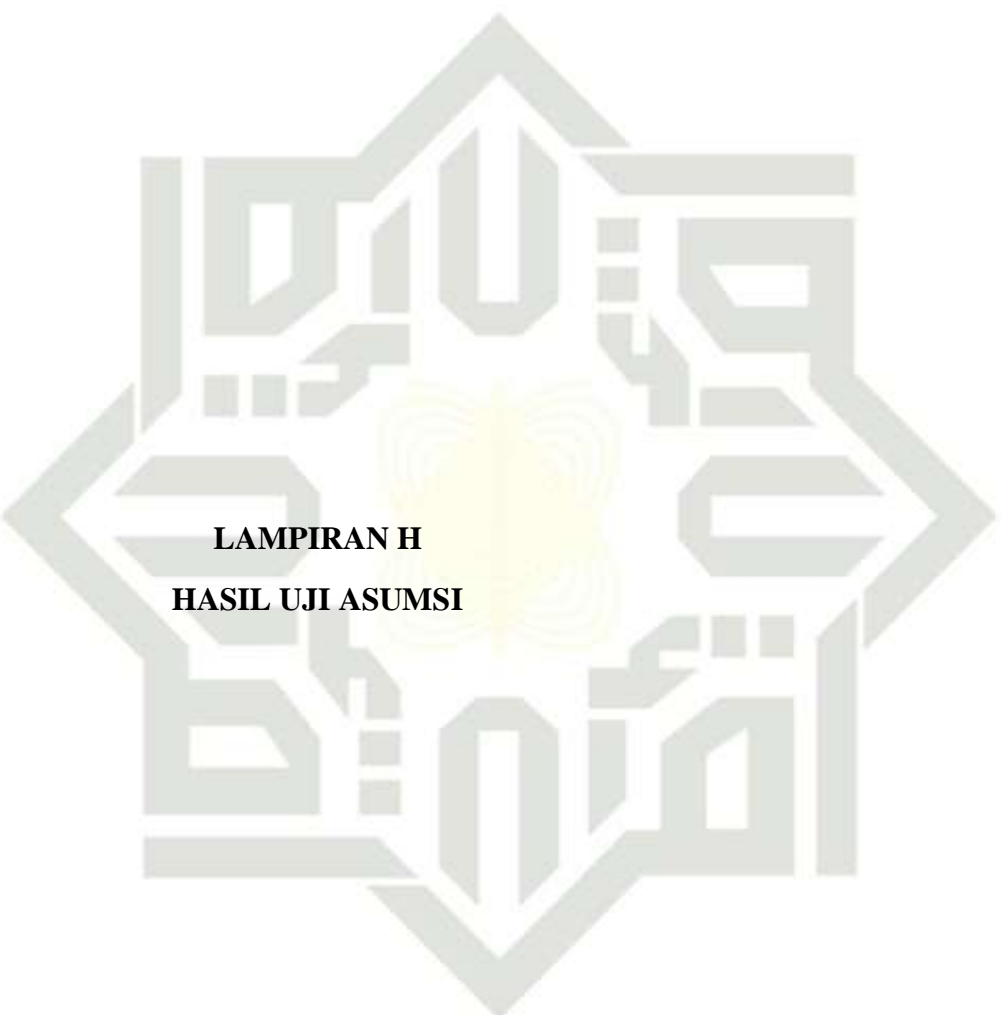
## KECANDUAN GAME ONLINE

SUBJEK	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	V14	V15	V16	V17	V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	V26	V27	V28	YTOTAL			
2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	36			
3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	66		
4	2	3	3	4	1	2	2	3	3	1	4	2	2	2	4	4	2	2	4	1	4	1	1	3	4	4	4	4	1	73		
5	2	2	2	3	3	2	1	4	2	2	3	3	3	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	54		
6	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	52		
7	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	1	1	1	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	55		
8	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37		
9	3	2	2	4	2	4	2	3	2	2	3	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	62		
10	2	1	2	1	2	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	4	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	49		
11	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	45		
12	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	56		
13	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	3	1	68	
14	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	60		
15	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	60		
16	2	4	3	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	47	
17	2	2	2	3	4	2	2	1	2	3	1	3	1	2	2	2	1	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	52	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	71	
19	4	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	1	4	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	59	
20	2	2	2	4	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	53	
21	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	66	
22	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	1	2	3	4	2	3	3	2	2	3	1	3	2	82	
23	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	4	2	1	60		
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	42	
25	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	52	
26	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	65	
27	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	1	3	2	74	
28	3	4	4	4	3	3	2	4	2	3	2	4	4	3	4	4	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	4	3	2	4	74	
29	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	4	4	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	70	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	64	
31	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	74	
32	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4	1	3	3	4	3	2	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	63	
33	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	66
34	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	62	
35	2	3	4	1	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	2	3	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	53	
36	3	3	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	77	
37	1	2	3	4	3	1	3	1	3	1	3	4	1	3	4	4	3	1	2	1	4	1	2	4	1	1	2	3	2	2	62	
38	2	2	4	2	2	4	2	4	2	1	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	70	
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	89
40	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	75
41	3	2	4	1	3	2	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	1	3	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	72	
42	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	1	1	1	2	1	3	1	2	2	1	1	3	1	1	1	49	
43	3	2	3	1	2	1	3	1	1	4	3	2	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	48
44	3	3	4	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	3	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	59
45	3	1	2	4	3	1	3	1	3	1	3	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	49
46	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47
47	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	74	
48	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	4	1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	51

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## LAMPIRAN H

## HASIL UJI ASUMSI

# UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kecanduan game	.049	101	.200*	.989	101	.560

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
self control	.060	101	.200*	.990	101	.623

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

## 2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan game *	Between Groups	(Combined)	8766.929	28	313.105	2.010	.009
self control	Linearity		4861.464	1	4861.464	31.202	.000
	Deviation from Linearity		3905.465	27	144.647	.928	.572
	Within Groups		11218.200	72	155.808		
	Total		19985.129	100			



**LAMPIRAN I**  
**HASIL UJI HIPOTESIS**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## 1. Uji Hipotesis

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		self control	kecanduan game
self control	Pearson Correlation	1	-.493**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	101	101
Kecanduan game	Pearson Correlation	-.493**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	101	101

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).



**LAMPIRAN J**  
**ANALISIS TAMBAHAN**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## 1. Uji Regresi

Model Summary

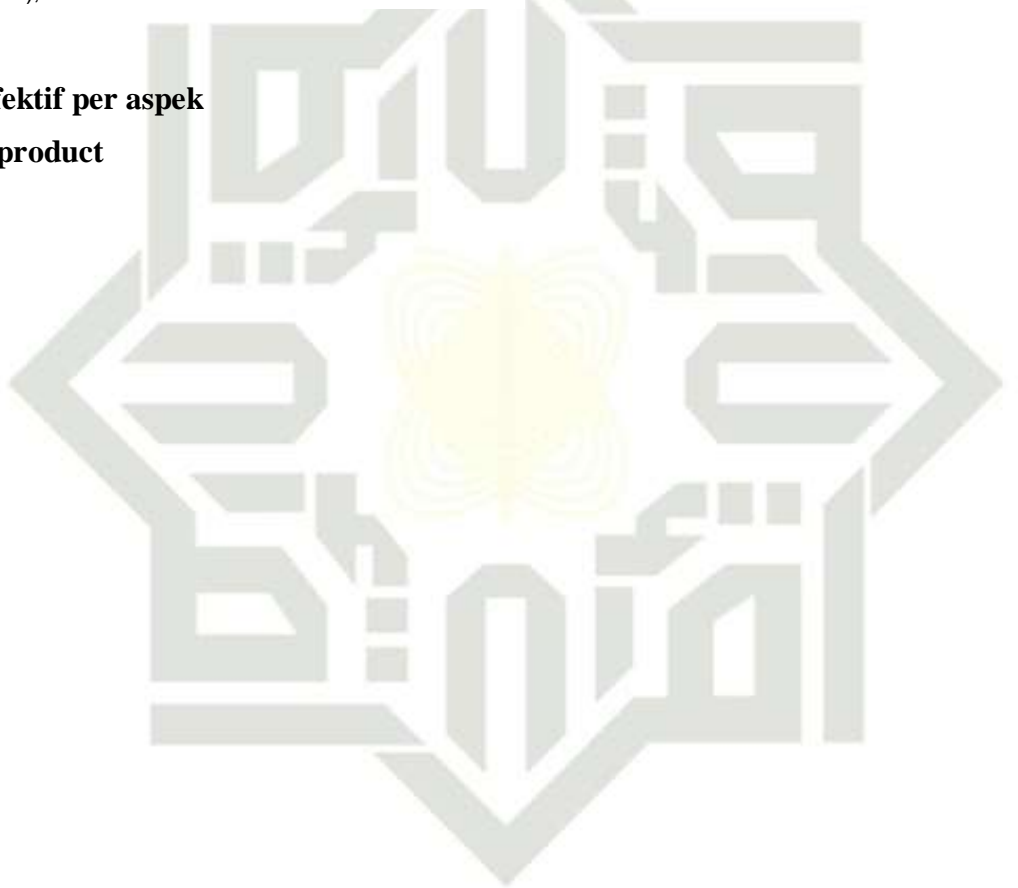
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.485 <sup>a</sup>	.235	.227	12.421

a. Predictors: (Constant), XSELFCONTROL

## 2. Sumbangan efektif per aspek

a. tabel cross product

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		KECANDUA NGAME	self dicipline	deliberat e	healthy habits	work ethnic	reliability
KECANDUANG AME	Pearson Correlation	1	-.236**	-.134	-.372**	-.452**	-.361**
	Sig. (1-tailed)		.009	.091	.000	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	19985.129	-614.960	-203.920	-1012.640	1715.000	-976.040
	Covariance	199.851	-6.212	-2.060	-10.229	-17.323	-9.859
	N	101	100	100	100	100	100
self dicipline	Pearson Correlation	-.236**	1	.481**	.304**	.519**	.361**
	Sig. (1-tailed)	.009		.000	.001	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	<b>-614.960</b>	344.160	96.320	109.440	260.000	128.840
	Covariance	-6.212	3.476	.973	1.105	2.626	1.301
	N	100	100	100	100	100	100
deliberate	Pearson Correlation	-.134	.481**	1	.224	.295**	.143
	Sig. (1-tailed)	.091	.000		.013	.001	.078
	Sum of Squares and Cross-products	<b>-203.920</b>	96.320	116.640	46.880	86.000	29.680
	Covariance	-2.060	.973	1.178	.474	.869	.300
	N	100	100	100	100	100	100
healthy habits	Pearson Correlation	-.372**	.304**	.224	1	.482**	.178
	Sig. (1-tailed)	.000	.001	.013		.000	.038
	Sum of Squares and Cross-products	<b>-1012.640</b>	109.440	46.880	375.710	252.250	66.560
	Covariance	-10.229	1.105	.474	3.795	2.548	.672
	N	100	100	100	100	100	100
work ethnic	Pearson Correlation	-.452**	.519**	.295**	.482**	1	.298**
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.001	.000		.001
	Sum of Squares and Cross-products	<b>-1715.000</b>	260.000	86.000	252.250	728.750	155.000
	Covariance	-17.323	2.626	.869	2.548	7.361	1.566
	N	100	100	100	100	100	100
reliability	Pearson Correlation	-.361**	.361**	.143	.178	.298**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.078	.038	.001	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sum of Squares and Cross-products	<b>-976.040</b>	128.840	29.680	66.560	155.000	370.160
Covariance	-9.859	1.301	.300	.672	1.566	3.739
N	100	100	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

### b. Koefesien b komponen x

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	112.725	10.721		10.514	.000
	self dicipline	<b>.649</b>	.868	.086	.748	.456
	deliberate	<b>.016</b>	1.295	.001	.012	.990
	healthy habits	<b>-1.413</b>	.722	-.195	-1.955	.054
	work etnic	<b>-1.693</b>	.581	-.325	-2.917	.004
	reliability	<b>-1.901</b>	.687	-.260	-2.765	.007

a. Dependent Variable: KECANDUANGAME

### c. Nilai regresi

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	<b>5787.711</b>	5	1157.542	7.781	.000 <sup>a</sup>
	Residual	13984.049	94	148.766		
	Total	19771.760	99			

a. Predictors: (Constant), reliability, deliberate, healthy habits, work etnic, self dicipline

b. Dependent Variable: KECANDUANGAME



### 3. Kategorisasi subjek

#### a. *self control*

kategori

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	16	15.8	15.8	15.8
sedang	66	65.3	65.3	81.2
tinggi	19	18.8	18.8	100.0
Total	101	100.0	100.0	

#### b. kecanduan *game online*

YKATAGORI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid RENDAH	20	19.8	19.8	19.8
SEDANG	53	52.5	52.5	72.3
TINGGI	28	27.7	27.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

#### c. jumlah subjek berdasarkan gander

jenis kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid laki laki	70	68.3	70.0	70.0
perempuan	31	30.7	31.0	100.0
Total	101	99.0	101.0	
Total	101	100.0		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**LAMPIRAN K**  
**LEMBAR VERBATIM WAWANCARA**

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

### Verbatim Wawancara

Wawancara ini dilakukan pada tanggal hari Selasa tanggal 21 Januari 2019 pada jam lebih kurang 11 pagi, berlokasi di SMPN 17 Pekanbaru Jalan Balam Ujung No 21, dengan 3 orang siswa yang telah dipilih oleh guru BK dengan kriteria ketiga siswa tersebut sering bermain *game online*, adapun ketiga siswa tersebut ialah F (laki-laki), A (laki-laki), dan Y (laki-laki), ketiga siswa tersebut berumur 14 tahun dan masih duduk dikelas 2 SMP. Berikut gambaran percakapan yang terjadi yang di tuangkan kedalam bentuk verbatim.

F = Inisial subjek 1

A = Inisial subjek 2

Y = Inisial subjek 3

I = Interviewe

I/S	No	Percakapan
I	1	Assalamualaikum
A&F	2	Walaikumussalam
I	3	Hmmm Bagaimana kabar adek adek pada hari ini, sehat?
A&F&Y	4	Sehat bang, alhamdulillah (saut F dan A)
I	5	Maaf ya dek mengganggu jam pelajaran adek semuanya
A	6	Oh iya bang gak apa bang

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I	7	Sebelum kita lebih lanjut bagusnya abang memperkenalkan diri
	8	abang lah dulu ya, perkenalkan nama abang hafizan ikhwa, saya
	9	berkuliah di UIN Suska Riau, adek adek tau UIN kan
A	10	Tau bang , yang di perbatan itukan
I	11	Nah iyaa, betul, abang dari fakultas psikologi UIN SUSKA,
	12	kedatangan abang di Sekolah adek ini yaitu SMP 17 ini untuk
	13	mengambil data awal terkait dengan skripsi abang ni, nah adek
	14	adek yang bertiga disini ingin abang wawancara, sebelum itu
	15	abang ingin bertanya dulu nih ke adek adek semuanya, bersedia
	16	gak untuk abang wawancara? Tapi tenang aja dek apa yang adek
	17	bilang nantinya ke abang jika adek adek bersedia ni abang
	18	wawancara itu akan terjamin kerahasiannya, jadi adek adek semua
		tidak perlu takut
A	19	Wawancara tentang apa bang?
I	20	Nah wawancara ini kan guna untuk membantu abang melihat
	21	bagaimana fenomena di lapangan terkait SMPN17 ini fenomena
	22	yang ingin abang teliti yaitu tentang kecanduan <i>game</i> adek adek,
	23	jadi yang akan abang tanyakan ialah seputar keseharian adek adek
	24	dalam bermain <i>game</i> , bagaimana apakah adek adek bersedia?
A	25	Saya sih bersedia aja bang
I	26	Kalau adek ini, siapa nama nya dek ?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F	27	F bang (nama inisial), bersedia aja bang
I	28	Kalau adek siapanamanya?
Y	29	Y (nama inisial) *senyum senyum dan sedikit ragu
I	30	Gak apa kok dek, abang tidak akan memberitahukan guru tentang
	31	apa yang adek adek semua katakan nantinya, jadi santai aja
Y	32	Okelah bang *sambil tersenyum
I	33	Okelah kalau begitu, saya mulai aja ya wawancara nya ni, dimulai
	34	dari terdekat dulu F, F sekarang sudah berapa umurnya?
F	35	14 bang
I	36	Sudah punya Smart Phone
F	37	Sudah bang
I	38	Apa merek hpnya kalau abang boleh tau
F	39	Oppo bang
I	40	Oooh berarti sudah touchscreen dong ya
F	41	Sudah bang
I	42	Ada <i>game online</i> tidak di hp fajar?
F	43	Ada bang
I	44	Apa saja <i>gamenya</i> ?
F	45	Banyak bang Free fire, COD, Mobile Legends
I	46	Wihh banyak juga ya dek, permainan apa yang sering adek mainkan?

Hak Cipta Diinindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F	47	Mobile legend bang
I	48	Berapa jam biasa nya adek main dalam sehari? Kira kira aja
F	49	Sampe habis baterai hp bang
I	50	Berapa lama tu biasanya ?
F	51	Hmmm 1 jam 30 menit, nanti di cas dulu lagi bang, malam lanjut lagi bang
I	52	Malam masih lanjut? Terus kalau masih lanjut kapan F kerjakan PR nya?
F	53	Gak ada PR kami bang
I	54	Oooh full day ya,
F	55	Iya bang
I	56	Fajar pulang sekolah jam berapa? Sampai rumah?
F	57	Jam 4.30 lah bang
I	58	Itu setelah pulang langsung main <i>game</i> F?
F	59	Iya bang
I	60	Gak ganti baju dulu? Atau bantu mama bersihkan rumah dulu?
F	61	Eenggak bang
I	62	Memang langsung main <i>game</i> ?
F	63	Iya bang
I	64	Disaat jalan pulan yang ano pikirkan apa?
F	65	<i>Game</i> lah bang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I	66	*hahaha, gak makan dulu F ?
F	67	Enggak bang
I	68	Nah untuk A ni, betul kan namanya?
A	69	Betul bang
I	70	Kapan biasanya waktu yang A gunakan untuk bermain <i>game</i> ?
A	71 72 73 74	Kalau saya sih malam bang, pulang sekolah tu biasanya saya bantu mama dulu bang, entah disuruh kewarung gitu kan bang, atau jaga kedai bang, atau beresin rumah bang, kalau enggak ada mama nyuruh bang baru lah A minta izin ke warnet
I	75	Ooh A main <i>gamenya</i> di warnet ya
A	76	Iya bang, soalnya gak punya HP bang
I	77	A kalau mau pergi main warnet memang selalu minta izin ke mama dulu?
A	78 79 80 81	Iya bang, ke mama, kalau sama ayah endka dapat bagai do bang, kalau minta izin ke ayah ujung ujungnya belajar disuruh bang, gimana ya bang, kita anak anak ni kan bang udah capek belajar disekolah kan bang, tu malamnya disuruh belajar lagi bang, kan kita butuh istirahat juga otak kita ni bang
I	82 83 84	Jadi secara tidak langsung ano mengatakan bahwa A bermain game untuk melepas penat menghilangkan stress setelah belajar seharian di sekolah? Begitu?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A	85	Iya bang,
I	86	A main warnetnya setiap hari?
A	87	Iya bang, tapi kalau sabtu minggu saya bantu mama jualan dulu
	88	bang jualan, malamnya baru main warnet bang
I	89	Berapa jam waktu yang A gunakan untuk bermain warnet dalam sehari
A	90	Saya billing 10 rb bang, sekitar 4 jam lah bang, tapi bang saya
	91	pernah isi member 50 rb bang, itupun cuman untuk 2 minggu
I	92	Tadikan A bilang kalau untuk main warnet itu sehari keluar duit
	93	sebesar 10 rb, itu uang dari jajan A yang A sisihkan atau minta lagi ke orang tua?
A	94	Sebagian dari uang jajan saya bang, sebagian minta ke mama lagi,
	95	kalau minta ke papa gak dapat bagai do bang yang ada kemarah
	96	saya bang, giaman ya bang papa ni, saya kan sabtu minggu jualan
	97	dari pagi sampe sore bang terus malam itulah saya gunakan untuk
	98	main warnet kan bang, haa kalau papa bilang tu kamu harus
	99	belajar, jangan malu malu orang tua, padahal saya dah capek
	100	bang masih juga disuruh belajar lagi, saya malas ngelawannya bang
	101	kalau dilawan takut dosa kan bang durhaka jadinya saya diam aja jadinya
I	102	A tunggal dekat mana?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



A	103	Belakang SMA 2 bang
I	104	Oooh belakang SMA 2, lewat jalan parit itu?
A	105	Iya bang
I	106	Abang dulu SMA 2 dek,
A	107	Ooh iya bang
I	108	Iya, sekarang abang ke adek yang diujung lagi, adek siapa namanya?
Y	109	Y bang
I	110	Y dimana tinggalnya?
Y	111	Kubang bang.
I	112	Jauh lagi dek, dekat SMA Plus?
Y	113	Dekat simpang tiga tu bang
I	114	Ooh jadi belum masuk kekubang kali lah ya, untuk Y ni, biasanya
	115	main <i>game</i> kapan?
Y	116	Sabtu minggu bang kewarnet
I	117	Hari lain senin sampai jumat endak kewarnet do?
Y	118	Endak bang, dulu iya bang, tapi semenjak kelas 2 ni udah dikurangi dah bang
I	119	Y main warnet sejak kelas berapa ?
Y	120	Dari kelas 2 SD bang
I	121	Ikut kawan?

Hak Cipta Diinindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y	122	Iya bang
I	123	Kalau Main mobile legends ini kan enaknya main sama kawan kan,
Y	124	Endak do bang, bikin emosi aja main sama kawan tu bang, orang tu
	125	bodoh enak main solo aja lagi bang
I	126	Dari pengalaman adek adek semua dalam bermain <i>game</i> ni, pernah
	127	gak terjadi konflik atau perkelahian dengan teman teman
A	128	Ada bang, ada waktu tu bang saya main dia ni beban bang, tapi
	129	marah marah pula kesaya bang,
I	130	Hm ya,
A	131	Ditanya tanyanya anak mana kau, siapa mamak kau, sinilah ku
	132	apain mamak kau tu, main mamak dia bang, kesal lah saya kan
I	133	Apa dibilangnya
A	134	Pokoknya endak baiklah bang, tentang mama bang
I	135	A kenal?
A	136	Endak do bang, saya tanyalah kan bang, wee diamana alamat kau
	137	bairlah kudatangi kau, ngajak kelahi kau? Tu bang minta
	138	pertemanan pula dia kan bang, heran lah saya bang, saya tanya
	139	napa kau minta pertemanan? Mau ku apai mamak kau tu, habis tu langsung saya hapus dia bang
I	140	Hmmmm. Kasar juga ya , kalau F pernah kelahi atau marah marah
	141	ke teman saat main <i>game</i> ?

Hak Cipta Diinindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F	142	Ada bang, orang tu sering ngomong kasar
I	143	Apa dibilangnya?
F	144	Bodoh lah, beban lah,
I	145	Itu kawan kelas yagn bilang atau kawan internet?
F	146	Orang gak kenal bang
I	147	Kalau yova sendiri bagaimana?
Y	148	Kalau saya bang pas lagi war ni kan bang malah gaks serius dia
	149	mainnya bang
I	150	Pernah gak pas kesal sampai banting HP atau monitor komputernya?
Y	151	Pernah bang
I	152	Sampai retak hpnya?
Y	153	Iya bang
I	154	Ketika bermain <i>game</i> perasaan apa yang adek rasakan ?
A	155	Senang bang, happy lah bang, pengen main terus jadinya, kalau
	156	kalah kita bang jadi pengen main lagi sampai menang, kalau dah
	157	menang pengen menang lagi, haha
I	158	Jadi keterusan mainnya ya.
A	159	Iya bang
I	160	Ketiak sedang belajar disekolah ada tidak kepikiran tentang <i>game online</i>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A	161	Adalah bang
I	162	F dan Y bagaimana?
F	163	Adalah bang
Y	164	Ada bang

I	165	Pas makan ada kepikiran main <i>game</i> juga?
A	166	Ada bang cuman kepikiran gini bang kalau aku makan berkurang
	167	waktu aku untuk main nanti, jadi cepat cepat makannya.
I	168	Fajar begitu juga?
F	169	Iya lebih kurang samalah bang
I	170	Untuk adek adek ni, pernah tidak terlintas untuk berusaha
	171	mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , atau berniat untuk tidak bermain lagi
A	172	Endak bisa bang.
I	173	Ha? Endak bisa?
A	174	Pengen bang berhenti, tapi endak bisa bang, pernah waktu tu agak
	175	agak hilang, tapi balek lagi bang
I	176	Kenapa?
A	177	Bosan bang stres juga, jaga warung terus
I	178	Kalau untuk Y, pernah gak terlintas untuk berhenti bermain <i>game</i> ?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y	179	Pernah bang,
I	180	Apa alasannya?
Y	181	Karena jauh bang
I	182	F pernah?
F	183	Pernah bang, adalah 1 bulan kemarin
I	184	Karena apa enggak bermain <i>gamenya</i> ?
F	185	Bosan aja waktu tu bang, tapi karena liahat kawan balik lagi jadinya bang
I	186	Sekarangkan banyak tu orang orang yang mencari penghasilan dari
	187	<i>gamer</i> , dan <i>game</i> sekarnag sudah bisa menjadi sarana untuk
	188	mencari duit, adek adek pengen tidak seperti itu, Y dulu lah
Y	189	Pengen bang
I	190	Kalau A
A	191	Pengen bang, itu yang saya bilang ke ayah saya bang , yah sekarang
	192	tu dari <i>game</i> tu bisa orang menghasilakn duit yah, tapi ayah saya
	193	enggak percaya do, dibilangnya itu bohong tu.
I	194	Kalau F?
F	195	Abang saya malah udah ikut E sport dia bang, saya pengen juga bang
I	196	Oooh iya?? Jadi F pengen seperti abagn juga ?
F	197	Pengen bang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I	198	oh iya satu lagi hal yang paling penting untuk abang tanyakan , teman teman adek dikelas dan dikelas lain banyak gak yang suka bermain <i>game online</i> ? Baik di HP atau di warnet?
	199	
	200	
A	201	Banyak bangggg,
Y	202	Perempuan aja ada bang
F	203	Iya bang betul tu bang
I	204	Hhh perempuan pun ada dek?
A	205	Ada bang, ha tu dia lewat bang
I	206	Oooo berarti banyak kawan kawan disini yang bermain <i>game</i> ya?
A	207	Banyak bang
I	208	Hhhmm begitu, okee adek adek , semua pertanyaan telah abang tanyakan dan telah adek jawab semuanya, abang ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya karena adek adek semua telah ingin menjawab pertanyaan abang dengan sukarela, ini abang ada sedikit untuk adaek adek , jangan dilihat apa hadiahnya tapi lihatlah hadiannya, nanti bagi bagi aja diluar ya
	209	
	210	
	211	
	212	
A	213	Oooh iya bang makasih bang, maunya abang datang pas hari senin gak selasa bang, soalnya pelajarannya enggak enak pas hari itu bang
	214	
I	215	Hahhaha, gitu ya, baiklah besok besok kita jumpa lain waktu ya, abang ucapkan terimakasih ya, dan wassalam
	216	

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



## 1. Melakukan wawancara

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 2. Melakukan Pra-riset



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**LAMPIRAN M**  
**FOTO SKALA ONLINE**

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

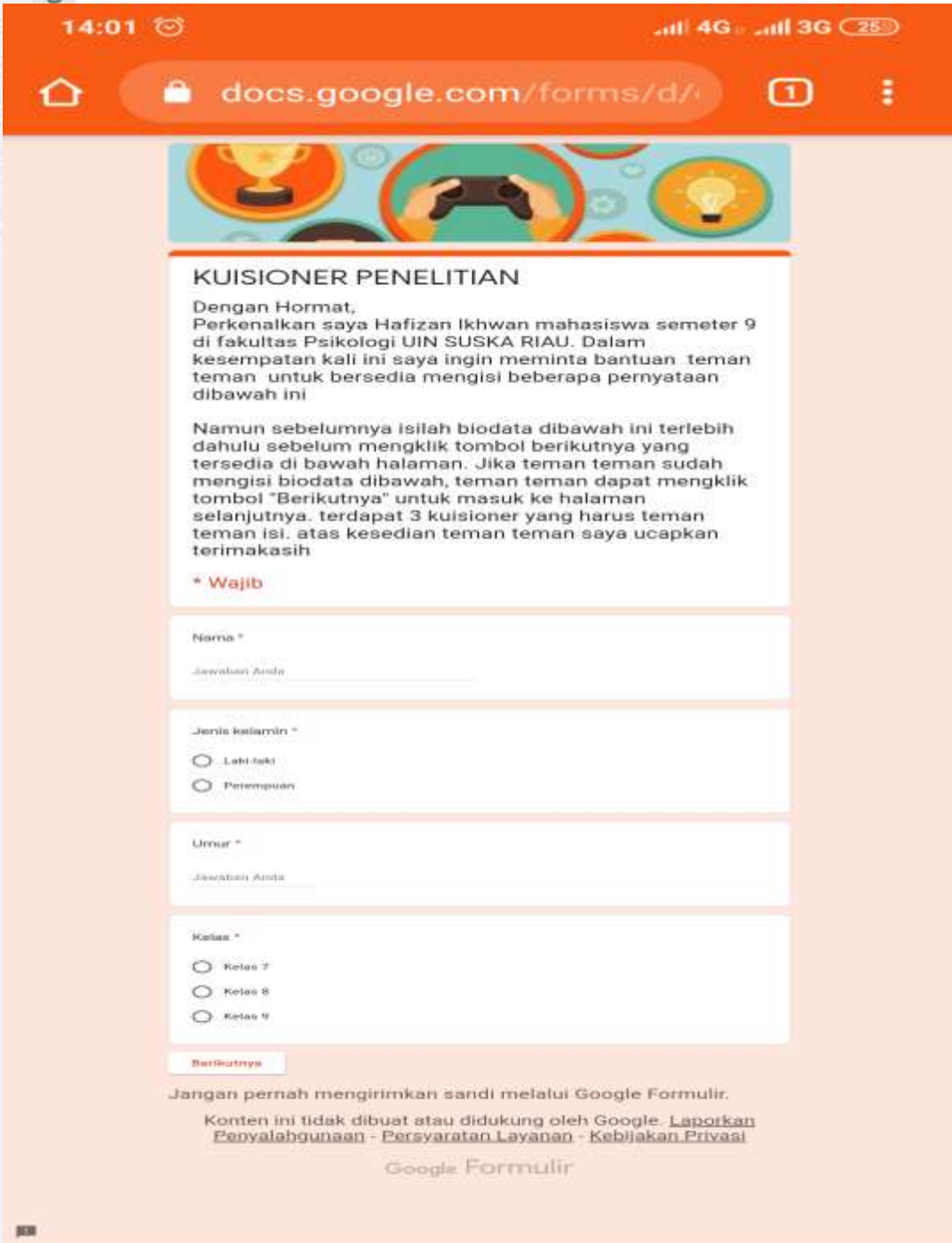


UIN SUSKA RIAU

## 1. SKALA PENELITIAN

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:01 4G 3G 25%

docs.google.com/forms/d/...

### KUISIONER PENELITIAN

Dengan Hormat,  
Perkenalkan saya Hafizan Ikhwan mahasiswa semester 9 di fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU. Dalam kesempatan kali ini saya ingin meminta bantuan teman teman untuk bersedia mengisi beberapa pernyataan dibawah ini

Namun sebelumnya isilah biodata dibawah ini terlebih dahulu sebelum mengklik tombol berikutnya yang tersedia di bawah halaman. Jika teman teman sudah mengisi biodata dibawah, teman teman dapat mengklik tombol "Berikutnya" untuk masuk ke halaman selanjutnya. terdapat 3 kuisisioner yang harus teman teman isi. atas kesedian teman teman saya ucapkan terimakasih

\* Wajib

Nama \*

Jawaban Anda

Jenis kelamin \*

Laki-laki  
 Perempuan

Umur \*

Jawaban Anda

Kelas \*

Kelas 7  
 Kelas 8  
 Kelas 9

Berikutnya

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:02 4G 3G 75

SKALA 1

PETUNJUK PENGISIAN  
dibawah ini tersedia 17 pernyataan singkat yang harus anda isi. Terdapat 4 alternatif pilihan jawaban yaitu :

- Sangat sesuai
- Sesuai
- Kurang sesuai
- Tidak sesuai

pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan diri anda sesuai dengan pernyataan masing masing

KEJUJURAN dari teman teman sangat saya harapkan dalam mengisi pernyataan ini, KERAHASIAN dari jawaban teman teman akan saya pastikan TERJAGA dan tidak ada pihak lain yang akan mengetahuinya.

1. Saya dapat memfokuskan diri saya ketika mengerjakan tugas tugas \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

2. Perhatian saya mudah teralihkan ketika belajar \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

3. saya tidak suka ketika ada orang yang mengganggu saya saat mengerjakan tugas \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

4. saya lebih mendahulukan bermain HW menonton TV dari pada mengerjakan tugas sekolah \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

5. saya tetap tenang ketika ada masalah yang menimpa saya \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

6. saya suka mengerjakan PR sehari sebetuln dikumpulkan sehingga hasilnya tidak terlihat benar \*  
tidak terlihat benar \*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14.02 33 4G 3G 25

6. saya suka mengerjakan PR sehari sebelum dikumpulkan sehingga hasilnya tidak terlalu bagus \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak Sesuai

7. saya suka melakukan hal hal baru meskipun bisa membahayakan diri saya \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak sesuai

8. saya mudah menyerah jika apa yang saya inginkan sulit dicapai \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak Sesuai

9. saya suka memakan makanan yang mengandung banyak penyedap rasa \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak sesuai

10. saya akan datang lebih awal ke sekolah ketika ada PR yang belum diselesaikan untuk menyalin punya teman yang sudah selesai \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak sesuai

11. saya kesulitan dalam memfokuskan diri \*

Sangat sesuai

Sesuai

Kurang sesuai

Tidak sesuai

12. saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak \*

Sangat sesuai

Sesuai

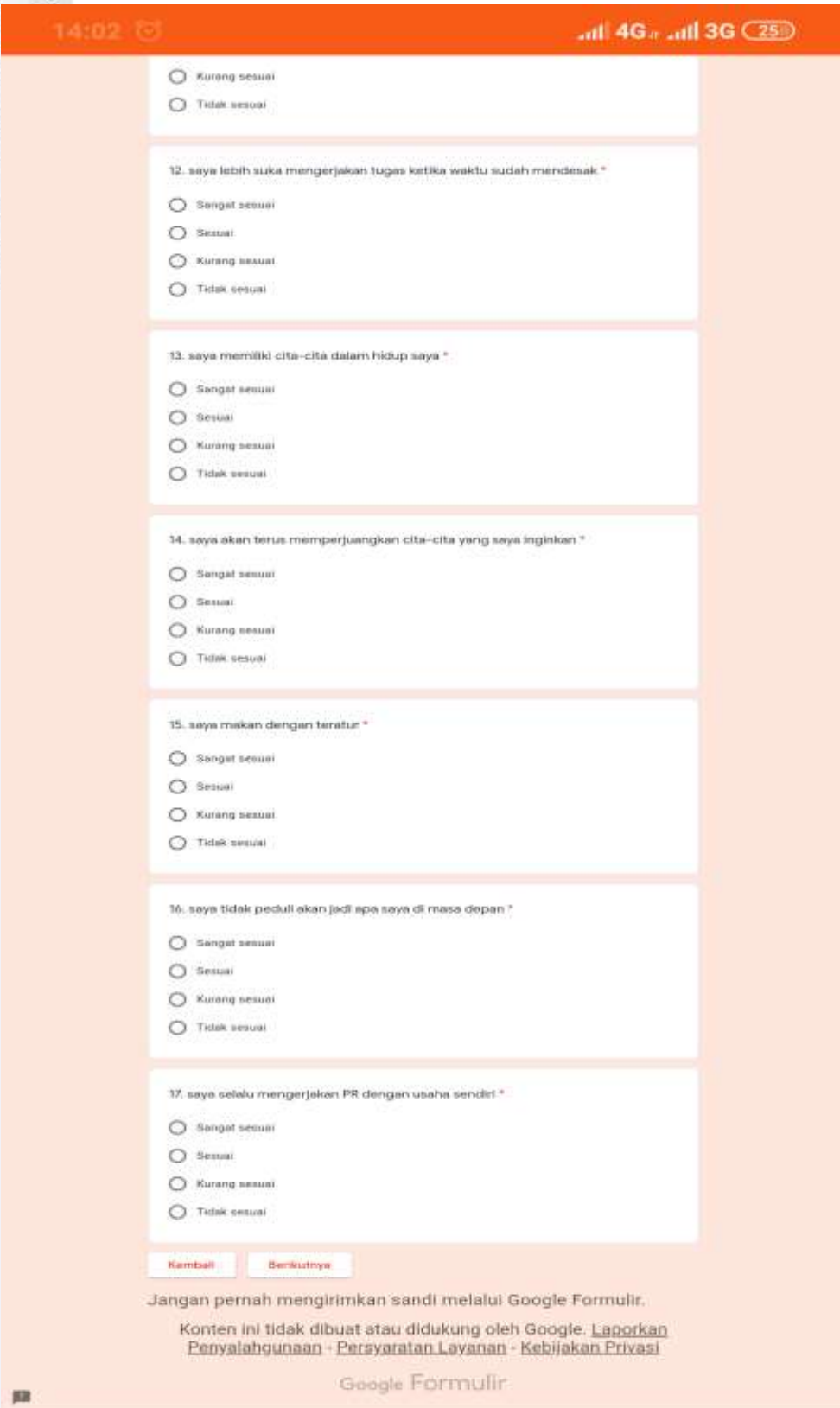
Kurang sesuai

Tidak sesuai

13. saya memiliki cita-cita dalam hidup saya \*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:02 4G 3G 25

Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

12. saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

13. saya memiliki cita-cita dalam hidup saya \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

14. saya akan terus memperjuangkan cita-cita yang saya inginkan \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

15. saya makan dengan teratur \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

16. saya tidak peduli akan jadi apa saya di masa depan \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

17. saya selalu mengerjakan PR dengan usaha sendiri \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Kurang sesuai  
 Tidak sesuai

[Kembali](#) [Berikutnya](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.  
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:02 4G 3G 25

**SKALA 2**

**PETUNJUK PENGISIAN**  
Dibawah ini terdapat 28 pernyataan yang memiliki 4 alternatif jawaban, yaitu:

- Sangat sering
- Sering
- Jarang
- Tidak pernah

Pilihlah salah satu alternatif jawaban tersebut di setiap pernyataan, pilihlah jawaban yang paling menggambarkan diri anda yang sesungguhnya. tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban benar asalkan memang menggambarkan diri anda. bekerjalah dengan JUJUR, karena KEJUJURAN TEMAN TEMAN sangat diharapkan pada penelitian ini. jawaban sangat TERJAGA KERAHASIANNYA, hanya peneliti saja yang mengetahuinya.

1. Saya selalu terpikir untuk bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

2. Saya bermain game online lebih lama dari waktu yang saya bayangkan \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

3. Saat bermain game online saya dapat sejenak melupakan masalah saya \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

4. Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

5. Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:03 4G 3G 25

13. Setiap saya bangun pagi hal yang sering saya pikirkan adalah tentang game \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

14. Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada membaca buku pelajaran \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

15. Ketika saya merasa bosan saya akan bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

16. Saya selalu gagal ketika menahan diri untuk tidak bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

17. Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain game \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

18. Saya pernah berkelahi/berkata kasar dengan player lain disaat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

19. Saya pernah berbohong kepada orang tua/teman/guru, tentang seberapa lama saya bermain game online \*

Sangat sering

Sering

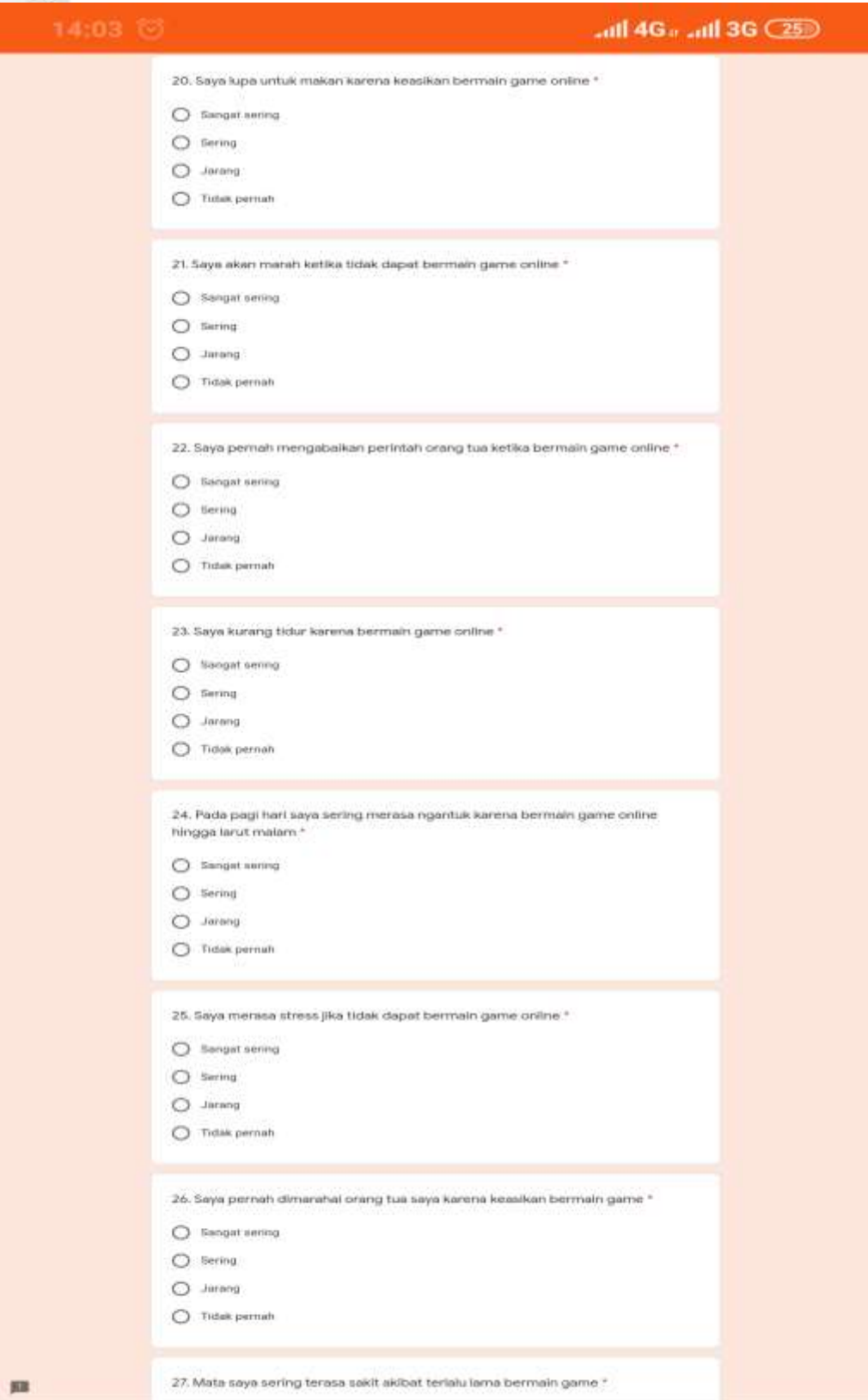
Jarang

Tidak pernah



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:03 4G 3G 25

20. Saya lupa untuk makan karena keasikan bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

21. Saya akan marah ketika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

22. Saya pernah mengabaikan perintah orang tua ketika bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

23. Saya kurang tidur karena bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

24. Pada pagi hari saya sering merasa ngantuk karena bermain game online hingga larut malam \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

25. Saya merasa stress jika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

26. Saya pernah dimarahi orang tua saya karena keasikan bermain game \*

Sangat sering

Sering

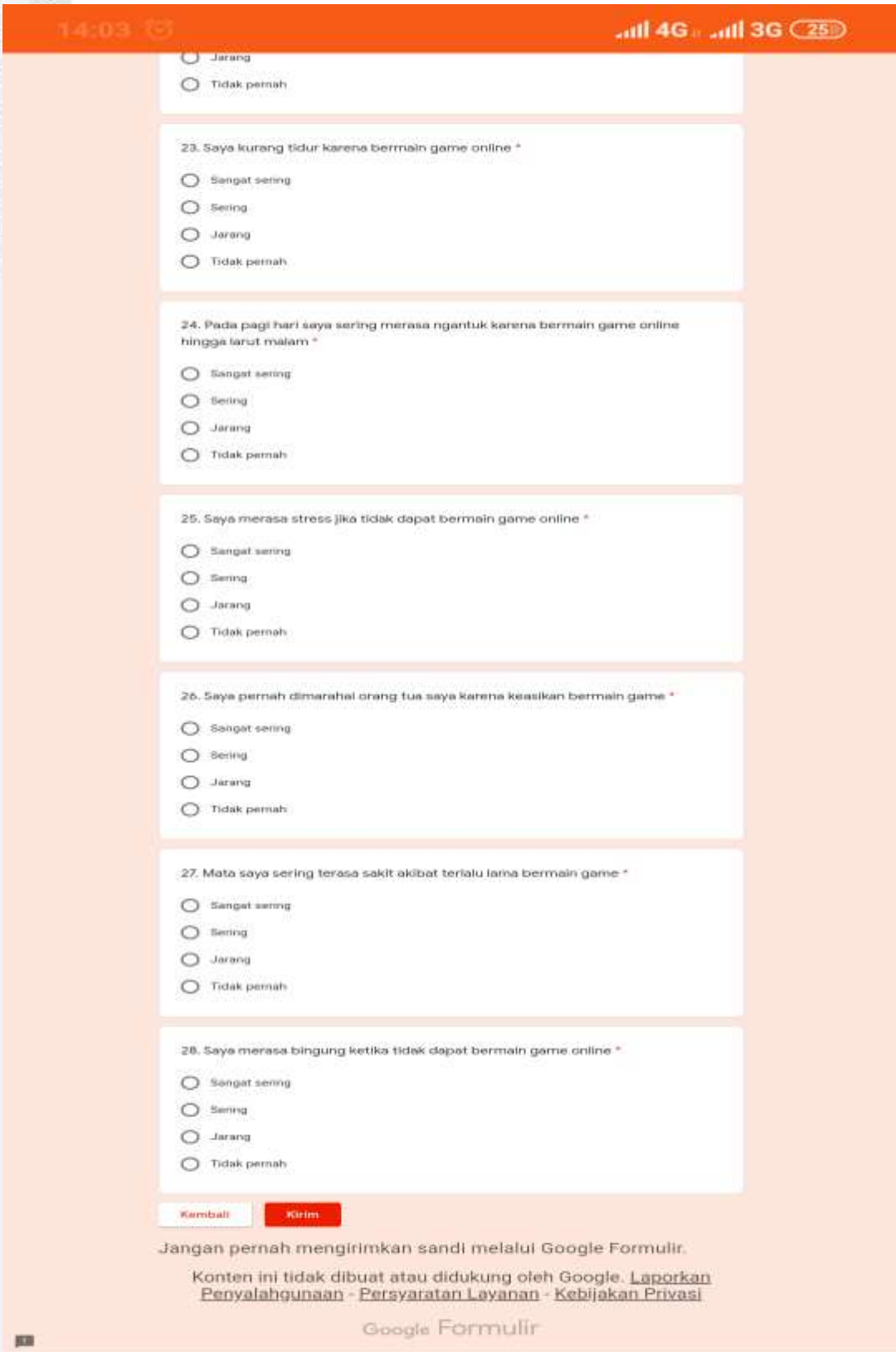
Jarang

Tidak pernah

27. Mata saya sering terasa sakit akibat terlalu lama bermain game \*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:03 4G 3G 25%

Jarang  
 Tidak pernah

23. Saya kurang tidur karena bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

24. Pada pagi hari saya sering merasa ngantuk karena bermain game online hingga larut malam \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

25. Saya merasa stress jika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

26. Saya pernah dimarahi orang tua saya karena keasikan bermain game \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

27. Mata saya sering terasa sakit akibat terlalu lama bermain game \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

28. Saya merasa bingung ketika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

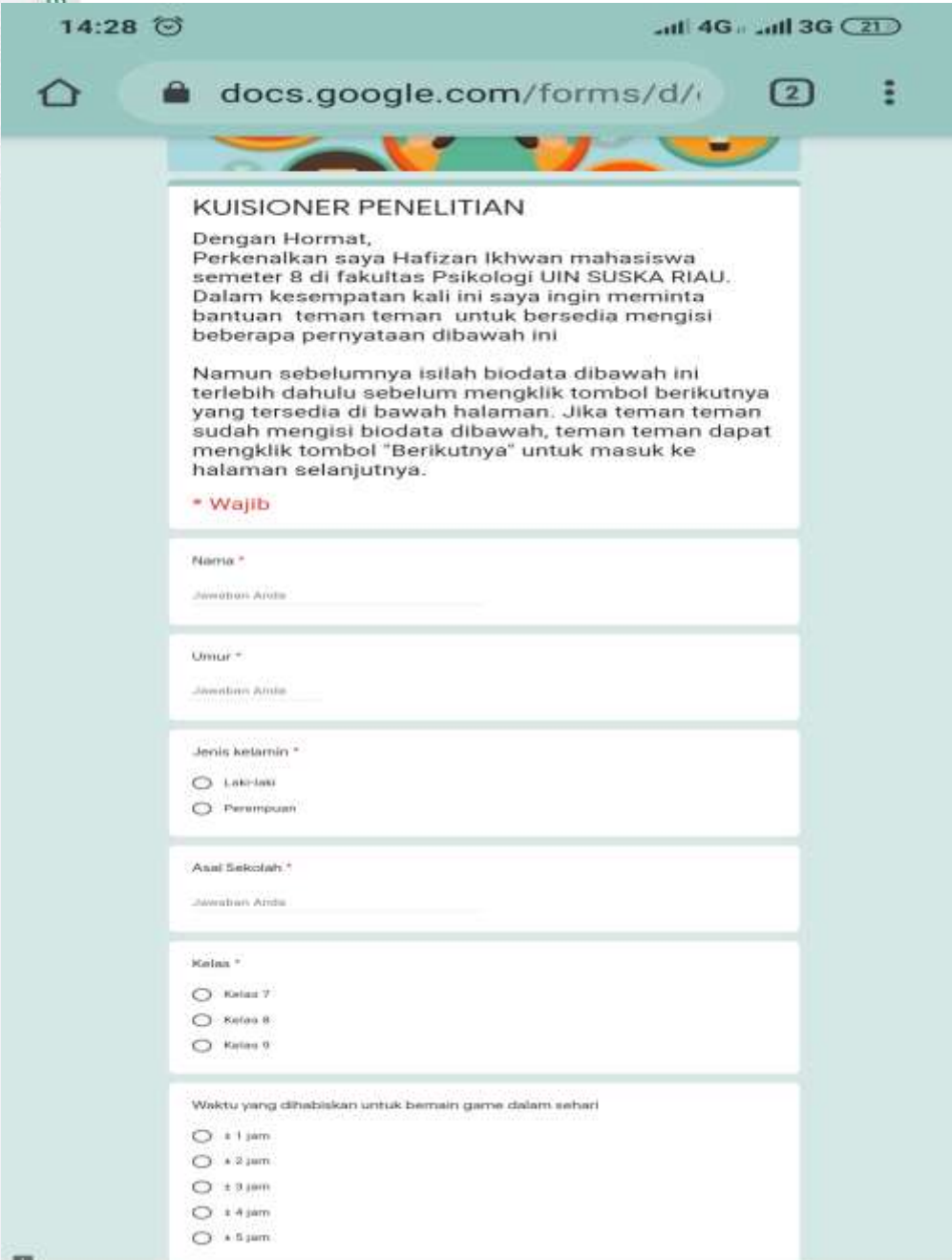
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

## 2. SKALA TTY OU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:28 4G 3G 21

docs.google.com/forms/d/i

### KUISIONER PENELITIAN

Dengan Hormat,  
Perkenalkan saya Hafizan Ikhwan mahasiswa semester 8 di fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU. Dalam kesempatan kali ini saya ingin meminta bantuan teman teman untuk bersedia mengisi beberapa pernyataan dibawah ini

Namun sebelumnya isilah biodata dibawah ini terlebih dahulu sebelum mengklik tombol berikutnya yang tersedia di bawah halaman. Jika teman teman sudah mengisi biodata dibawah, teman teman dapat mengklik tombol "Berikutnya" untuk masuk ke halaman selanjutnya.

\* **Wajib**

**Nama \***  
Jawaban Anda

**Umur \***  
Jawaban Anda

**Jenis kelamin \***  
 Laki-laki  
 Perempuan

**Asal Sekolah \***  
Jawaban Anda

**Kelas \***  
 Kelas 7  
 Kelas 8  
 Kelas 9

**Waktu yang dihabiskan untuk bermain game dalam sehari**  
 ± 1 jam  
 ± 2 jam  
 ± 3 jam  
 ± 4 jam  
 ± 5 jam

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:29 4G 3G 21

KUSIONER I

PETUNJUK PENGISIAN  
dibawah ini tersedia 30 pernyataan singkat yang harus anda isi. Terdapat 4 alternatif pilihan jawaban yaitu :

- Sangat sesuai
- Sesuai
- Tidak sesuai
- Sangat tidak sesuai

pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan diri anda sesuai dengan pernyataan masing masing

KEJUJURAN dari teman teman sangat saya harapkan dalam mengisi pernyataan ini, KERAHASIAAN dari jawaban teman teman akan saya pastikan TERJAGA dan tidak ada pihak lain yang akan mengetahuinya.

1. Saya dapat memfokuskan diri saya ketika mengerjakan tugas tugas \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

2. Perhatian saya mudah teralihkan ketika belajar \*

sangat sesuai

sesuai

tidak sesuai

sangat tidak sesuai

3. Saya tidak suka ketika ada orang yang mengganggu saya saat mengerjakan tugas \*

sangat sesuai

sesuai

tidak sesuai

sangat tidak sesuai

4. Saya lebih mendahulukan bermain Hp/ menonton TV dari pada mengerjakan tugas sekolah \*

sangat sesuai

sesuai

tidak sesuai

sangat tidak sesuai

5. Saya mengerjakan PR dengan waktu yang singkat namun hasilnya tetap memuaskan \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:29 4G 3G 20

6. Saya tetap tenang ketika ada masalah yang menimpa saya \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

7. Saya suka mengerjakan PR sehari sebelum dikumpulkan sehingga hasilnya tidak terlalu bagus \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

8. Sebelum melakukan sesuatu saya akan diam sebentar lalu memikirkan terlebih dahulu baik dan buruknya sebelum melakukan sesuatu tersebut \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

9. Saya jarang melakukan aktivitas olahraga \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

10. Saya suka melakukan hal-hal baru meskipun bisa membahayakan diri saya \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

11. Saya mudah menyerah jika apa yang saya inginkan sulit dicapai \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

12. Saya suka memakan makanan yang mengandung banyak penyedap rasa \*

Sangat sesuai

Sesuai

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:29 4G 3G 20

13. Saya selalu tepat waktu mengumpulkan PR/ tugas sesuai waktu yang telah di tentukan \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

14. Saya datang lebih awal ke sekolah ketika ada PR yang belum diselesaikan untuk menyalin punya teman yang sudah selesai \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

15. Saya melakukan apa yang saya inginkan tanpa memperdulikan orang lain \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

16. Saya kesulitan dalam memfokuskan diri \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

17. Saya lebih suka mengerjakan tugas ketika waktu sudah mendesak \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

18. Saya akan belajar dengan teratur demi mendapatkan nilai yang bagus \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

19. Saya memiliki cita-cita dalam hidup untuk dicapai \*

Sangat sesuai

Sesuai

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:29 4G 3G 20

20. Saya akan terus memperjuangkan cita-cita yang saya inginkan \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

21. Saya makan dengan teratur \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

22. Saya memiliki jadwal rutin untuk berolahraga \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

23. saya menuliskan di kertas target atau pencapaian yang harus saya capai pada tahun ini \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

24. Saya tidak peduli akan jadi apa saya di masa depan \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

25. Saya selalu mengerjakan PR dengan usaha sendiri \*

Sangat sesuai

Sesuai

Tidak sesuai

Sangat tidak sesuai

26. Saya sulit menghentikan hal hal yang dapat mengganggu konsentrasi (seperi bermain Hp saat belajar, mengobrol dengan teman, mencoret coret kertas, dll) \*

Sangat sesuai

Sesuai



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:29 4G 3G 20

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

26. Saya sulit menghentikan hal hal yang dapat mengganggu konsentrasi (seperi bermain Hp saat belajar, mengobrol dengan teman, mencoret coret kertas, dll) \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

27. Saya suka ceroboh dalam melakukan sesuatu \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

28. Saya dapat melawan godaan yang dapat membuyarkan konsentrasi saya \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

29. Bagi saya kesehatan adalah hal yang penting untuk saya jaga \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

30. Saya benci mengerjakan sesuatu dengan tergesa-gesa \*

Sangat sesuai  
 Sesuai  
 Tidak sesuai  
 Sangat tidak sesuai

Kembali Selanjutnya

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

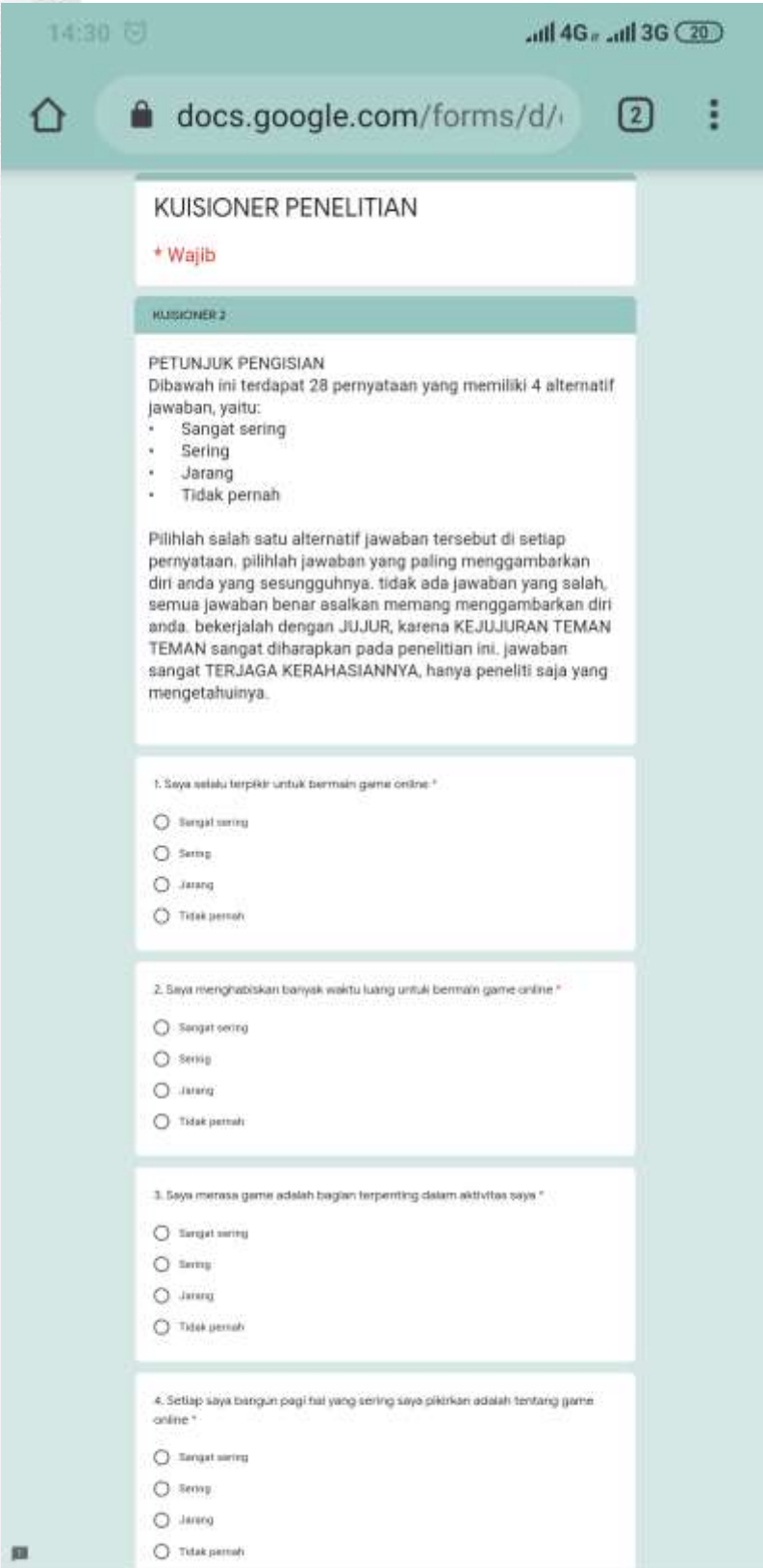
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:30 4G 3G 20

docs.google.com/forms/d/

### KUISIONER PENELITIAN

+ Wajib

#### KUISIONER 2

**PETUNJUK PENGISIAN**  
Dibawah ini terdapat 28 pernyataan yang memiliki 4 alternatif jawaban, yaitu:

- Sangat sering
- Sering
- Jarang
- Tidak pernah

Pilihlah salah satu alternatif jawaban tersebut di setiap pernyataan, pilihlah jawaban yang paling menggambarkan diri anda yang sesungguhnya. tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban benar asalkan memang menggambarkan diri anda. bekerjalah dengan JUJUR, karena KEJUJURAN TEMAN TEMAN sangat diharapkan pada penelitian ini. jawaban sangat TERJAGA KERAHASIANNYA, hanya peneliti saja yang mengetahuinya.

1. Saya selalu terpikir untuk bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

2. Saya menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

3. Saya merasa game adalah bagian terpenting dalam aktivitas saya \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

4. Setiap saya bangun pagi tai yang sering saya pikirkan adalah tentang game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:30 4G 3G 20

5. Saya bermain game online lebih lama dari waktu yang saya bayangkan \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

6. Saya menambah jumlah waktu untuk bermain game online setiap harinya \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

7. Saya merasa kesulitan untuk berhenti bermain game online ketika telah memulainya \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

8. Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada membaca buku pelajaran \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

9. Saat bermain game online saya dapat sejenak melupakan masalah saya \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

10. Dengan bermain game online saya tidak merasa stres \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

11. Perasaan saya terasa lebih bahagia saat bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

12. Ketika saya merasa bosan saya akan bermain game online \*



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:30 4G 3G 20

12. Ketika saya merasa bosan saya akan bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

13. Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

14. Saya telah mencoba untuk mengurangi waktu bermain game online, akan tetapi saya gagal \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

15. Keinginan untuk bermain game online kembali muncul saat melihat teman saya bermain game online, meskipun saya sudah berhenti \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

16. Saya selalu gagal ketika menahan diri untuk tidak bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

17. Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak dapat bermain game \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

18. Saya akan marah ketika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14:30 4G 3G 20

19. Saya merasa stress jika tidak dapat bermain game online \*

Sering

Sangat sering

Jarang

Tidak pernah

20. Saya merasa frustrasi ketika tidak dapat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

21. Saya pernah berkata kasar kepada player lain disaat bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

22. Saya pernah mengabaikan perintah orang tua ketika bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

23. Saya pernah dimarahi orang tua saya karena keasikan bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

24. Saya pernah berbohong kepada orang tua/teman/guru tentang seberapa lama saya bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

Tidak pernah

25. Saya kurang tidur karena bermain game online \*

Sangat sering

Sering

Jarang

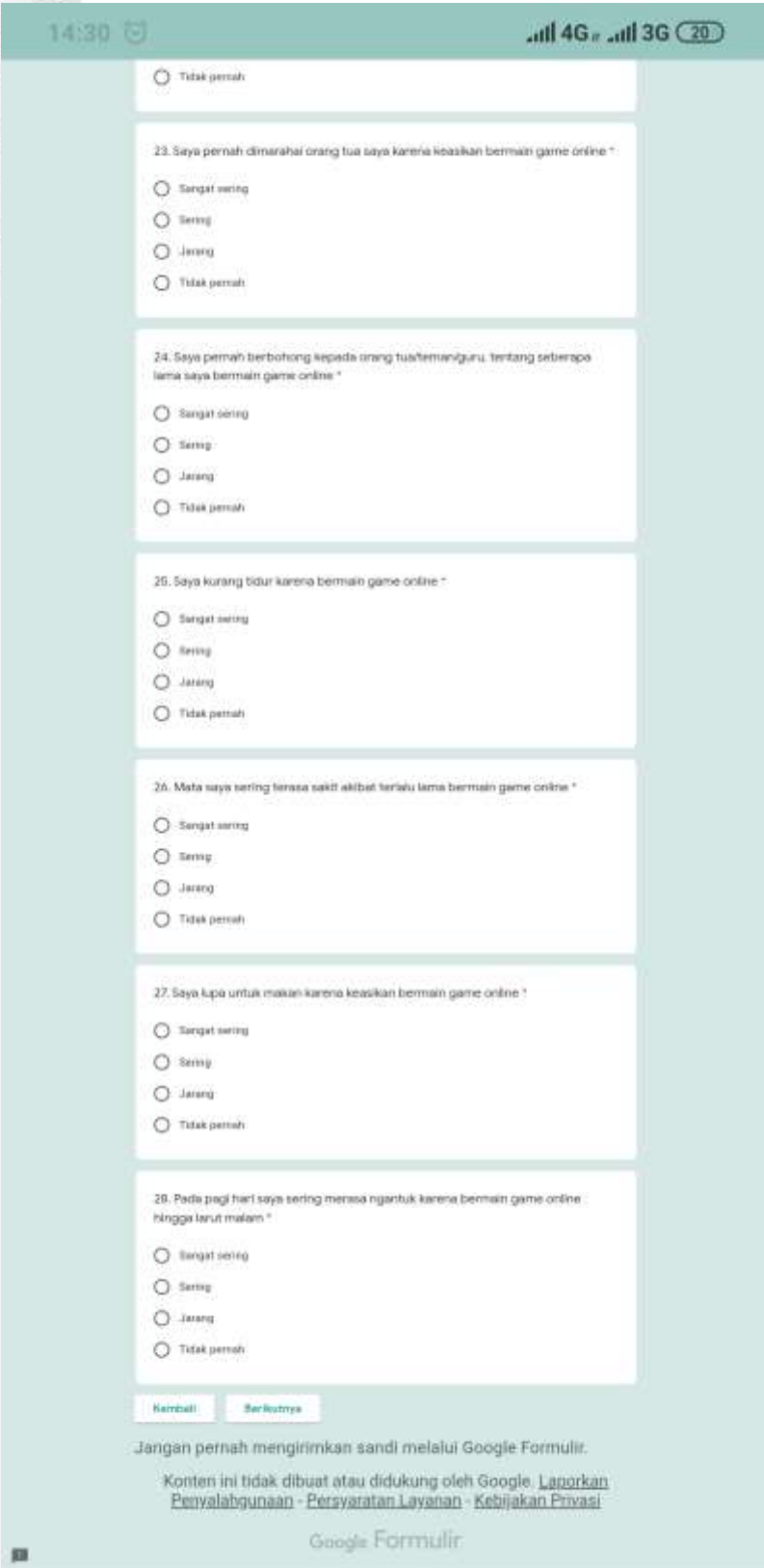
Tidak pernah

26. Mata saya sering terasa sakit akibat terlalu lama bermain game online \*



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



14:30 4G 3G 20

Tidak pernah

23. Saya pernah dimarahi orang tua saya karena keasikan bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

24. Saya pernah berbohong kepada orang tua/teman/guru tentang seberapa lama saya bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

25. Saya kurang tidur karena bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

26. Mata saya sering terasa sakit akibat terlalu lama bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

27. Saya lupa untuk makan karena keasikan bermain game online \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

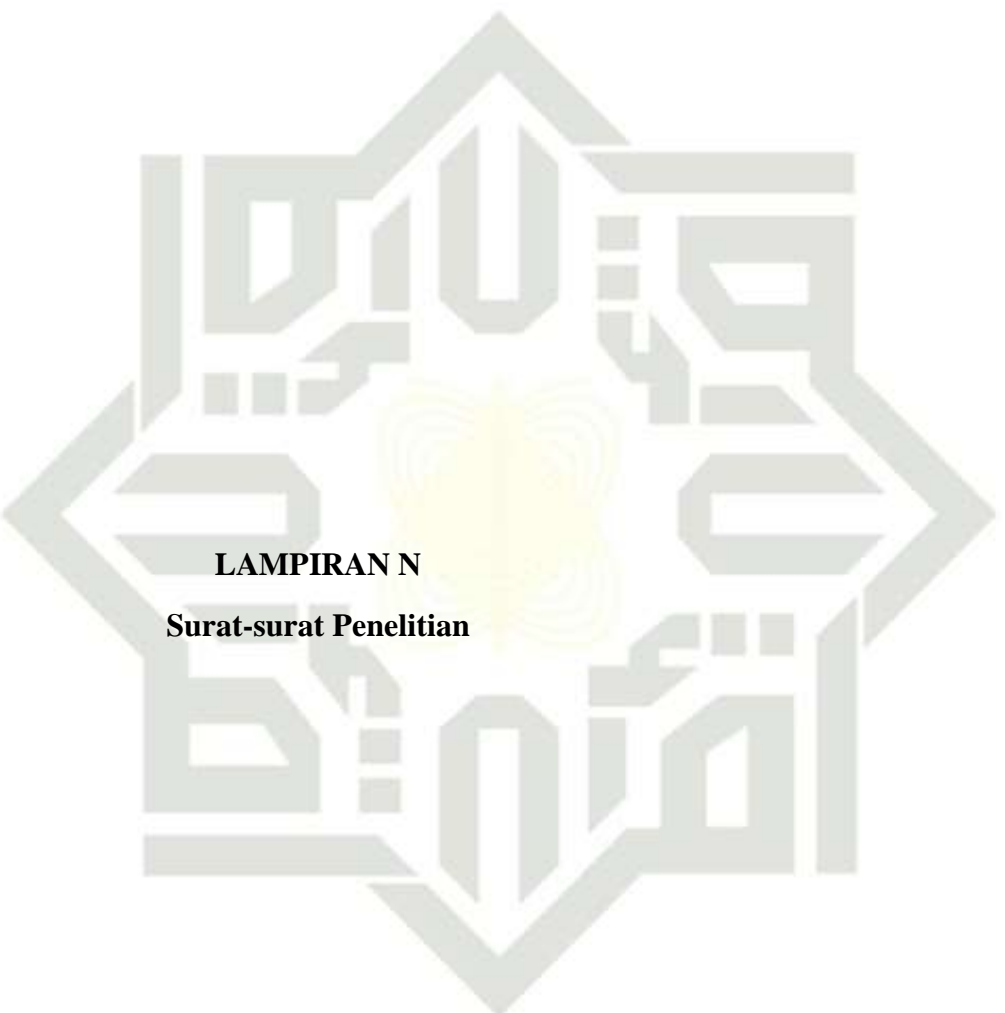
28. Pada pagi hari saya sering merasa ngantuk karena bermain game online hingga larut malam \*

Sangat sering  
 Sering  
 Jarang  
 Tidak pernah

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
كلية علم النفس  
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrandas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/E.331/2020 Pekanbaru, 13 Juli 2020  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth.

1. Kepala SMPN 3 Pekanbaru
2. Kepala SMPN 18 Pekanbaru
3. Kepala SMPN 12 Pekanbaru  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Hafizan Ikhwan  
NIM : 11661100131  
Tempat Tgl.Lahir : Pekanbaru/ 06 Oktober 1998  
Jurusan : Psikologi S1  
Semester : IX (Sembilan)


ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan Self Control dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di SMPN 17 Pekanbaru".*

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.  
Dekan,

  
Prof. Dr. Hairunas, M.Ag  
NIP. 19720828 200604 1 002

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
كلية علم النفس  
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/E.545/2020 Pekanbaru, 24 Agustus 2020  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.  
Kepala SMPN 17 PEKANBARU  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Hafizan Ikhwan  
NIM : 11661100131  
Jurusan : Psikologi S1  
Semester : IX (Sembilan)

ditugaskan untuk melakukan riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan Self Control dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di SMPN 17 Pekanbaru"*

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Assalam.  
Dekan,  
  
Prof. Dr. Hairunas, M.Ag.  
NIP. 19720828 200604 1 002



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU  
DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU  
**SMP NEGERI 17 PEKANBARU**  
Jl. PEMBANGUNAN/KENARI KEC. SUKAJADI, PEKANBARU-RIAU  
Website : [smpn17pekanbaru.sch.id](http://smpn17pekanbaru.sch.id), E-mail : [smpn17pekanbaru@gmail.com](mailto:smpn17pekanbaru@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 421.6/ SMPN17/ IX/ 2020/ 523

Kepala SMP Negeri 17 Kota Pekanbaru dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : HAFIZAN IKHWAN  
NIM : 11661100131  
Semester/ Tahun : IX (Sembilan)/ 2020  
Program Studi : Psikologi  
Fakultas : Fakultas Psikologi UIN Suska Riau

Yang bersangkutan diterima untuk melaksanakan riset pada SMP Negeri 17 Kota Pekanbaru.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 26 Agustus 2020

Kepala Sekolah  
  
LILY DESWITA, M.Pd  
NIP. 19720115 199903 2 003