



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 KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE YANG BERLATAR BELAKANG PENDIDIKAN AGAMA



Disusun Oleh :

Nazzatul Fitri
12060120571

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2026



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 PEMBIMBING

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS
PADA REMAJA YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

Disusun Oleh:

Nazzatul Fitri
NIM. 12060120571

SKRIPSI

**Telah diterima dan disetujui untuk diajukan
pada Munaqasyah Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**

Pekanbaru, 31 Desember 2025

Salmiyati, M.Psi, Psikolog
NIP. 198808172019032013



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

PENGESAHAN PENGUJI

Nama Mahasiswa : Nazzatul Fitri
NIM : 12060120571
Judul Skripsi : Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Remaja
Pemain Game Online yang Berlatar Belakang Pendidikan
Agama

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari / Tanggal : Rabu / 21 Januari 2026
Bertepatan dengan : Rabu / 02 Sya'ban 1447 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Huriyati Cucuani, M.Psi
NIDN 2018108201

Sekretaris,

Salmiyati, M. Psi, Psikolog
NIDN 2017088802

Penguji I,

Indah Puji Ratnani, M.A
NIDN 2005117601

Penguji II,

Drs. Mukhlis, M.Si
NIDN 2017076601

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



Dr. Lisy Chairani, M.A., Psikolog
NIDN 2007127901

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik 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.



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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nazzatul Fitri

NIM : 12060120571

Tempat/Tanggal lahir : Kuok, 06 Juni 2002

Fakultas/Pascasarjana : Psikologi

Prodi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Remaja
Permainan *Game Online* yang Berlatar Belakang Agama

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 14 Januari 2026

Yang membuat pernyataan



Nazzatul Fitri



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.

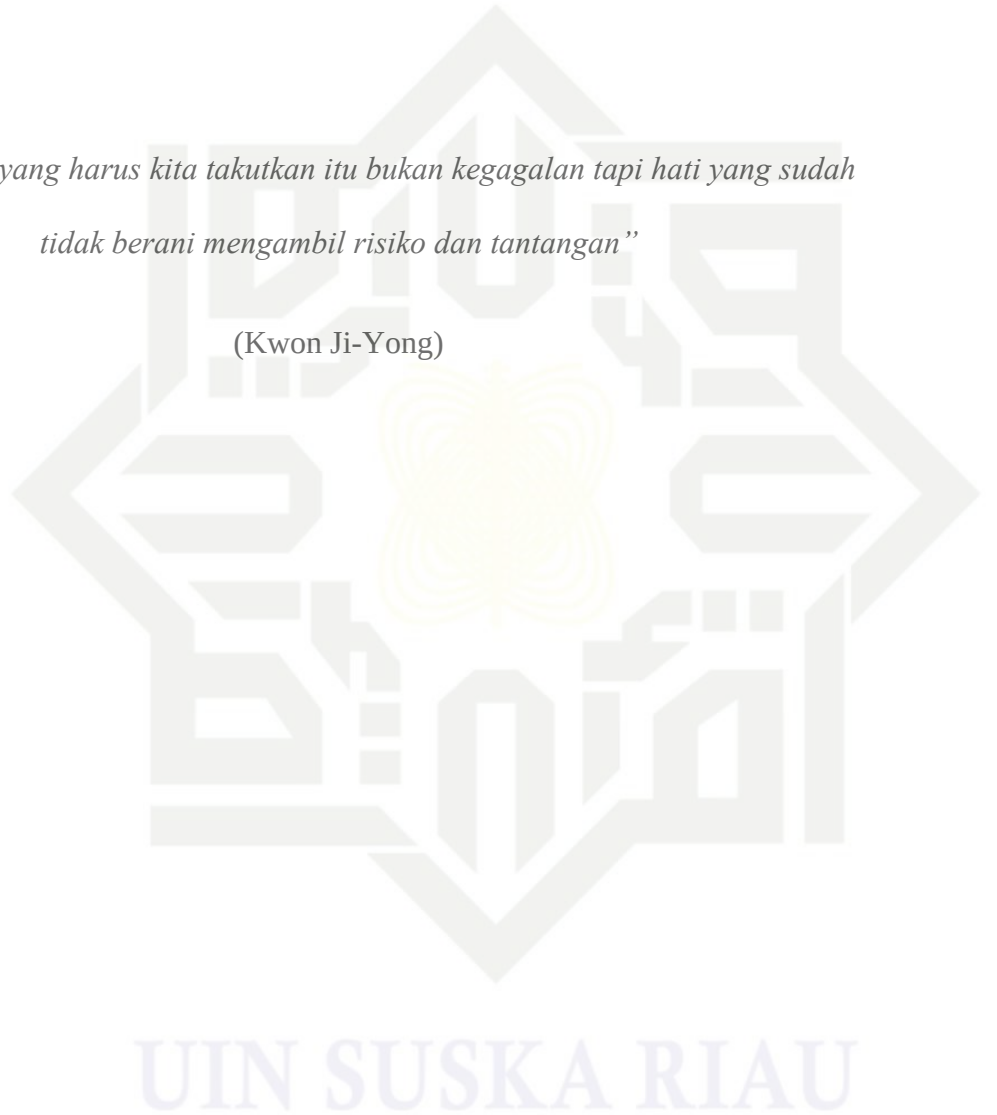
MOTTO

“Gagal hanya terjadi jika kita menyerah”

(B.J. Habibie)

Sebenarnya yang harus kita takutkan itu bukan kegagalan tapi hati yang sudah tidak berani mengambil risiko dan tantangan”

(Kwon Ji-Yong)





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



Tidak ada kata yang lebih indah yang dapat diucapkan selain rasa syukur kepada Allah SWT atas segala anugerah, berkah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari perjalanan mendapatkan gelar Sarjana Psikologi.

Alhamdulillah dengan rasa syukur skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua yang sangat peneliti sayangi dan cintai:

Ibu tercinta (Mazna)

&

Ayah tercinta (Muhammad Nor)

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.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur bagi Allah, tuhan pemilik alam, penguasa takhta tertinggi, dan sebaik-baik yang diibadahi, atas segala keridhaan, rahmat, dan kasih sayang yang diberikan-Nya dari awal proses penciptaan hingga hari ini. Syukur yang teramat dalam peneliti haturkan kepada Allah SWT, dengan keridhaan yang diberikan peneliti dapat merancang hingga menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Remaja yang Bermain *Game Online*”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam, manusia percontohan di muka bumi, yakni Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang telah membebaskan umat manusia dari belenggu kebodohan, kerusakan, sehingga saat ini menjadi zaman yang penuh dengan keberkahan dan ilmu pengetahuan, dan juga kepada para penerus beliau yang senantiasa berusaha memperjuangkan kejayaan Islam di atas peradaban.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, banyak pihak yang terlibat, baik secara moranl maupun material. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti hendak mengungkapkan pernyataan terimakasih dari lubuk hati yang paling dalam dan perasaan yang tulus kepada pihak-pihak yang telah turut andil dalam penyelesaian proposal skripsi:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atas kesempatan yang telah diberikan



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

kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

2. Ibu Dr. Lisy Chairani, S.Psi M.A, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Diana Elfida, M.Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.A., M.Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan II, Ibu Dr. Hijriyati Cucuani, M.Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sejak awal hingga menyelesaikan seluruh proses studi.
4. Ibu Ricca Anggreini Munthe, S.Psi., M.A., selaku Ketua Prodi dan Ibu Fara Ulfa, M.Psi., Psikolog, selaku Sekretaris Prodi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung.
5. Bapak Dr. Masyhuri, S.Psi., M.Si, selaku pembimbing akademik. Beliau merupakan dosen pembimbing akademik yang perhatian dan peduli kepada peneliti serta memiliki kelembutan hati dan selalu mendorong peneliti untuk selalu semangat.
6. Ibu Salmiyati, M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan peneliti dengan sabar, selalu



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

- memberikan masukan dan saran dan memberikan semangat untuk segera menyelesaikan penelitian ini.
7. Bapak Ivan Muhammad Agung, M.Si dan Ibu Indah Puji Ratnani, S.Psi., M.A, selaku narasumber I yang telah memberikan saran serta bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
8. Bapak Drs. Mukhlis, M.Si, selaku narasumber II dan sekaligus sebagai penguji yang telah memberikan saran serta bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas ilmu dan kasih sayang yang telah diberikan selama perkuliahan di Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kaim Riau
10. Kepada yang tercinta Ayahanda Muhammad Nor dan Ibunda Mazna yang selalu mendoakan, menguatkan, memberikan dukungan apapun tanpa mengenal ruang dan waktu. Selanjutnya, kepada Kakak dan Abang serta orang spesial, bahkan para sahabat yang telah menjadi salah satu alasan peneliti semangat dalam mengerjakan penelitian ini.
11. Seluruh staf karyawan Fakultas Psikologi yang telah banyak membantu peneliti dalam proses surat menyurat saat menyelesaikan skripsi.
12. Kepada kepala sekolah dan staf Tata Usaha MAN 1 Kampar yang telah memberi izin dan pelayanan yang baik kepada peneliti untuk melakukan penelitian hingga selesainya skripsi ini.
13. Kepada seluruh responden penelitian yang merupakan siswa/I MAN 1 Kampar yang telah berkontribusi besar secara sukarela terhadap penyelesaian



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.

skripsi ini. Semoga kontribusi yang telah diberikan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya psikologi.

Akhir kata, sebagai seorang yang baru belajar melakukan penelitian, peneliti menyadari adanya ketidaksempurnaan dalam karya ilmiah ini. Pada kesempatan ini dengan segala keterbukaan dan kerendahan hati akan menerima segala kritikan, saran, komentar dan diskusi yang membangun untuk penelitian ini. Peneliti berharap penelitian ini sudah sesuai dengan standar penelitian dalam psikologi dan bisa bermanfaat untuk perkembangan ilmu dan umat manusia.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Pekanbaru, 31 Desember 2025

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

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
Abstrak.....	xiv
Abstract.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Keaslian Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Perilaku Agresivitas	12
1. Pengertian Agresivitas	12
2. Aspek-aspek Agresivitas.....	13
3. Faktor-faktor yang memengaruhi agresivitas.....	14
B. Kontrol Diri.....	15
1. Pengertian kontrol diri.....	15
2. Aspek-aspek Kontrol Diri.....	16
3. Faktor-faktor yang memengaruhi kontrol diri	17
C. Remaja dan <i>Game Online</i>	18
1. Pengertian Remaja	18
3. <i>Game Online</i>	22



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.	Kerangka Berpikir	27
E.	Hipotesis.....	31
BAB III		32
METODE PENELITIAN		32
A.	Pendekatan	32
B.	Identifikasi Variabel.....	32
C.	Definisi Operasional.....	32
	1. Agresivitas	33
	2. Kontrol Diri	34
D.	Subjek Penelitian.....	34
	1. Populasi Penelitian	34
	2. Sampel Penelitian	35
	3. Teknik Sampling.....	36
E.	Metode pengumpulan data	38
	1. Alat Ukur Agresivitas.....	38
	2. Alat Ukur Kontrol diri.....	39
F.	Validitas dan Reliabelitas.....	40
	1. Uji Coba Alat Ukur	40
	2. Uji Validitas.....	41
	3. Uji Daya Diskriminasi Aitem.....	41
	4. Uji Reliabilitas	45
G.	Teknik analisis data.....	45
BAB IV		47
HASIL DAN PEMBAHASAN		47
A.	Pelaksanaan Penelitian	47
B.	Hasil Penelitian	48
	1. Distribusi Subjek Penelitian	48
	2. Uji Asumsi Klasik.....	49
	3. Uji Hipotesis.....	51
	4. Kategorisasi Data Penelitian	52
	5. Analisis Tambahan	55



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. Pembahasan.....	59
BAB V.....	64
PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66



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 TABEL

Tabel 3. 1 Data Jumlah Siswa-siswi di MAN 1 Kampar.....	35
Tabel 3. 2 Penentuan Jumlah Sampel dan populasi.....	36
Tabel 3. 3 Blueprint Perilaku Agresivitas	39
Tabel 3. 4 Blueprint Kontrol Diri	40
Tabel 3. 5 Blueprint Agresivitas (Setelah try out).....	43
Tabel 3. 6 Blueprint Agresivitas (Penelitian).....	43
Tabel 3. 7 Blueprint Perilaku Agresivitas (Setelah try out).....	44
Tabel 3. 8 Blueprint Perilaku Agresivitas (Untuk Penelitian).....	44
Tabel 4. 1 Subjek Berdasarkan Data Demografi.....	48
Tabel 4. 2 Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	50
Tabel 4. 3 Taraf Signifikan Uji Linearitas.....	50
Tabel 4. 4 Uji Hipotesis.....	51
Tabel 4. 5 Norma Kategorisasi.....	52
Tabel 4. 6 Gambaran Hipotetik Variabel	53
Tabel 4. 7 Kategoriasi Variabel Agresivitas.....	54
Tabel 4. 8 Kategoriasi Variabel Kontrol Diri.....	54
Tabel 4. 9 Dimensi Kontrol Diri terhadap Agresivitas	56
Tabel 4. 10 Jenis kelamin terhadap Kategori Agresivitas	57
Tabel 4. 11 Usia terhadap Kategori Agresivitas	57
Tabel 4. 12 Lama Bermain Game terhadap Kategori Agresivitas	58
Tabel 4. 13 Jenis Game terhadap Kategori Agresivitas	59



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 Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Remaja Berlatar Belakang Pendidikan Agama yang Bermain *Game Online*

Oleh

Nazzatul Fitri

nazzatulfitri02@gmail.com

Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap perubahan emosi dan perilaku, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dan permainan digital. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan tanpa diimbangi dengan kontrol diri yang baik dapat memunculkan perilaku agresif, baik secara verbal maupun non-verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game online*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 191 siswa Man 1 Kampar yang berusia 15-18 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala kontrol diri dan agresivitas. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game online* ($r = -0,101$ dengan nilai signifikansi $p = 0,065$ ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa meskipun arah hubungan bersifat negatif, kekuatannya sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam membimbing remaja agar mampu mengontrol dirinya saat berinteraksi dengan dunia digital, khususnya dalam bermain *game online*.

Kata kunci: Kontrol Diri, Agresivitas, Remaja, *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.

The Relationship Between Self-Control and Aggression in Adolescents with a Religious Educational Background Who Play Online Games

By

Nazzatul Fitri

nazzatulfitri02@gmail.com

Faculty of Psychology, Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau

Abstract

Adolescents are an age group that is vulnerable to emotional and behavioral changes, especially in the context of technology and digital gaming. Excessive online gaming activity without being balanced with good self-control can lead to aggressive behavior, both verbally and non-verbally. This study aims to determine the relationship between self-control and aggressiveness in adolescents who play online games. Sampling used a purposive sampling technique with a sample size of 191 students of Man 1 Kampar aged 15-18 years. The measuring instrument used in this study was the self-control and aggressiveness scale. The data analysis technique used the Pearson correlation test. The results showed that there was a significant negative relationship between self-control and aggressiveness in adolescents who play online games ($r = -0.101$ with a significance value of $p = 0.065$ ($p > 0.05$), which indicates that although the direction of the relationship is negative, the strength is very weak and not statistically significant. These findings are expected to be evaluation material for parents, educators, and related parties in guiding adolescents to be able to control themselves when interacting with the digital world, especially in playing online games.

Keywords: Self-Control, Aggressiveness, Teenagers, Online Games

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

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan biologis, kognitif, dan emosional yang signifikan, sehingga remaja berada pada kondisi psikologis yang relatif labil dan rentan terhadap perilaku bermasalah, termasuk agresivitas (Santrock, 2003). Beberapa tahun terakhir, fenomena agresivitas pada remaja menjadi perhatian serius berbagai pihak karena menunjukkan kecenderungan meningkat dan berdampak luas terhadap kehidupan sosial. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan adanya peningkatan kasus kekerasan yang melibatkan anak dan remaja pada tahun 2023, yang didominasi oleh perundungan fisik dan verbal serta kekerasan berbasis media sosial (BDPA, 2023).

Perilaku agresivitas berkaitan dengan banyak hal, satu diantaranya dapat dipicu oleh intensitas bermain *game online*. *Game online* populer seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG* menuntut konsentrasi tinggi, kerja sama tim, serta kompetisi yang intens, sehingga berpotensi menimbulkan tekanan emosional, terutama ketika pemain mengalami kekalahan atau konflik dalam permainan (Saputri dkk., 2019). Kondisi ini dapat memicu munculnya agresivitas, hal ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian empiris yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berhubungan dengan meningkatnya kecenderungan agresivitas pada remaja, baik dalam bentuk verbal maupun fisik (Oktaviani & Nurjanah, 2021; Anderson & Bushman, 2001).

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 data, mayoritas pemain *game online* itu adalah individu yang berada pada rentang usia 10-19 tahun, yaitu kelompok usia remaja (Amanda, 2016). Remaja yang menghabiskan waktu bermain *game* dalam durasi yang panjang cenderung mengalami kelelahan emosional dan penurunan kemampuan regulasi emosi, sehingga lebih mudah menunjukkan respons agresif ketika menghadapi kegagalan atau konflik dalam permainan (Anderson & Bushman, 2001). Selain itu, konten *game* yang mengandung unsur kekerasan dan kompetisi tinggi dapat meningkatkan aktivasi emosi negatif, seperti marah dan frustrasi, terutama ketika remaja mengalami kekalahan atau provokasi dari pemain lain (Gentile dkk., 2013).

Situasi dan kondisi lain yang turut memicu munculnya agresivitas adalah lingkungan sosial dan interaksi daring dalam *game online*. Fitur komunikasi seperti chat dan voice chat sering kali menjadi sarana terjadinya provokasi, ejekan, atau perundungan verbal antar pemain. Paparan berulang terhadap perilaku agresif dalam interaksi daring dapat membentuk norma perilaku yang permisif terhadap kekerasan, sehingga remaja cenderung meniru dan menginternalisasi pola agresif tersebut (Bandura, 1977). Selain itu, tekanan dari teman sebaya untuk memenangkan permainan atau mempertahankan reputasi dalam kelompok, juga dapat meningkatkan stres dan mendorong remaja mengekspresikan kemarahan secara agresif, baik secara verbal maupun fisik.

Fenomena agresivitas remaja yang berkaitan dengan *game online* juga tercermin dalam berbagai pemberitaan media massa. Okenews.com melaporkan kasus pembunuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Jombang 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.

dipicu konflik terkait akun *game online*. Kasus lain melibatkan mantan pemain tim nasional Indonesia U-19 yang menganiaya kekasihnya setelah mengalami kekalahan bermain *Mobile Legends* akibat emosi yang tidak terkendali. Fenomena serupa juga diberitakan oleh Kompas.com (2020), termasuk kasus pembakaran rumah tetangga oleh remaja yang frustrasi karena tidak memiliki uang untuk bermain game online, serta konflik antar pemain *game* yang berujung pada pembunuhan. Peristiwa-peristiwa ini menunjukkan bahwa kegagalan mengelola emosi dalam konteks permainan dapat bereskalasi menjadi perilaku agresif yang ekstrim, apabila tidak diimbangi dengan kemampuan pengendalian diri yang memadai.

Fenomena agresivitas remaja tidak hanya terjadi pada tataran umum, tetapi juga ditemukan dalam konteks lingkungan pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru dan siswa di MAN 1 Kampar pada tanggal 15 Januari 2026, diketahui ada siswa-siswi yang terlibat dalam aktivitas perilaku agresivitas, seperti agresif verbal, fisik, dan tidak langsung. Agresivitas verbal terjadi sebanyak empat kasus, yang meliputi mengungkapkan kata-kata kasar, mengejek dan menghina teman, memberi julukan yang merendahkan, serta membentak guru maupun teman sebaya. Agresivitas fisik terjadi sebanyak tiga kasus, yang terjadi dalam bentuk tindakan mendorong, memukul, menendang, dan berkelahi antar siswa. Sedangkan, agresivitas tidak langsung terjadi sebanyak tiga kasus, seperti mengucilkan teman, menyebarkan gosip, serta menghasut siswa lain. Fakta ini menunjukkan bahwa agresivitas pada siswa/siswi MAN 1 Kampar merupakan fenomena yang nyata dan terjadi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Untuk memahami fenomena tersebut secara ilmiah, diperlukan landasan konseptual mengenai agresivitas. Coccaro dan Murphy (1990) menjelaskan agresivitas sebagai manifestasi dari kemarahan, permusuhan, dan impulsivitas yang tidak terkendali. Harding (2006) memandang agresivitas sebagai tindakan merugikan yang mencakup aspek sikap mental dan perilaku yang membahayakan individu lain. Sementara itu, Buss dan Perry (1992) mengklasifikasikan agresivitas ke dalam agresi fisik dan agresi verbal, yang mencakup perilaku seperti memukul, menendang, membentak, serta mengejek.

Dampak perilaku agresif pada remaja sangat kompleks dan meluas pada berbagai aspek kehidupan. Secara psikologis, remaja agresif cenderung mengalami stres, gangguan emosi, kecemasan, dan depresi (Card, dkk., 2008). Secara sosial, agresivitas memicu konflik dengan teman sebaya, keluarga, dan guru, yang dapat menurunkan kualitas hubungan interpersonal serta meningkatkan risiko isolasi sosial (Underwood, 2003). Dalam konteks akademik, perilaku agresif berkorelasi dengan rendahnya konsentrasi belajar, pelanggaran disiplin, dan penurunan prestasi akademik (Dodge & Coie, 1987). Apabila tidak ditangani, agresivitas dapat menetap hingga dewasa dan menghambat kemampuan adaptasi individu dalam dunia kerja dan kehidupan sosial (Huesmann, dkk., 2014). Anderson dan Huesmann (2007) menegaskan bahwa agresivitas yang tidak terkendali dapat menimbulkan kerugian serius, bahkan kematian, sehingga perlu upaya pencegahan sejak dini.

Ketidakmampuan mencegah agresivitas akibat terpapar oleh *game online* dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti kondisi keluarga dan pola asuh. Remaja

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 dibesarkan dalam lingkungan keluarga dengan pengawasan rendah, komunikasi yang kurang efektif, atau pola asuh yang permisif dan otoriter cenderung memiliki kesulitan dalam mengelola emosi dan perilaku agresif (Guswani & Kawuryan, 2012), impulsivitas, dan kemampuan regulasi emosi juga berperan besar dalam menentukan respons agresif remaja. Remaja dengan tingkat impulsivitas tinggi cenderung bereaksi secara spontan tanpa mempertimbangkan konsekuensi, sehingga lebih rentan menunjukkan perilaku agresif saat menghadapi situasi frustratif dalam permainan (Coccaro & Murphy, 1990). Berbagai faktor tersebut pada akhirnya bermuara pada satu kemampuan psikologis yang krusial, yaitu kontrol diri.

Kontrol diri berperan sebagai mekanisme pengendali yang memungkinkan individu mengatur dorongan, emosi, dan perilaku agar tetap sesuai dengan norma sosial dan tujuan jangka panjang (De Ridder, dkk., 2012). Remaja dengan kontrol diri yang tinggi mampu menahan impuls agresif, mengelola frustrasi akibat kekalahan dalam *game*, serta memilih respons yang lebih adaptif ketika menghadapi provokasi dari pemain lain. Sebaliknya, rendahnya kontrol diri membuat remaja lebih mudah terlibat dalam perilaku agresif sebagai bentuk pelampiasan emosi negatif (Baumeister & Vohs, 2007). Ini berarti bahwa kontrol diri menjadi aspek penting dalam upaya pencegahan dan penanganan agresivitas pada remaja yang bermain *game online*.

De Ridder, dkk. (2012) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengatur, mengarahkan, dan menahan dorongan, baik berupa emosi, pikiran, maupun perilaku agar tetap selaras dengan norma sosial, nilai

moral, serta tujuan jangka panjang. Tangney, dkk. (2004) menjelaskan kontrol diri sebagai kapasitas untuk mengubah respons diri sendiri, khususnya kemampuan menahan impuls dan kebiasaan yang tidak adaptif. Sementara itu, Averill (1973) memandang kontrol diri sebagai kemampuan individu dalam mengelola respons emosional dan perilaku ketika menghadapi situasi yang menimbulkan tekanan atau konflik. Pada masa remaja, kontrol diri menjadi aspek penting karena perkembangan emosi yang belum stabil, sehingga sering kali tidak seimbang dengan kematangan kognitif.

Kontrol diri berperan penting dalam mencegah agresivitas karena agresivitas umumnya muncul sebagai respons impulsif terhadap frustrasi, kemarahan, atau provokasi. Menurut Anderson dan Bushman (2002), agresivitas dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal seperti impulsivitas, emosi dan juga faktor situasional. Kontrol diri berfungsi sebagai mekanisme internal yang memungkinkan individu mengevaluasi situasi, mempertimbangkan konsekuensi, dan menunda respons agresif. Dengan kontrol diri yang tinggi, individu tidak langsung mengekspresikan kemarahan secara fisik maupun verbal, tetapi mampu memilih respons yang lebih adaptif.

Baumeister dan Vohs (2007) menyatakan bahwa rendahnya kontrol diri berkaitan erat dengan berbagai perilaku bermasalah, termasuk agresivitas dan kekerasan. Individu dengan kontrol diri yang tinggi cenderung mampu mengelola emosi negatif, seperti marah dan jengkel, serta menekan dorongan untuk melukai orang lain. Sebaliknya, kegagalan kontrol diri (*self-control failure*) membuat

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.

individu lebih mudah bertindak agresif karena tidak mampu menghambat impuls sesaat.

Dalam konteks remaja, Gottfredson dan Hirschi (1990) menegaskan bahwa kontrol diri yang rendah merupakan prediktor utama munculnya perilaku menyimpang, termasuk agresivitas. Remaja dengan kontrol diri yang tinggi lebih mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial, mengelola konflik secara konstruktif, dan menghindari perilaku agresif, meskipun berada dalam situasi yang memicu emosi negatif, seperti kompetisi atau provokasi dalam lingkungan sosial maupun digital seperti *game online*.

Kajian tentang hubungan antara kontrol diri dan agresivitas sudah banyak dilakuakn dan temuan empirisnya menunjukkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dan agresivitas pada remaja. Namun penelitian tersebut belum ada yang khusus mengkajinya pada remaja pemain *game online*, seperti Meirida (2016); Sentana dan Kumala (2017), meneliti pada remaja secara umum, dan Faudiana (2021) meneliti pada siswa SMP. Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri memiliki peran sebagai faktor protektif yang penting dalam mencegah perilaku agresivitas pada remaja. Inilah yang menjadi alasan mengapa kajian ini dilakukan, karena ingin mendapatkan gambaran bagaimana dampak dari kontrol diri pada remaja pemain *game online* yang memiliki latar belakang pendidikan agama terhadap tingkat agresivitas mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa agresivitas pada remaja yang bermain *game online* merupakan fenomena multidimensional 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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dipengaruhi oleh faktor individu dan lingkungan. Kontrol diri menjadi variabel kunci yang berpotensi menekan munculnya perilaku agresif dalam situasi kompetitif dan penuh tekanan seperti *game online*, dan belum banyaknya kajian yang mengkajinya pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian terdahulu, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama?

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah, lokasi dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Penelitian ini mengkaji hubungan kontrol

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

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Ste Isam University of SitarSyarif Kasim Riau

diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, dkk. (2013) berjudul Agresivitas Ditinjau dari Kontrol Diri pada Remaja Pemain *Game Online* Kota Semarang, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara agresivitas dengan kontrol diri remaja yang bermain *game online* di kota Semarang. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah sama-sama meneliti kontrol diri dan agresivitas, pada subjek pemain *game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada karakteristik subjek penelitiannya, pada penelitian Hapsari, (2013) menjadikan remaja pemain *game online* secara umum sebagai subjeknya, sedangkan subjek pada penelitian ini adalah khusus remaja pemain *game online yang* berlatar belakang pendidikan keagamaan.

Selanjutnya penelitian Projo, dkk. (2022) yang berjudul Pengaruh Kontrol Diri terhadap Agresivitas Mahasiswa dalam Unjukrasa (Demonstrasi) di Kota Malang. Hasilnya menunjukan bahwa kontrol diri mempunyai peran dalam memunculkan agresivitas pada mahasiswa saat berdemonstrasi. Kesamaan penelitian yang dilakukan Projo, dkk. (2022) dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji kontrol diri dan agresivitas. Adapun perbedaannya terdapat pada karakteristik subjek penelitian, pada penelitian Projo, dkk. (2022) subjeknya adalah mahasiswa, sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah remaja pemain *game online yang* berlatar belakang pendidikan agama.

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.

Penelitian Sernila, dkk. (2019) yang berjudul *Hubungan antara Self Control dan Tingkat Agresivitas pada Siswa kelas X SMK*. Hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang kuat antara *self control* dan tingkat agresivitas pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Sarnila, dkk. (2019) adalah sama-sama meneliti kontrol diri dan agresivitas. Adapun perbedaannya terdapat pada karakteristik subjek penelitian, pada penelitian Sarnila subjeknya khusus pada remaja sebagai siswa kelas X. Sementara itu, subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama.

Selanjutnya penelitian Alfatama (2022) yang berjudul *Kematangan Emosi dan Agresivitas pada Remaja Pengguna Online Mobile Games*. Hasilnya menemukan bahwa kedua variabel tersebut terdapat hubungan negative. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Alfatama yaitu sama-sama meneliti agresivitas, serta bersama-sama subjeknya pada pemain *game online*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel bebas, dimana penelitian Alfatama menjadikan kematangan emosi sebagai variabel yang dikaitkan dengan agresivitas, sedangkan dalam penelitian ini agresivitas dikaitkan dengan kontrol diri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara kontrol diri dan agresivitas, namun sebagian besar dilakukan pada subjek dan konteks yang berbeda, seperti remaja secara umum, mahasiswa, atau situasi di luar penggunaan *game online*. Selain itu, terdapat penelitian yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap 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.

menempatkan agresivitas dengan variabel bebas selain kontrol diri. Oleh karena itu, kajian yang secara khusus meneliti hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama masih terbatas. Dengan demikian penelitian ini dapat dikategorikan masih baru.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi sumber referensi pada bidang psikologi klinis dan hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kontrol diri dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game online*.



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. Perilaku Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Menurut Buss dan Perry (1991), perilaku agresivitas adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis dengan tujuan untuk mengungkapkan perasaan negatif, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Disisi lain, Baron dan Byrne (2005) menyatakan bahwa agresivitas adalah jenis perilaku seseorang yang secara sengaja digunakan terhadap orang lain dengan tujuan menyerang dan menyiksa mereka secara fisik dan lisan. Perilaku agresivitas juga didefinisikan oleh Atkinson (2008) sebagai tindakan dengan tujuan merusak harta benda atau melukai orang lain.

Agresivitas didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain secara fisik dan mental (Jeane, dkk., 2017). Tidak hanya dapat melukai atau menyakiti orang lain, tetapi juga dapat melukai diri sendiri dan merusak hubungan interpersonal, ini seperti dijelaskan oleh Anderson dan Bushman (2002), agresivitas manusia terdiri dari berbagai perilaku yang terarah pada melakukan tindakan melukai yang dapat merugikan orang lain. Barry (2002) menjelaskan agresivitas sebagai gabungan emosi frustrasi dan kebencian, emosi tersebut merupakan emosi yang ada dalam diri individu yang digunakan atau diekspresikan untuk melukai seseorang.

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.

Widyastuti (2014) mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Konsep ini mirip dengan definisi agresivitas yang dikemukakan Bandura, yaitu perilaku yang melukai diri sendiri dan merusak benda (Bandura, 2019). Amarah, yang merupakan jembatan psikologis antara aspek kognitif dan perilaku agresivitas, sering kali menyebabkan agresinya. Pada umumnya, orang menjadi lebih agresif ketika mereka marah daripada saat mereka tidak marah (Buss dan Perry dalam Sentana & Intan, 2017).

Berdasarkan definisi di atas, agresivitas dapat didefinisikan sebagai perilaku agresif yang bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik atau mental untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Aspek-aspek Agresivitas

Buss dan Perry (1992) menyatakan bahwa terdapat empat aspek dalam agresivitas yaitu sebagai berikut:

a. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)

Bentuk perilaku agresif dimana seseorang menyerang secara fisik dengan tujuan melukai atau mengancam orang lain. Perilaku agresif ini kasatmata karena ada kontak fisik antara agresor dan korbannya, perilaku agresif ini jelas terlihat. Contohnya adalah menendang, meludahi, memukul, dan sebagainya.

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. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*)

Agresi yang ditunjukkan dengan kata-kata. Ada berbagai bentuk agresi verbal, seperti umpatan, hinaan, sindiran, fitnah, sarkasme, mengancam, atau menggunakan kata-kata kasar.

c. Kemarahan (*Anger*)

Reaksi emosional intens yang melibatkan perasaan benci, marah, dan frustrasi terhadap orang lain atau sesuatu, yang sering memicu agresi. Ini merupakan komponen afektif.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan (*hostility*) merupakan komponen kognitif dalam agresivitas yang ditandai oleh adanya sikap negatif, kecurigaan, serta persepsi tidak adil terhadap orang lain. Individu dengan tingkat permusuhan yang tinggi cenderung menafsirkan situasi sosial secara bias, sehingga mudah menganggap tindakan orang lain sebagai ancaman atau perlakuan yang merugikan, meskipun tanpa adanya provokasi yang jelas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan agresivitas memiliki empat aspek, yaitu : agresif fisik, agresif verbal, kemarahan dan permusuhan.

3. Faktor-faktor yang memengaruhi agresivitas

Buss dan Perry (1992) mengatakan agresivitas secara umum dipengaruhi oleh 2 faktor utama yaitu:

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. Faktor personal

Faktor personal termasuk sifat bawaan seseorang yang memengaruhi bagaimana mereka bertindak terhadap situasi tertentu. Misalnya, bagaimana seseorang merespon emosi mereka dalam kehidupan nyata.

b. Faktor Situasional

Faktor situasional termasuk peristiwa eksternal yang memengaruhi reaksi seseorang terhadap suatu peristiwa. Agresivitas, selain dipengaruhi oleh faktor di atas, juga dapat dipengaruhi oleh kontrol diri, ini seperti dikemukakan oleh Tangney, dkk. (2004) bahwa kontrol diri berperan penting dalam menghambat perilaku impulsif dan agresif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas dipengaruhi oleh sifat bawaan seseorang, peristiwa diluar dari yang mempengaruhi seseorang dan kontrol diri. Ini berarti kontrol diri dapat menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi agresivitas).

B. Kontrol Diri

1. Pengertian kontrol diri

Kontrol diri didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan pikiran, perilaku, dan perasaan yang penting untuk kinerja positif di banyak bidang kehidupan, yang menghasilkan kemampuan untuk menerapkan teknik untuk menahan keinginan (De Ridder, dkk., 2012). Menurut Tangney, dkk. (2004), kontrol diri mencakup kemampuan seseorang untuk mengontrol atau mengubah tanggapan batin mereka, mencegah perilaku yang tidak diinginkan, dan mempertahankan diri dari tindakan tersebut.

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.

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memahami situasi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Selain itu, kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku untuk menampilkan diri dalam sosialisasi, seperti kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan untuk menarik perhatian, kecenderungan untuk mengubah perilaku agar sesuai dengan orang lain, menyenangkan orang lain, dan menutupi perasaannya (Ghufron & Risnawita, 2016).

Kontrol diri adalah istilah yang mengacu pada pilihan yang dibuat oleh seseorang yang menggabungkan perilaku yang direncanakan untuk mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan. Berdasarkan penjelasan di atas, kontrol diri dapat digunakan untuk menjelaskan ide tentang arti pertentangan dalam diri terhadap rangsangan yang dikontrol ke dalam tiga bentuk: kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengelola pikiran, emosi, dan perilaku secara terarah guna mencapai tujuan yang diinginkan serta mencegah munculnya perilaku yang tidak adaptif.

2. Aspek-aspek Kontrol Diri

Menurut De Ridder, dkk. (2012), kontrol diri terdiri dari dua aspek, yaitu :

- a. Penghambatan (*inhibition*)

Penghambatan (*inhibition*) merupakan kemampuan untuk menahan dorongan atau godaan impulsif yang mungkin muncul secara tiba-tiba.

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. Inisiasi (*initiation*)

Inisiasi (*initiation*) merupakan kemampuan untuk secara sadar mengambil tindakan yang konsisten dengan tujuan jangka panjang seseorang.

Berdasarkan aspek-aspek kontrol diri di atas maka dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam mengontrol perilaku melalui dua proses utama, yaitu penghambatan (*inhibition*) dan inisiasi (*initiation*). Aspek penghambatan berperan dalam menahan dorongan impulsif yang muncul secara tiba-tiba. Sementara aspek inisiasi secara sadar memulai perilaku yang selaras dengan tujuan jangka panjang dan nilai yang dianut.

3. Faktor-faktor yang memengaruhi kontrol diri

Kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, Ghufroon dan Risnawita (2016) menjelaskan faktor tersebut diantaranya adalah:

a. Faktor Internal

Usia adalah faktor internal yang ikut andil dalam kontrol diri. Kemampuan mengendalikan diri seseorang menjadi lebih baik seiring bertambahnya usia.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal salah satunya adalah lingkungan keluarga, terutama orangtua, menentukan bagaimana kemampuan seseorang untuk mengendalikan diri. Jika orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya secara ketat sejak kecil dan terus menghukum anaknya jika mereka

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.

menyimpang dari aturan, anak akan menginternalisasi sikap disiplin ini dan menjadi kontrol diri.

Baumeister dan Boden (1998), melihat sisi lain yang dapat memengaruhi kontrol diri yaitu:

- a. Pola asuh orang tua

Hubungan dengan orang tua menunjukkan bahwa orang tua ternyata memiliki kontrol atas diri anak-anaknya. Anak-anak yang dididik oleh orang tua yang otoriter dan keras akan kurang dapat mengendalikan diri dan kurang peka terhadap peristiwa yang dihadapi. Jika orang tua memberikan kesempatan kepada anak-anak mereka untuk membuat keputusan secara mandiri sejak dini, anak-anak akan menjadi lebih mampu mengendalikan diri.

- b. Faktor budaya

Setiap orang yang tinggal di suatu lingkungan akan terkait dengan budayanya, dan budaya setiap lingkungan berbeda-beda, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk mengendalikan diri mereka sendiri.

Berdasarkan pandangan tokoh di atas, maka kontrol diri individu dipengaruhi oleh usia, penerapan disiplin oleh orang tua, pola asuh orang tua dan budaya.

C. Remaja dan *Game Online*

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan individu yang berada pada fase perkembangan transisional antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Fase ini umumnya

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.

dimulai pada usia sekitar 12 atau 13 tahun dan berlangsung hingga awal usia 20-an. Masa remaja ditandai oleh perubahan perkembangan yang terjadi secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, kepribadian, dan sosial (Gunarsa, 2006). Secara etimologis, istilah remaja berasal dari kata Latin *adolescere* yang berarti “bertumbuh” atau “menuju kedewasaan”. Pengertian ini menunjukkan bahwa masa remaja tidak hanya berkaitan dengan kematangan biologis, tetapi juga mencakup proses pematangan psikologis, sosial, dan emosional (Hurlock, 1980).

Remaja merupakan fase perkembangan yang berada diantara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang ditandai oleh berbagai perubahan yang kompleks dan saling berkaitan, masa ini dimulai ketika individu mengalami pubertas dan berakhir ketika individu mencapai kematangan fisik, psikologis, serta sosial sebagai orang dewasa (Hurlock, 1980). Santrock (2003) menyatakan bahwa remaja tidak hanya mengalami perubahan biologis yang cepat, tetapi juga perkembangan kognitif dan emosional yang signifikan, sehingga fase ini menjadi periode yang krusial dalam pembentukan kepribadian dan pola perilaku individu.

Secara biologis, masa remaja ditandai dengan perubahan hormonal dan pertumbuhan fisik yang pesat. Perubahan ini sering kali diikuti oleh peningkatan intensitas emosi dan sensitivitas terhadap rangsangan lingkungan. Hurlock (1990) menjelaskan bahwa perubahan fisik yang cepat dapat memengaruhi konsep diri dan kestabilan emosi remaja, sehingga mereka menjadi lebih mudah mengalami konflik internal maupun eksternal. Kondisi

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.

ini menuntut remaja untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi dalam dirinya.

Dari sisi psikologis dan sosial, remaja berada pada tahap pencarian identitas diri serta meningkatnya kebutuhan akan kemandirian. Erikson (1968) menjelaskan bahwa tugas perkembangan utama pada masa remaja adalah mencapai identitas ego, yaitu kemampuan individu untuk memahami siapa dirinya serta peran apa yang ingin dijalani dalam kehidupan sosial. Pada fase ini, pengaruh teman sebaya cenderung semakin kuat, sementara ketergantungan terhadap orang tua mulai berkurang. Perluasan interaksi sosial yang dialami remaja juga membuat mereka lebih rentan terhadap tekanan sosial maupun konflik interpersonal (Santrock, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang signifikan, masa dimana terjadinya pembentukan identitas diri, pengelolaan emosi, serta penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan.

2. Karakteristik Remaja

Menurut Hurlock (1980), remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa yang ditandai oleh perubahan signifikan dalam berbagai aspek seperti fisik, emosional, sosial dan psikologis. Beberapa karakteristik utama perkembangan remaja 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.

a. Perubahan Fisik

Remaja mengalami percepatan pertumbuhan fisik yang sering disebut sebagai pubertas pertumbuhan spurt. Perubahan ini mencakup perkembangan organ reproduksi primer (seperti menstruasi pada perempuan dan mimpi basah pada laki-laki) dan ciri-ciri seksual sekunder (seperti pertumbuhan rambut dan perubahan suara).

b. Perubahan Emosional

Periode remaja sering kali disebut sebagai masa “(storm and stress) karena adanya fluktuasi emosional. Remaja cenderung mudah merasa cemas, frustrasi, atau marah akibat ketidak seimbangan hormone dan tantangan psikososial.

c. Perkembangan Sosial

Hubungan dengan teman sebaya menjadi sangat penting bagi remaja. Mereka sering mencari penerimaan sosial dan identitas kelompok, yang dapat memengaruhi gaya berpakaian, perilaku, hingga pandangan hidup.

d. Perkembangan Minat dan Aktivitas

Minat remaja mulai berubah dan lebih baik spesifik. Mereka mulai mempelajari berbagai aktivitas yang terkait dengan hobi mereka, bakat mereka atau bahkan karier mereka di masa depan.

e. Perubahan Nilai dan Sikap

Remaja mulai mempertanyakan prinsip-prinsip yang ditanyakan orang tua atau komunitas mereka. Melalui refleksi dan pengalaman langsung mereka membangun sistem nilai pribadi mereka sendiri.

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.

f. Perkembangan Kognitif

Remaja mulai menunjukkan kemampuan berpikir abstrak, logis dan kritis. Mereka juga menjadi lebih sadar akan bagaimana mereka dilihat oleh orang lain, yang sering kali menghasilkan egosentrisme yang khas remaja.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan karakteristik remaja meliputi perkembangan perubahan signifikan dalam bentuk fisik, emosional, sosial, minat dan aktivitas, sikap dan nilai, serta kognitif.

3. *Game Online*

Game online merupakan bentuk permainan digital yang diakses melalui jaringan internet dan dijalankan menggunakan perangkat elektronik seperti computer atau telepon pintar. Istilah *online* merujuk pada keterhubungan permainan dengan jaringan internet, sehingga memungkinkan interaksi secara *real time* antar pemain. Dalam konteks teknologi informasi, *game online* dipahami sebagai salah satu media hiburan modern yang berkembang pesat dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, khususnya remaja, sebagai sarana pelepas stres dan pengisi waktu luang (Apriyani, 2015). *Game online* dimainkan secara sukarela (*entered willingly*), memiliki tujuan tertentu (*goals*), aturan permainan, konflik, serta sistem kompetisi yang menghasilkan kemenangan dan kekalahan.

Secara konseptual, *game* memiliki berbagai unsur yang membentuk pengalaman bermain. Jesse Schell (2008) melalui *Taxonomy of Game Pleasure* menjelaskan bahwa permainan mengandung elemen sensasi (*sensation*), fantasi (*fantasy*), alur cerita (*narrative*), tantangan (*challenge*),

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 sosial (*fellowship*), penjelajahan (*discovery*), ekspresi diri (*expression*), serta pengalaman memasuki dunia baru yang berbeda dari realitas sehari-hari. Unsur-unsur tersebut membuat *game online* menjadi aktivitas yang menarik dan mampu memberikan kepuasan psikologis bagi pemainnya.

Permainan pada dasarnya merupakan aktivitas rekreatif yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan dilakukan secara individu maupun kelompok. Kostelnik (2002) menyatakan bahwa dalam aktivitas bermain umumnya terdapat proses interaksi sosial serta dinamika menang dan kalah, yang menjadi bagian dari pengalaman belajar sosial. Seiring perkembangan teknologi, bentuk permainan pun mengalami perubahan. Haqq (2016) membedakan permainan tradisional dengan permainan modern, di mana permainan modern, termasuk *game online*, cenderung menggunakan perangkat teknologi canggih serta melibatkan banyak pemain dalam ruang virtual, berbeda dengan permainan tradisional yang umumnya dilakukan secara langsung dan bersifat turun-temurun.

Game online juga memiliki fungsi sebagai media ekspresi dan komunikasi. Febriana (2014) menyatakan bahwa *game online* memberikan ruang bagi pemain, khususnya anak dan remaja, untuk menyalurkan emosi, berinteraksi, serta mengembangkan aspek kognitif melalui alur cerita dan tantangan yang disajikan. Aktivitas bermain pada dasarnya berperan penting dalam mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Namun demikian, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan

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.

dampak negatif. Kartini (2016) mengungkapkan bahwa intensitas bermain *game* yang tinggi berpotensi memicu perilaku agresif pada anak dan remaja, seperti mudah marah, membangkang, berkata kasar, hingga melakukan tindakan fisik agresif, terutama apabila individu memiliki kemampuan kontrol diri yang rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan bentuk permainan modern berbasis teknologi yang bersifat interaktif, kompetitif, dan memberikan kepuasan psikologis melalui berbagai unsur seperti tantangan, fantasi, dan interaksi sosial.

4. Jenis – jenis *game online*

a. *Free Fire*

Free Fire, sebagai salah satu *game battle royale* paling populer, menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan intens. Dalam *game* ini, pemain harus bertahan hidup hingga menjadi yang terakhir di sebuah pulau sambil mengumpulkan senjata dan peralatan dalam waktu singkat. Namun, permainan ini mengandung elemen kekerasan yang dapat memengaruhi emosi dan perilaku pemain, terutama pada remaja. Paparan konten kekerasan dalam *game* seperti ini telah dikaitkan dengan peningkatan agresivitas dan perilaku bermusuhan pada remaja, sebagaimana dijelaskan oleh Anderson dan Bushman (2002). Selain itu, lingkungan permainan yang penuh tekanan seringkali memicu frustrasi, yang dapat meningkatkan kemungkinan perilaku agresif, terutama pada individu dengan kontrol diri rendah (Gentile, dkk., 2004).

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. *Mobile Legends*

Mobile legends merupakan salah satu *game multiplayer online battle arena* (MOBA) yang paling populer, menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan intens. Dalam *game* ini, pemain bekerja sama dalam tim untuk mengalahkan lawan dengan strategi dan keterampilan yang terfokus pada pertarungan (Amran, dkk., 2020). Namun, elemen kompetitif yang tinggi dalam permainan ini dapat memicu emosi negatif, seperti frustrasi dan agresi, terutama saat menghadapi kekalahan atau kesalahan tim (Rasyidah, dkk., 2024). Selain itu, Barlett, dkk. (2009) menunjukkan bahwa keterlibatan emosional yang kuat selama bermain *game* dengan dinamika kompetitif dapat memperkuat respon agresif, terutama pada individu dengan kontrol emosi yang rendah.

c. *PUBG*

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), sebagai salah satu *game battle royale* yang populer, menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan intens. Namun, penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* ini dapat berdampak negatif pada perilaku remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia dan Ritonga (2024) menemukan hubungan signifikan antara intensitas bermain *PUBG* dengan peningkatan perilaku agresif pada remaja. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwiyan (2019), yang menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap *game PUBG* dapat memengaruhi stabilitas emosi dan perilaku remaja secara signifikan.



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 uraian mengenai beberapa jenis *game online*, maka *game online* terdiri dari beberapa jenis yaitu *free fire*, *mobile legends*, dan *PUBG*.

5. Dampak Game Online

Game online memiliki berbagai dampak terhadap perkembangan remaja, baik positif maupun negatif, tergantung pada intensitas penggunaan, jenis permainan, serta kemampuan individu dalam mengendalikan diri. Dari sisi positif, *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif tertentu, seperti koordinasi visuomotor, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang cepat. Selain itu, fitur interaksi dalam *game online* memungkinkan remaja untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan komunikasi, terutama pada permainan berbasis kolaborasi (Granic, dkk, 2014).

Disisi lain, penggunaan *game online* yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Anderson dan Bushman (2002) menyatakan bahwa paparan terhadap konten kekerasan dalam *game online* berpotensi meningkatkan agresivitas, terutama apabila dimainkan secara intens dan tanpa pengawasan. Remaja yang sering paparan game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan kemarahan, frustrasi, dan impuls agresif, terutama pada remaja yang bermain dalam durasi lama dan kurang pengawasan orang tua, emosi negatif tersebut berpotensi terbawa ke kehidupan sehari-hari (Gentile (2017).

Selain agresivitas, penggunaan *game online* yang tidak terkontrol juga dikaitkan dengan penurunan fungsi akademik dan masalah regulasi emosi 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.

dikemukakan oleh Lemmens, dkk, (2011) menemukan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan meningkatnya impulsivitas serta menurunnya kemampuan kontrol diri pada remaja. Kondisi ini membuat remaja lebih sulit mengatur waktu, emosi, dan perilaku, sehingga berisiko mengalami konflik sosial maupun masalah psikologis lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak yang bersifat dua sisi terhadap perkembangan remaja. Disatu sisi, *game online* berpotensi memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif dan keterampilan sosial. Disisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memicu peningkatan agresivitas, gangguan regulasi emosi, penurunan fungsi akademik, serta melemahnya kemampuan kontrol diri.

D. Kerangka Berpikir

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini untuk variabel agresivitas yaitu menggunakan teori dari Buss dan Perry (1992) dan untuk variabel kontrol diri menggunakan teori De Ridder, dkk. (2012).

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi, remaja dihadapkan pada berbagai stimulus digital yang semakin intens, salah satunya adalah *game online*. Intensitas dalam bermain *game online* dapat membuat meningkatkan agresivitas pada pelakunya. Ini dikuatkan oleh pandangan sofa (2025), kajian literatur terbaru menegaskan bahwa intensitas bermain *game online* dapat meningkatkan resiko emosi negatif, termasuk stress dan agresivitas. Anderson dan Bushman (2002) juga mengatakan hal yang sama sejumlah kajian menunjukkan bahwa *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.

online, terutama yang mengandung elemen kekerasan dan persaingan ekstrim, berkaitan dengan meningkatnya agresivitas pada remaja.

Agresivitas didefinisikan sebagai perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis, sebagai bentuk ekspresi emosi negatif atau upaya mencapai tujuan tertentu (Buss & Perry, 1992). Bentuk agresivitas pada remaja dapat berupa agresi fisik, seperti menyerang atau melukai orang lain, serta agresi verbal, seperti memaki, mengejek, atau berkata kasar. Selain itu, agresivitas juga dapat ditandai oleh kemarahan yang intens serta perasaan permusuhan yang berkelanjutan terhadap orang lain.

Faktor-faktor yang memengaruhi agresivitas tidak hanya bersumber dari lingkungan, tetapi juga dari kondisi internal individu. Jaradala (2017) menyatakan bahwa agresivitas dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal, seperti frustrasi, impulsivitas, dan kesulitan regulasi emosi, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sosial dan paparan media, termasuk *game online*. Oleh karena itu, untuk memahami agresivitas pada remaja pengguna *game online*, perlu diperhatikan peran faktor psikologis internal yang dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh stimulus tersebut. Salah satu faktor internal yang memiliki peran penting dalam mengendalikan agresivitas adalah kontrol diri.

Pada remaja, kontrol diri berfungsi sebagai mekanisme psikologis yang penting dalam mengelola respons emosional terhadap situasi yang menantang. DeWall dkk. (2011) menyatakan bahwa remaja dengan kontrol diri yang rendah cenderung menunjukkan perilaku impulsif, termasuk meluapkan kemarahan dan agresivitas ketika menghadapi frustrasi. Hal ini diperkuat oleh Kartono (2006)

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 menjelaskan bahwa lemahnya kontrol diri pada remaja sering kali berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif dan menyimpang. Sebaliknya, menurut Finkenauer dkk, (2005), remaja dengan kontrol diri yang tinggi mampu mengendalikan dorongan agresif dan memilih respons yang lebih adaptif, meskipun berada dalam situasi yang memicu emosi negatif.

De Ridder dkk. (2011) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku, terutama ketika menghadapi dorongan atau godaan yang bersifat negatif. Kontrol diri mencakup dua aspek utama, yaitu penghambatan (*inhibition*) dan inisiasi (*initiation*). Aspek penghambatan merujuk pada kemampuan individu untuk menahan impuls negatif, seperti menahan amarah ketika mengalami kekalahan atau provokasi saat bermain *game online*. Sementara itu, aspek inisiasi berkaitan dengan kemampuan memulai tindakan yang lebih adaptif dan berorientasi pada tujuan positif, seperti menyusun strategi permainan, mengatur waktu bermain, serta memfokuskan diri pada pengembangan kemampuan kognitif.

Dalam konteks perkembangan remaja, kontrol diri dipandang sebagai kemampuan psikologis yang berperan dalam mengatur impuls, emosi, dan perilaku ketika individu menghadapi situasi yang memicu frustrasi atau konflik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kontrol diri berhubungan erat dengan kecenderungan agresivitas pada remaja, dimana kemampuan kontrol diri yang baik membantu individu menekan respons agresif dan memilih perilaku yang lebih adaptif dalam interaksi sosial. Hasil review sistematis oleh Bahjatunnufuz, dkk. (2024) menemukan bahwa remaja dengan tingkat kontrol diri yang tinggi

cenderung mampu mengarahkan kecenderungan agresifnya ke respons yang lebih konstruktif dan adaptif, sedangkan kontrol diri yang rendah berkaitan dengan peningkatan agresivitas dalam berbagai bentuk perilaku.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Nisa, dkk. (2024) menunjukkan bahwa kontrol diri berperan sebagai mediator dalam hubungan antara pengendalian psikologis orang tua dan agresi remaja, yang berarti bahwa rendahnya kontrol diri dapat memperkuat kecenderungan agresif apabila lingkungan sosial tidak mendukung regulasi diri yang baik. Temuan-temuan ini menguatkan bahwa kontrol diri merupakan faktor penting dalam dinamika munculnya atau terhambatnya perilaku agresivitas pada remaja.

Temuan empiris juga mendukung peran kontrol diri dalam hubungan antara *game online* dan agresivitas. Penelitian Putra dan Hartono (2024) menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat kontrol diri yang rendah lebih cenderung menunjukkan perilaku agresif saat bermain *game online*. Hasil serupa dikemukakan oleh Hapsari dkk. (2013) bahwa semakin tinggi kontrol diri remaja, semakin rendah tingkat agresivitas yang ditampilkan. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa kontrol diri berperan sebagai faktor penghambat agresivitas pada remaja pengguna *game online*.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa agresivitas pada remaja pengguna *game online* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik permainan itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan kontrol diri remaja. *Game online* dapat menjadi pemicu agresivitas, terutama ketika remaja mengalami frustrasi dan tekanan emosional. Namun, kontrol diri yang baik mampu meredam dorongan agresif

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

tersebut. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat kontrol diri remaja, semakin rendah kecenderungan munculnya perilaku agresif, meskipun mereka terpapar *game online* dengan unsur kompetisi dan kekerasan. Kerangka berpikir ini menjadi dasar konseptual dalam memahami hubungan antara *game online*, kontrol diri, dan agresivitas pada remaja.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama”.

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. Pendekatan

Penelitian ini merupakan sebuah studi kuantitatif menggunakan metode korelasional untuk mengetahui hubungan satu variabel atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen (Susanti, dkk., 2016). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan kontrol diri (X) dengan Agresivitas (Y) pada remaja yang bermain *game online*.

B. Identifikasi Variabel

Penetapan variabel penelitian utama dan penentuan fungsinya masing-masing adalah bagian dari proses identifikasi variabel. Ada dua variabel dalam penelitian ini: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau, dengan kata lain, mempengaruhi variabel lain yang ingin diketahui. Sementara itu, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain (Azwar, 2021). Berikut adalah dua variabel dalam penelitian ini:

1. Variabel Bebas (X) : Kontrol diri
2. Variabel Terikat (Y) : Agresivitas

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang secara konkrit terkait dengan realitas yang akan diukur untuk menghindari kesalahpahaman tentang data yang akan dikumpulkan

dan untuk mengurangi kesulitan dalam menentukan alat pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

1. Agresivitas

Perilaku agresif merupakan perilaku remaja yang menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis dengan tujuan untuk mengungkapkan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini agresivitas diukur menggunakan aspek-aspek agresivitas yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992), yaitu:

- a. Agresi Fisik (*Physical Aggression*), yaitu menyerang secara fisik dengan tujuan melukai atau mengancam orang lain.
- b. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*), yaitu perilaku menyerang yang ditunjukkan dengan kata-kata, seperti umpatan, hinaan, sindiran, fitnah, sarkasme, mengancam, atau menggunakan kata-kata kasar.
- c. Kemarahan (*Anger*), yaitu reaksi emosional intens yang melibatkan perasaan benci, marah, dan frustrasi terhadap orang lain.
- d. Permusuhan (*Hostility*), yaitu perilaku yang ditandai oleh sikap negatif, kecurigaan, serta persepsi tidak adil terhadap orang lain.

Agresivitas pada remaja juga dapat dilihat berdasarkan total skor pada skala yang digunakan. Semakin tinggi skornya maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas pada remaja, sebaliknya semakin rendah skor yang didapatkan maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja.

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. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan remaja yang bermain *game online* untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan tindakan agar tetap sesuai dengan tujuan atau nilai-nilai yang diinginkan, serta menghindari perilaku impulsif. Pada penelitian ini kontrol diri diukur dengan mengacu pada aspek agresivitas yang dikemukakan oleh De Ridder dkk. (2012) yaitu:

- a. Penghambatan (*inhibition*), yaitu kemampuan untuk menahan dorongan atau godaan impulsif yang mungkin muncul secara tiba-tiba.
- b. Inisiasi (*initiation*), yaitu kemampuan untuk secara sadar mengambil tindakan yang konsisten dengan tujuan jangka panjang seseorang.

Semakin tinggi skor yang didapatkan, maka semakin tinggi kemampuan kontrol diri yang dimiliki oleh remaja. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah skor yang didapatkan remaja, maka semakin rendah juga kemampuan kontrol diri yang dimilikinya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah lingkup generalisasi (suatu kelompok) yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah remaja yang berusia 15- 18 tahun yang bersekolah di MAN 1 Kampar. Dengan demikian, peneliti mengambil populasinya seluruh siswa kelas X, XI, XII di MAN 1 KAMPAR



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dianggap 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 berjumlah 616 orang, adapun data didapat dari tata usaha MAN 1 Kampar. Data jumlah siswa-siswi di MAN 1 Kampar dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1

Data Jumlah siswa-siswi di MAN 1 Kampar

Kelas	Jumlah Siswa
X	201
XI	224
XII	191
Jumlah	616

Sumber: Tata Usaha MAN 1 Kampar

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari Jumlah dan karakteristik utama dari populasi yang diteliti, sampel populasi yang pilih harus akurat untuk mewakili populasi yang sedang diteliti (Sugiyono, 2019). Untuk penelitian ini pengambilan sampel menggunakan tabel yang menunjukkan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dibuat untuk Isaac dan Michael, dengan tingkat kesalahan 5%, (Sugiyono, 2019). Tabel Isaac dan Michael dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

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.

Tabel 3. 2
Penentuan jumlah sampel, dan populasi

N	S		
	1 %	5%	10%
500	285	205	176
550	301	213	182
600	315	221	187
650	329	227	191
700	341	233	195

Berdasarkan tabel di atas, dengan menetapkan tingkat kesalahan sebesar 5%, maka untuk jumlah populasi 650 orang didapatkan sampel sebanyak 227 responden.

3. Teknik Sampling

Peneliti menggunakan teknik *Non Probability sampling* untuk mengambil sampel. Menurut Sugiyono (2019), *non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti mengambil teknik *Non Probability Sampling* yang menggunakan *Purposive Sampling*. Azwar (2021) mendefinisikan *purposive sampling* sebagai salah satu teknik pengambilan sampel nonprobabilitas yang dilakukan dengan cara memilih subjek penelitian berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria yang peneliti tetapkan sebagai subjek penelitian ialah:

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. Remaja berumur 15-18 tahun

Pemilihan rentang usia 15-18 tahun sebagai sampel dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan perkembangan psikologis dan temuan empiris yang relevan. Menurut Monks, dkk. (2002), rentang usia 15-18 tahun merupakan masa remaja madya. Pada masa remaja madya, individu mengalami perkembangan signifikan dalam aspek emosional dan sosial. Mereka mulai membentuk identitas yang lebih jelas dan mencari kemandirian, namun kontrol diri mereka masih dalam proses pematangan. Hal ini membuat mereka rentan terhadap perilaku impulsif dan agresif, terutama dalam konteks interaksi sosial yang intens, seperti bermain *game online*. Rentang usia 15-18 tahun remaja cenderung memiliki akses lebih luas terhadap teknologi dan *game online*, serta berada pada puncak interaksi sosial dengan teman sebaya (Putra & Hartono, 2024).

b. Aktif memainkan *game online* khususnya *mobile legend*, *free fire* dan *PUBG* selama > 3 jam perhari

Peneliti menetapkan karakteristik tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut. Berdasarkan teori *General Aggression Model* (GAM) yang dikemukakan oleh Anderson dan Bushman, (2002), paparan *game* kekerasan secara berulang dapat meningkatkan agresivitas melalui proses pembelajaran sosial dan pembiasaan terhadap kekerasan. *Mobile legend*, *free fire*, serta *pubg* merupakan *game* populer dikalangan remaja. Permainan-permainan tersebut menempati peringkat teratas dalam

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.

preferensi *game online* di Indonesia. Survei oleh Telkomsel melalui tSurvey.id menunjukkan bahwa 67% responden memainkan *Mobile Legends*, menjadikannya *game* seluler paling disukai di Indonesia. *PUBG Mobile* berada di peringkat kedua dengan 28% responden (Annur, 2023).

Selain itu, *Game* seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG* menawarkan mode permainan multi pemain yang menuntut kerjasama tim dan kompetisi intens. Interaksi semacam ini dapat memengaruhi dinamika kontrol diri dan agresivitas pada pemain. Penelitian Aran dan Elwindra (2021) menemukan bahwa remaja yang bermain *game online* dengan durasi diatas 3 jam per hari cenderung lebih berperilaku agresif. Untuk itu peneliti menetapkan karakteristik sampel yaitu aktif memainkan *game online* dengan durasi bermain ≥ 3 jam per hari.

E. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala *likert*. Sarwono, (2006) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial. Penjelasan mengenai masing-masing skala sebagai berikut.

1. Alat Ukur Agresivitas

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Aggression Questionnaire* yang disusun berdasarkan teori Buss dan Perry (1992), yang terdiri dari empat aspek yaitu, agresi fisik (*physical aggression*) agresi verbal (*verbal aggression*) kemarahan (*anger*) dan permusuhan (*hostility*). Skala 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diambil langsung dari Buss dan Perry dan peneliti langsung terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dan dibantu dengan dosen pembimbing peneliti, yang memiliki nilai *alpha cronbach* sebesar 0,89 yang berarti memiliki nilai reliabilitas cukup tinggi dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini. Skala ini menggunakan format skala likert dengan jumlah aitem terdiri dari 29 aitem, dengan 5 respon jawaban, yaitu Sangat 1: Tidak Setuju (STS); 2: Tidak Setuju (TS); 3: Netral (N); 4: Setuju (S); 5: Sangat Setuju (SS). *Blueprint* dari skala agresivitas yang dipakai dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3
Blueprint Perilaku Agresivitas

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	F	UF	
Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>)	2, 5, 8, 11, 13, 22, 25, 29	16	9
Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	4, 6, 14, 21, 27	-	5
Kemarahan (<i>Anger</i>)	1, 12, 18, 19, 23, 28	9	7
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	3, 7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	-	8
Jumlah	27	2	29

2. Alat Ukur Kontrol diri

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kontrol diri ini menggunakan BSCS (*brief self control scale 10 item*) mengacu pada aspek-aspek kontrol diri dari De Ridder, dkk. (2012) yang sudah diadaptasi kedalam Bahasa Indonesia oleh Arifi dan Milla (2020). Skala ini memiliki nilai reliabilitas *alpha cronbach* sebesar 0,81 yang berarti memiliki nilai reliabilitas cukup tinggi dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini. Peneliti

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.

menggunakan skala ini setelah mendapatkan izin melalui Puan Aisyah Maharani karena sama-sama meneliti kontrol diri. Skala ini menggunakan format skala likert dengan jumlah aitem terdiri dari 10 aitem, dengan 7 respon jawaban, yaitu 1: Sangat Tidak Sesuai (STS); 2: Tidak Sesuai (TS); 3: Agak Tidak Sesuai (AST); 4: Netral (N); 5: Agak Sesuai (AS); 6: Sesuai (S); dan 7: Sangat Sesuai (SS). *Blueprint* dari skala kontrol diri yang dipakai dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3. 4
Blueprint Kontrol Diri

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	F	UF	
Kontrol Diri Penghambat (<i>Inhibition Self-Control</i>)	1,	2, 3, 4, 5, 6	6
Kontrol Diri Pemrakarsa (<i>Initiation Self-Control</i>)	7, 10	8, 9	4
Jumlah	3	7	10

F. Validitas dan Reliabelitas

1. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum melakukan pengambilan data penelitian, peneliti melakukan uji coba alat ukur terlebih dahulu pada dua skala yang akan digunakan. Tujuan dilakukannya uji coba (*try out*) adalah untuk mengetahui kualitas suatu alat ukur melalui validitas dan reliabilitasnya, sehingga alat ukur yang digunakan ketika pengambilan data sudah valid dan reliabel. Uji coba dilakukan dengan cara membagikan lembaran skala penelitian secara langsung kepada siswa MAN 1 Kampar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

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.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam sekali pertemuan yaitu pada tanggal 21 Februari 2025 pada pukul 14.00-15.30 di MAN 1 Kampar dengan jumlah sebanyak 60 orang siswa. Sebelum responden mengisi skala, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu terkait penelitian dan meminta responden untuk mengisi *informed consent* dan memberikan kesempatan bertanya kepada responden. Setelah dilakukan uji coba penelitian melakukan uji reliabilitas dan daya diskriminasi aitem dengan menggunakan SPSS versi 26.0 for windows.

2. Uji Validitas

Validitas merupakan kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur konstruk yang seharusnya diukur. Suatu tes dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur atribut yang menjadi tujuan pengukuran secara tepat (Azwar, 2021). Penelitian ini menggunakan validitas isi, yaitu validitas yang menunjukkan sejauh mana butir-butir dalam instrumen telah mewakili seluruh aspek konstruk yang diukur. Penilaian validitas isi dilakukan melalui analisis rasional atau profesional, dimana evaluasi terhadap kesesuaian item instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing sebagai pihak yang berkompeten, yaitu dosen pembimbing.

3. Uji Daya Diskriminasi Aitem

Menurut Sugiyono (2019), daya diskriminasi aitem adalah kemampuan suatu aitem (butir soal) untuk membedakan antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta yang memiliki kemampuan rendah. Dengan kata lain, aitem yang memiliki daya diskriminasi baik akan dijawab 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.

oleh peserta yang berkemampuan tinggi dan salah oleh peserta yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan aitem yang valid dan gugur, peneliti mengacu pada pendapat Azwar (2012), yang menyatakan “apabila aitem memiliki indeks daya diskriminasi ≥ 0.30 dan jumlahnya melebihi aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka peneliti dapat memilih aitem-aitem yang memiliki indeks daya diskriminasi yang tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria dari 0.30 menjadi 0.25, sehingga jumlah aitem yang diinginkan tercapai”. Pada penelitian ini nilai koefisien korelasi yang digunakan untuk menentukan valid tidaknya suatu alat ukur ialah batas nilai 0.25.

Setelah peneliti melakukan *try out*, pada skala agresivitas terdapat dua aitem yang gugur dengan nilai di bawah 0.25, sedangkan pada skala kontrol diri memiliki indeks daya diskriminasi lebih dari 0.25. *Blueprint* agresivitas setelah *try out* dapat dilihat pada tabel 3.5 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. 5
Blueprint Agresivitas (Setelah try out)

Aspek	Nomor Aitem				Jumlah
	F	UF	Gugur F	Gugur UF	
Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>)	2, 5, 8, 11, 13, 22, 25, 29	16	11		9
Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	4, 6, 14, 21, 27	-	6		4
Kemarahan (<i>Anger</i>)	1, 12, 18, 19, 23, 28	9	-		7
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	3,7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	-	3, 17, 26		8
Jumlah	29		5		24

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, terdapat aitem yang valid dan yang gugur, maka peneliti menyusun kembali *blueprint* skala agresivitas yang digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3. 6
Blueprint Agresivitas (Untuk penelitian)

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	F	UF	
Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>)	2, 4, 6, 10, 18, 21, 24	13	7
Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	3, 11, 17, 22	-	4
Kemarahan (<i>Anger</i>)	1, 9, 14, 15, 19, 23	7	5
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	5, 8, 12, 16, 20	-	8
Jumlah			24

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.

Untuk *Blueprint* variabel kontrol diri setelah *try out* dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3. 7
Blueprint Kontrol Diri (Serelah *try out*)

Aspek	Nomor Aitem			Jumlah
	F	UF	Gugur	
Kontrol Diri Penghambat (<i>Inhibition Self-Control</i>)	1, 6	2, 3, 4, 5	-	6
Kontrol Diri Pemrakarsa (<i>Initiation Self-Control</i>)	9	7, 8, 10	-	4
Jumlah	3	7	-	10

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, terdapat aitem yang valid dan yang gugur, maka peneliti menyusun kembali *blueprint* skala kontrol diri yang digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3. 8
Blueprint Kontrol Diri (Untuk Penelitian)

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	F	UF	
Kontrol Diri Penghambat (<i>Inhibition Self-Control</i>)	1, 6	2, 3, 4, 5	6
Kontrol Diri Pemrakarsa (<i>Initiation Self-Control</i>)	9	7, 8, 10	4
Jumlah	3	7	10

4. Uji Reliabilitas

Menurut Azwar (2021), reliabilitas mengacu pada seberapa atau stabil hasil pengukuran suatu instrumen ketika digunakan dalam kondisi yang sama dan pada waktu yang berbeda. Reliabilitas juga menunjukkan seberapa baik suatu alat ukur menghasilkan hasil yang sama dalam situasi atau individu yang sama berulang kali. Metode yang umum digunakan dalam melakukan uji reliabilitas yaitu teknik *alpha cronbach*, yang mengukur koefisien α (Alpha) untuk mengevaluasi konsistensi dari jawaban antara satu aitem dengan aitem lain pada instrumen tersebut.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 26.0 *for windows* skala hubungan kontrol diri memiliki nilai koefisiensi reliabilitas sebesar 0.841, skala agresivitas memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.852. maka skala kontrol diri dan agresivitas memiliki reliabilitas atau konsistensi memuaskan karena mendekati angka 1.00 berarti pengukuran semakin reliabel

G. Teknik analisis data

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis korelasional. Analisis korelasional yang merupakan metode statistik yang digunakan untuk menentukan hubungan atau korelasi antara dua variabel dengan distribusi normal yang berskala interval atau rasio sederhana (Sugiyono, 2019). Korelasi *product moment* digunakan untuk mengetahui arah (positif/negatif) serta kuat atau lemahnya hubungan antara dua variabel. Adapun proses analisis

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

dilakukan dengan bantuan program statistika IBM SPSS Statistics 26.0 for Windows

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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama. Ini berarti bahwa kontrol diri tidak ada kaitannya perilaku agresif pada remaja pemain *game online* yang berlatar belakang pendidikan agama. Selain itu, hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada tingkat agresivitas sedang meskipun mayoritas memiliki tingkat kontrol diri yang rendah.

B. Saran

1. Bagi remaja

Remaja diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dalam mengelola emosi saat bermain *game online*, khususnya dalam menghadapi situasi kompetitif atau provokatif. Meskipun agresivitas yang muncul berada pada taraf sedang, pengelolaan emosi yang baik tetap diperlukan agar interaksi sosial dalam permainan tidak berdampak negatif.

2. Bagi orang tua dan guru

Orang tua disarankan untuk memberikan pendampingan dan pengawasan yang proporsional terhadap aktivitas bermain *game online* remaja, terutama terkait durasi bermain dan jenis interaksi sosial yang terjadi. Orang tua juga dapat membantu remaja mengembangkan keterampilan

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.

regulasi emosi melalui komunikasi yang terbuka dan dukungan emosional. Program bimbingan dan konseling dapat difokuskan pada pengembangan regulasi emosi dan keterampilan sosial, bukan hanya pada pengendalian diri secara umum.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor lain yang berpotensi memengaruhi agresivitas pada remaja pemain game online, seperti regulasi emosi, tekanan teman sebaya, stres akademik, pola asuh orang tua, atau karakteristik game yang dimainkan. Selain itu, penggunaan metode penelitian kualitatif atau mixed methods dapat dipertimbangkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika agresivitas dalam konteks *game online*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap 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

- Alfatama, M. F. D. (2022). Kematangan Emosi Dan Agresivitas Pada Remaja Pengguna Online Mobile Games Dengan Unsur Kekerasan. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya Indralaya.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Annur, M. C. (2023). Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia. Diakses pada 29 Januari 2025. https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia?utm_source=chatgpt.com
- Aprilyanti, Merry Fitria, 2015.. perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online(studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1-11. <http://dx.doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>
- Aroma, I. S., & Suminar, D. R. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal psikologi pendidikan dan perkembangan*, 1(2), 1-6.
- Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. B. (2015). Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, 41(5), 459–471.
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3), 1-6.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., & Hilgard, E. R. (1987). Pengantar Psikologi Jilid 1 dan 2. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Alia, A., & Ritonga, E. Y. (2024). Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds). *G-Coins: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1037-1047.
- Ayerill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286–303. <https://doi.org/10.1037/h0034845>
- Azwar, S . (2021) Metode Penelitian Psikologi Edisi II Cetak IV . Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Bandura, A. (2019). The social learning theory of aggression. In *The War System* (pp. 141-156). Routledge.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Syarif Kasim Riau

1. Dianggap 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.

- Bank Data Perlindungan Anak. (2023). *Data Kasus Perlindungan Anak*. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Diakses dari <https://bankdata.kpai.go.id>
- Barlett, C. P., Anderson, C. A., & Swing, E. L. (2009). Video game effects-confirmed, suspected, and speculative: a review of the evidence. *Simulation & Gaming*, 40(3), 377-403.
- Baron, & Byrne. (2005). Psikologi Sosial. Jilid 2. Edisi Kesepuluh . Alih Bahasa (Ratna Djuwita (ed.)). Erlangga.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2007). Self-regulation, ego depletion, and motivation. *Social and Personality Psychology Compass*, 1(1), 115–128. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2007.00001>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Card, N. A., Stucky, B. D., Sawalani, G. M., & Little, T. D. (2008). Direct and indirect aggression during childhood and adolescence: A meta-analytic review of gender differences, intercorrelations, and relations to maladjustment. *Child Development*, 79(5), 1185-1229. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2008.01184>
- Carlson, N.R. 1987. *The Science of Behavior*. Boston: Allyn and Bacon a Division of Simon and Schuster Inc.
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cuyunda, I. D., Setia, O. R., Lestari, S. M. P., & Rukmono, P. (2020). Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif Siswa SMA Negeri 1 Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. Jilid, 9.
- De Ridder, D. T. D., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., & Baumeister, R. F. (2012). Taking stock of self-control: A meta-analysis of how trait self-control relates to a wide range of behaviors. *Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76–99. <https://doi.org/10.1177/1088868311418749>
- DeWall, C. N., Finkel, E. J., & Denson, T. F. (2011). Self-control inhibits aggression. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 458–472. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00363>
- Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1146–1158. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.6.1146>
- Dwiyana, R. (2019). Intensitas bermain Free Fire dan pengaruhnya terhadap perilaku agresif siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Psikologi MINDSET*, 10(2), 77–85.
- Fasilita, D. A. (2012). Kontrol diri terhadap perilaku agresif ditinjau dari usia satpol PP Kota Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 1(2).
- Fardiana (2021) hubungan self control dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Al Islam Krian. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666.
- Finkenauer, C., Engels, R. C. M. E., & Baumeister, R. F. (2005). Parenting behaviour and adolescent behavioural and emotional problems: The role of self-control. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 58–69. <https://doi.org/10.1080/01650250444000333>
- Fitria, L. (2015). Toxic Disinhibition Online Komunikasi Antar Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Di Desa Pondok Joyo Kecamatan Semboro). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq.
- Gentile, D. A., Coyne, S. M., & Walsh, D. A. (2013). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 39(2), 123–137. <https://doi.org/10.1002/ab.21442>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Ghufron, M.N & Risnawita, R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: ArRuzz Media
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2012). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(2), 86-92.
- Hall, C. et.al. (2012). Understanding aggressive behaviour across the lifespan. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2850.2012.01902.x>
- Hapsari, M. F., Indrawati, E. S., & Desiningrum, D. R. (2013). Agresivitas Ditinjau Dari Kontrol Diri Pada Remaja Pemain Game Online Di Kota Semarang. *Jurnal Empati*, 2(4), 288-295. <https://doi.org/10.14710/empati.2013.7414>
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)..
- Harding, C. (Ed.). (2006). *Aggression and destructiveness: psychoanalytic perspectives*. Routledge.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Jaradala, N. V. (2017). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa. *Skripsi*: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Kartini, K. (2016). *Patologi sosial 2: Kenakalan remaja*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kartono, K. (2006). *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

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

- Kostelnik, M. J. (2002). Guiding children's social development: Theory to practice. (No Title).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & HR, I. M. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Meirida, R. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan agresivitas pada remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 5(1), 34–41.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., Haditono, S. R. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Munawaroh, F. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku kenakalan remaja pada siswa kelas x sma muhammadiyah 7 yogyakarta tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Oktaviani, E. P. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja di SMA Muhammadiyah.Sokaraja. *Doctoral Dissertation*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Pratono. (2018 Juni 21). Berita. Retrieved from [www.kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg-telahdimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang](https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg-telahdimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang)
- Pratomo, K. D. M., Nuqul, F. L., & Widodo, R. W. (2022). Pengaruh kontrol diri terhadap agresivitas Mahasiswa dalam unjuk rasa (demonstrasi) di Kota Malang. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 17(2), 107-131.
- Prybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474.
- Putra, M. S., & Hartono, S. D. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*. 1(2). 1-10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>
- Rasyidah, H., Afrinaldi, A., Yusri, F., & Kamal, M. (2024). Dampak Game Online Mobile Legends Pada Emosi Remaja Di kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 829-836.
- Ree, V.H. (2000). Handbook of Stress, Coping, And Health: Implications For Nursing Research, Theory And Practice. California: Sage Publication
- Rizkillah, F., Aini, D. K., & Ikhrom, I. (2025). *The influence of online games on a person's emotions*. *Jurnal Multidisiplin Sahombu*.

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.

- Salmiati. (2015). Perilaku Agresif Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 66–76.
- Santrock, J. W. (2003). *Perkembangan remaja edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51-55.
- Serambi. (2019, Januari 20). Berita. Retrieved from www.serambinews.com:https://aceh.tribunnews.com/2019/09/11/gara-gara-tak-diberi-uang-untukmain-pubg-seorang-anak-tega-mutilasi-tubuh-ayah-dengan-pisau-dagin
- Sernila, S., Utaminingsih, D., & Pratama, M. J. (2019). Hubungan antara Self Control dan Tingkat Agresivitas pada Siswa kelas X SMK. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1)..
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263>
- Tarigan, M. A., & Asyanti, S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan agresivitas pada remaja di SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Doctoral dissertation*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Underwood, M. K. (2003). *Social aggression among girls*. New York: Guilford Press.
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1(1), 6-16.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.

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 A Lembar Validasi Alat

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 KONTROL DIRI

1. Definisi Operasional Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan remaja yang bermain *game online* untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan tindakan agar tetap sesuai dengan tujuan atau nilai-nilai yang diinginkan, serta menghindari perilaku impulsif.

2. Skala yang digunakan

- a) Buat Sendiri ()
- b) Terjemahan ()
- c) Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem : 10 aitem

4. Jenis Format Respon : Likert

5. Penilaian Tiap Butir Aitem : 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Agak Tidak Sesuai (ATS)

4 = Netral (N)

5 = Agak Sesuai (AS)

6 = Sesuai (S)

7 = Sangat Sesuai (SS)

6. Petunjuk

Pada bagian kepada bapak/ibu dimohon agar bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada di dalam skala ini. Skala 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR) pada kolom yang telah disediakan.

R : Relevan (R)

KR : Kurang Relevan (KR)

TR : Tidak Relevan (TR)

Contoh Pengerjaan

Keterangan:

Jika Bapak/Ibu menilai pernyataan (aitem) tersebut relevan dengan aspek/indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (✓) pada R, dan begitu seterusnya pada aitem-aitem yang tersedia.

Pernyataan	R	KR	TR
Saya tahu pasti apa yang saya rasakan	✓		

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.

Aspek	No	Aitem Asli	Pertanyaan	R	KR	TR
Kontrol Diri Penghambat (<i>inhibitory Self-Control</i>)	1	I am good at resisting temptation	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik.	✓		
	2	I have a hard time breaking bad habits	Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk.	✓		
	3	I do certain things that are bad for me, if they are fun	Saya melakukan beberapa hal buruk jika hal tersebut menyenangkan.	✓		
	4	Pleasure and fun sometimes keep me from getting work done	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan pekerjaan.	✓		
	5	Sometimes I can't stop myself from doing something, even if I know it is wrong	Terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah	✓		
	6	I refuse things that are bad for me	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk	✓		

© 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.

			diri saya			
Kontrol Diri Pemrakarsa (Initiatory Self-Control)	7	I am lazy	Saya pemalas	✓		
	8	I have trouble concentrating	Saya kesulitan berkonsentrasi	✓		
	9	I am able to work effectively toward long-term goals	Saya dapat bekerja dengan efektif dalam meraih tujuan jangka panjang.	✓		
	10	I often act without thinking through all the alternatives	Saya sering bertindak tanpa mempertimbangkan seluruh alternatif	✓		

© 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.

Catatan:

a. Isi

Isi

b. Bahasa

Bahasa

c. Jumlah Aitem

Belum

Pekanbaru, 11 Februari 2025

Validator

Ivan Muhammad Agung, M.Si

Ivan Muhammad Agung, M.Si

NIP. 196707081998021001



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

1. Definisi Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku atau sikap yang cenderung menyerang, menyakiti, atau merugikan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Agresivitas sering dipicu oleh kemarahan, frustrasi, atau keinginan untuk menunjukkan dominasi. Ini bisa mencakup tindakan verbal dan fisik serta dapat merusak hubungan interpersonal.

2. Skala yang digunakan

- a) Buat Sendiri ()
- b) Terjemahan ()
- c) Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem : 29 aitem

4. Jenis Format Respon : Likert

5. Penilaian Tjap Butir Aitem : 1 = Setuju

- 2 = Sangat Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Tidak Setuju
- 5 = Sangat Tidak Setuju

6. Petunjuk

Pada bagian kepada bapak/ibu dimohon agar bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang



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.

Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR) pada kolom yang telah disediakan.

R : Relevan (R)

KR : Kurang Relevan (KR)

TR : Tidak Relevan (TR)

Contoh Pengerjaan

Keterangan:

Jika Bapak/Ibu menilai pernyataan (aitem) tersebut relevan dengan aspek/indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (✓) pada R, dan begitu seterusnya pada aitem-aitem yang tersedia.

Pernyataan	R	KR	TR
Saya tahu pasti apa yang saya rasakan	✓		

Aspek	No	Aitem Asli	Pertanyaan	R	KR	TR
Agresi Fisik (Physical Agression)	1	At times I feel I have gotten a raw deal out of life.	Kadang-kadang saya merasa telah mendapatkan banyak hal dalam hidup.	✓		
	2	I have become so mad that I have broken things.	Saya mudah marah sehingga saya merusak banyak hal.	✓		



© 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.

	3	Once in a while, I can't control the urge to strike another person.	Terkadang saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain	✓		
	4	I have threatened people I know.	Saya pernah mengancam orang yang saya kenal	✓		
	5	Given enough provocation, I may hit another person.	Dengan cukup provokasi, saya akan memukul orang lain.	✓		
	6	I can think of no good reason for ever hitting a person.	Saya tidak bisa memukul seseorang tanpa ada alasan yang jelas.	✓		
	7	If somebody hits me, I hit back.	Kalau ada yang memukul saya, saya membalasnya.	✓		
	8	There are people who pushed me so far that we came to blows.	Beberapa orang memberikan saya tekanan sehingga hal itu membuat kami bertengkar.	✓		
	9	I get into fights a little more than the average person.	Saya lebih sering berkelahi dibandingkan orang lain pada umumnya.	✓		
Agresi Verbal (Verbal	10	I tell my friends openly when I disagree with them.	Saya memberi tahu teman-teman saya secara terbuka ketika saya tidak sependapat	✓		



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.

Agression)			dengan mereka.			
	11	I can't help getting into arguments when people disagree with me.	Saya tidak dapat menahan diri untuk tidak terlibat dalam perdebatan ketika ada orang yang tidak sependapat dengan saya.	✓		
	12	When people annoy me, I may tell them what I think of them.	Ketika ada orang yang mengganggu saya, saya mungkin akan mengatakan kepada mereka apa yang saya pikirkan tentang mereka	✓		
	13	I often find myself disagreeing with people.	Saya sering berselisih paham dengan orang lain.	✓		
Kemarahan (Anger)	14	My friends say that I'm somewhat argumentative.	Menurut teman saya, saya merupakan orang yang suka berdebat.	✓		
	15	Some of my friends think I am a hothead	Beberapa teman saya menganggap saya pemarah	✓		
	16	I am an even-tempered person.	Saya orang yang mudah marah	✓		
	17	I flare up quickly but get over it quickly.	Saya cepat marah, tetapi dapat mengatasinya dengan cepat	✓		
	18	I have trouble controlling my	Saya kesulitan mengendalikan emosi.	✓		

© 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.

		temper.			
	19	When frustrated, I let my irritation show.	Saat frustrasi, saya menunjukkan kejengkelan saya.	✓	
	20	I sometimes feel like a powder keg ready to explode.	Kadang-kadang saya merasa seperti tong mesiu yang siap meledak.	✓	
	21	Sometimes I fly off the handle for no good reason.	Kadang-kadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas	✓	
Permusuhan (Hostility)	22	When people are especially nice to me, I wonder what they want.	Ketika orang-orang bersikap baik kepada saya, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan	✓	
	23	I wonder why sometimes I feel so bitter about things.	Saya bertanya-tanya mengapa kadang-kadang saya merasa begitu pahit terhadap suatu hal.	✓	
	24	I am suspicious of overly friendly strangers.	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah	✓	
	25	I am sometimes eaten up with jealousy.	Kadang-kadang aku diliputi rasa cemburu	✓	
	26	At times I feel I have gotten a raw deal out of life.	Kadang-kadang saya merasa telah mendapat banyak hal dalam hidup	✓	

© 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.

27	I sometimes feel that people are laughing at me behind my back.	Saya merasa orang-orang menertawakan saya dibelakang saya.	✓		
28	Other people always seem to get the breaks.	Orang lain sepertinya selalu mendapatkan waktu istirahat.	✓		
29	I know that "friends" talk about me behind my back.	Saya tahu bahwa "teman" membicarakan saya di belakang saya.	✓		

© 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.

Catatan:

a. Isi

Or

b. Bahasa

Cala lagi

c. Jumlah Aitem

Agely

Pekanbaru, 22 Januari 2025

Validator



Ivan Muhammad Agung, M.Si

NIP. 196707081998021001

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 KONTROL DIRI**1. Definisi Operasional Kontrol Diri**

Kontrol diri merupakan kemampuan remaja yang bermain *game online* untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan tindakan agar tetap sesuai dengan tujuan atau nilai-nilai yang diinginkan, serta menghindari perilaku impulsif.

2. Skala yang digunakan

- a) Buat Sendiri ()
- b) Terjemahan ()
- c) Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem : 10 aitem**4. Jenis Format Respon : Likert****5. Penilaian Tiap Butir Aitem : 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)**

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Agak Tidak Sesuai (ATS)

4 = Netral (N)

5 = Agak Sesuai (AS)

6 = Sesuai (S)

7 = Sangat Sesuai (SS)

6. Petunjuk

Pada bagian kepada bapak/ibu dimohon agar bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada di dalam skala ini. Skala 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR) pada kolom yang telah disediakan.

R : Relevan (R)

KR : Kurang Relevan (KR)

TR : Tidak Relevan (TR)

Contoh Pengerjaan

Keterangan:

Jika Bapak/Ibu menilai pernyataan (aitem) tersebut relevan dengan aspek/indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (✓) pada R, dan begitu seterusnya pada aitem-aitem yang tersedia.

Pernyataan	R	KR	TR
Saya tahu pasti apa yang saya rasakan	✓		

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.

Aspek	No	Aitem Asli	Pertanyaan	R	KR	TR
Kontrol Diri Penghambat (<i>inhibitory Self-Control</i>)	1	I am good at resisting temptation	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik.	✓		
	2	I have a hard time breaking bad habits	Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk.	✓		
	3	I do certain things that are bad for me, if they are fun	Saya melakukan beberapa hal buruk jika hal tersebut menyenangkan.	✓		
	4	Pleasure and fun sometimes keep me from getting work done	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan pekerjaan.	✓		
	5	Sometimes I can't stop myself from doing something, even if I know it is wrong	Terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah	✓		
	6	I refuse things that are bad for me	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk	✓		

© 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.

			diri saya			
Kontrol Diri Pemrakarsa (Initiatory Self-Control)	7	I am lazy	Saya pemalas	✓		
	8	I have trouble concentrating	Saya kesulitan berkonsentrasi	✓		
	9	I am able to work effectively toward long-term goals	Saya dapat bekerja dengan efektif dalam meraih tujuan jangka panjang.	✓		
	10	I often act without thinking through all the alternatives	Saya sering bertindak tanpa mempertimbangkan seluruh alternatif	✓		

© 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.

Catatan:

a. Isi

sesuai

b. Bahasa

sesuai

c. Jumlah Aitem

sesuai

Pekanbaru, 22 Januari 2025

Validator



Salmivati, S.Psi., M.Psi, Psikolog

NIP . 198808172019032013



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

1. Definisi Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku atau sikap yang cenderung menyerang, menyakiti, atau merugikan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Agresivitas sering dipicu oleh kemarahan, frustrasi, atau keinginan untuk menunjukkan dominasi. Ini bisa mencakup tindakan verbal dan fisik serta dapat merusak hubungan interpersonal.

2. Skala yang digunakan

- a) Buat Sendiri ()
- b) Terjemahan ()
- c) Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem : 29 aitem

4. Jenis Format Respon : Likert

5. Penilaian Tjap Butir Aitem : 1 = Setuju

- 2 = Sangat Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Tidak Setuju
- 5 = Sangat Tidak Setuju

6. Petunjuk

Pada bagian kepada bapak/ibu dimohon agar bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R), Kurang



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.

Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR) pada kolom yang telah disediakan.

R : Relevan (R)

KR : Kurang Relevan (KR)

TR : Tidak Relevan (TR)

Contoh Pengerjaan

Keterangan:

Jika Bapak/Ibu menilai pernyataan (aitem) tersebut relevan dengan aspek/indikator, maka Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (✓) pada R, dan begitu seterusnya pada aitem-aitem yang tersedia.

Pernyataan	R	KR	TR
Saya tahu pasti apa yang saya rasakan	✓		

Aspek	No	Aitem Asli	Pertanyaan	R	KR	TR
Agresi Fisik (Physical Agression)	1	At times I feel I have gotten a raw deal out of life.	Kadang-kadang saya merasa telah mendapatkan banyak hal dalam hidup.	✓		
	2	I have become so mad that I have broken things.	Saya mudah marah sehingga saya merusak banyak hal.	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

3	Once in a while, I can't control the urge to strike another person.	Terkadang saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain	✓		
4	I have threatened people I know.	Saya pernah mengancam orang yang saya kenal	✓		
5	Given enough provocation, I may hit another person.	Dengan cukup provokasi, saya akan memukul orang lain.	✓		
6	I can think of no good reason for ever hitting a person.	Saya tidak bisa memukul seseorang tanpa ada alasan yang jelas.	✓		
7	If somebody hits me, I hit back.	Kalau ada yang memukul saya, saya membalasnya.	✓		
8	There are people who pushed me so far that we came to blows.	Beberapa orang memberikan saya tekanan sehingga hal itu membuat kami bertengkar.	✓		
9	I get into fights a little more than the average person.	Saya lebih sering berkelahi dibandingkan orang lain pada umumnya.	✓		
Agresi Verbal (Verbal	10 I tell my friends openly when I disagree with them.	Saya memberi tahu teman-teman saya secara terbuka ketika saya tidak sependapat	✓		

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.

Agression)			dengan mereka.			
	11	I can't help getting into arguments when people disagree with me.	Saya tidak dapat menahan diri untuk tidak terlibat dalam perdebatan ketika ada orang yang tidak sependapat dengan saya.	✓		
	12	When people annoy me, I may tell them what I think of them.	Ketika ada orang yang mengganggu saya, saya mungkin akan mengatakan kepada mereka apa yang saya pikirkan tentang mereka	✓		
	13	I often find myself disagreeing with people.	Saya sering berselisih paham dengan orang lain.	✓		
Kemarahan (Anger)	14	My friends say that I'm somewhat argumentative.	Menurut teman saya, saya merupakan orang yang suka berdebat.	✓		
	15	Some of my friends think I am a hothead	Beberapa teman saya menganggap saya pemarah	✓		
	16	I am an even-tempered person.	Saya orang yang mudah marah	✓		
	17	I flare up quickly but get over it quickly.	Saya cepat marah, tetapi dapat mengatasinya dengan cepat	✓		
	18	I have trouble controlling my	Saya kesulitan mengendalikan emosi.	✓		

© 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.

		temper.			
	19	When frustrated, I let my irritation show.	Saat frustrasi, saya menunjukkan kejangkelan saya.	✓	
	20	I sometimes feel like a powder keg ready to explode.	Kadang-kadang saya merasa seperti tong mesiu yang siap meledak.	✓	
	21	Sometimes I fly off the handle for no good reason.	Kadang-kadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas	✓	
Permusuhan (Hostility)	22	When people are especially nice to me, I wonder what they want.	Ketika orang-orang bersikap baik kepada saya, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan	✓	
	23	I wonder why sometimes I feel so bitter about things.	Saya bertanya-tanya mengapa kadang-kadang saya merasa begitu pahit terhadap suatu hal.	✓	
	24	I am suspicious of overly friendly strangers.	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah	✓	
	25	I am sometimes eaten up with jealousy.	Kadang-kadang aku diliputi rasa cemburu	✓	
	26	At times I feel I have gotten a raw deal out of life.	Kadang-kadang saya merasa telah mendapat banyak hal dalam hidup	✓	

© 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.

27	I sometimes feel that people are laughing at me behind my back.	Saya merasa orang-orang menertawakan saya dibelakang saya.	✓			
28	Other people always seem to get the breaks.	Orang lain sepertinya selalu mendapatkan waktu istirahat.	✓			
29	I know that "friends" talk about me behind my back.	Saya tahu bahwa "teman" membicarakan saya di belakang saya.	✓			

© 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.

Catatan:

a. Isi

Sesuai

b. Bahasa

Sesuai

c. Jumlah Aitem

Sesuai

Pekanbaru, 22 Januari 2025

Validator



Salmivati, S.Psi., M.Psi, Psikolog

NIP. 198808172019032013

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 B Skala Penelitian

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.

ALAT UKUR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Perkenalkan, nama saya Nazzatul Fitri mahasiswa S1 Jurusan Psikologi UIN SUSKA RIAU. Pada kesempatan ini, saya memohon kesedian saudara untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan meluangkan waktunya untuk mengisi skala penelitian. Skala ini terdiri dari beberapa bagian, harapannya kepada saudara untuk membaca petunjuk. Penelitian ini terdapat beberapa informasi pribadi yang akan digunakan untuk kepentingan penelitian sehingga semua informasi saudara akan dijaga kerahasiannya.

Terimakasih atas partisipan saudara. Semoga ALLAH SWT membarikan balasan kebaikan dan di mudahkan segala urusannya. Aamiin Allahumma Aamiin.

Hormat Saya,

Nazzatul Fitri



Identitas Diri

Nama/Inisial :
 Kelas :
 Umur :
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

1. Apakah Anda memiliki *smartphone/gadget* sendiri?

☐ Ya ☐ Tidak

2. Berapa lama Anda bermain *game online*?

- a. 3-4 jam/hari c. 5-6 jam/hari
 b. 4-5 jam/hari d. ≥ 7 jam/hari

3. *Game online* apa saja yang biasanya Anda mainkan?

- ☐ *Mobile Legends*
☐ *Free Fire*
☐ *PUBG*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SKALA I

Petunjuk Pengisian :

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Istilah pernyataan tersebut dengan memberikan tanda (✓) pada kolom kosong, disebelah pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dan keadaan saudara yang sebenarnya. Saudari tidak perlu khawatir menjawabnya dengan jujur, data ini hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian, penelitian menjamin kerahasiian dari jawaban saudara.

Setiap orang dapat mempunyai pilihan yang berbeda, tidak ada pilihan benar atau salah. Oleh karena itu, pilihan yang paling sesuai dengan diri sendiri, tanpa mendiskusikannya dengan orang lain. Berikut adalah keterangan pilihan jawaban yang dapat saudara pilihan :

Sangat Tidak Sesuai (STS) :
Tidak Sesuai (TS) :
Agak Tidak Sesuai (ATS) :
Netral (N) :
Agak Sesuai (AS) :
Sesuai (S) :
Sangat Sesuai (SS) :

Contoh Pengerjaan:

No	Bentuk perilaku	STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Saya Pemalas	✓						

---Selamat Mengerjakabn---

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.

No	Bentuk Perilaku	STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik.							
2	Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk.							
3	Saya pemalas							
4	Saya melakukan beberapa hal buruk jika hal tersebut menyenangkan.							
5	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan pekerjaan.							
6	Saya sulit berkonsentrasi.							
7	Saya dapat bekerja dengan efektif dalam meraih tujuan jangka panjang.							
8	Terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah.							
9	Saya sering bertindak tanpa mempertimbangkan seluruh alternatif.							
10	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya							



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

SKALA II

Petunjuk Pengisian :

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Istilah pernyataan tersebut dengan memberikan tanda (✓) pada kolom kosong, disebelah pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dan keadaan saudara yang sebenarnya. Saudari tidak perlu khawatir menjawabnya dengan jujur, data ini hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian, penelitian menjamin kerahasiian dari jawaban saudara.

Setiap orang dapat mempunyai pilihan yang berbeda, tidak ada pilihan benar atau salah. Oleh karena itu, pilihan yang paling sesuai dengan diri sendiri, tanpa mendiskusikannya dengan orang lain. Berikut adalah keterangan pilihan jawaban yang dapat saudara pilihan :

Sangat Tidak Setuju (STS) :

Tidak Setuju (TS) :

Netral (N) :

Setuju (S) :

Sangat Setuju (SS) :

Contoh Pengerjaan:

No	Bentuk Perilaku	STS	TS	N	S	SS
1	Jika ada yang memukul saya, saya membalasnya					✓

--- Selamat Mengerjakan---

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.

No	Bentuk Perilaku	STS	TS	N	S	SS
1	Beberapa teman saya menganggap saya pemaarah					
2	Jika saya harus menggunakan kekerasan untuk melindungi hak-hak saya, saya akan melakukannya					
3	Saya menceritakan kepada teman saya secara terbuka jika saya berbeda pendapat dengan mereka					
4	Saya menjadi sangat marah hingga merusak barang-barang					
5	Saya bertanya-tanya mengapa kadang-kadang saya merasa begitu getir terhadap suatu hal.					
6	Kadang-kadang, saya tidak dapat mengendalikan keinginan untuk menyerang orang lain					
7	Saya orang yang mudah marah					
8	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah					
9	Saya cepat marah, tetapi dapat mengatasinya dengan cepat					
10	Dengan cukup provokasi, saya mungkin akan memukul orang lain.					
11	Ketika ada orang yang mengganggu saya, saya mungkin akan mengatakan kepada mereka apa yang saya pikirkan tentang mereka					
12	Kadang-kadang aku diliputi rasa cemburu					
13	Saya tidak dapat memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang					
14	Saya kesulitan mengendalikan emosi.					
15	Saat frustrasi, saya menunjukkan kejengkelan saya.					

16	Kadang-kadang saya merasa ada orang yang menertawakan saya di belakang saya					
17	Saya sering mendapati diri saya berselisih paham dengan orang lain					
18	Jika ada yang memukul saya, saya membalasnya					
19	Kadang-kadang saya merasa seperti tong mesiu yang siap meledak.					
20	Orang lain sepertinya selalu mendapatkan waktu istirahat.					
21	Ada orang yang mendorong saya sedemikian rupa sehingga kami bertengkar					
22	Kata teman saya, saya agak argumentatif.					
23	Kadang-kadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas					
24	Saya lebih sering berkelahi dibandingkan orang kebanyakan					

Terima Kasih☺

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.

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 C Tabulasi Data Uji Coba

Kontrol Diri

No	Nama	Umur	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
1	P	16	LK	1	2	1	5	6	6	7	7	1	3	39
2	M	16	LK	7	3	1	2	3	2	1	6	2	1	28
3	RM	18	LK	6	3	1	2	2	2	1	5	1	1	24
4	MZ	19	LK	2	5	5	1	2	1	2	6	2	2	28
5	AA	16	LK	2	4	6	1	1	3	1	6	1	1	26
6	FS	18	LK	1	5	6	4	2	3	2	2	3	3	31
7	R	18	LK	5	6	2	2	4	2	1	1	2	1	26
8	MM	16	PR	2	6	3	3	3	3	4	2	3	4	33
9	KI	18	LK	7	7	2	2	1	2	4	1	1	4	31
10	AP	17	LK	6	5	3	3	7	4	4	7	5	3	47
11	BW	16	LK	7	7	6	2	2	4	5	2	4	3	42
12	F	18	LK	7	7	6	2	2	3	4	1	3	2	37
13	MB	16	LK	7	7	4	1	1	5	5	2	2	3	37
14	F	18	LK	6	7	5	2	2	4	7	4	1	3	41
15	A	19	LK	6	5	4	2	4	5	7	2	3	2	40
16	T	16	LK	7	6	4	1	3	4	3	1	6	1	36
17	F	18	LK	6	2	5	2	2	6	4	3	5	3	38
18	UU	18	LK	4	1	4	3	1	4	3	2	7	3	32
19	R	16	LK	4	2	6	2	2	7	6	1	6	2	38
20	MNU	18	LK	5	1	6	1	3	5	6	5	4	2	38
21	AAR	17	LK	4	4	5	3	1	4	5	3	7	1	37
22	RA	16	LK	6	5	2	2	5	6	7	3	7	2	45
23	WR	18	LK	7	4	2	4	2	7	7	1	6	3	43
24	NII	16	LK	4	6	1	1	1	4	3	2	5	3	30
25	RN	17	LK	3	6	3	2	3	7	5	1	7	3	40
26	W	17	LK	5	7	4	3	2	4	1	4	5	2	37
27	A	15	LK	5	4	4	2	1	1	1	1	7	3	29
28	Y	17	LK	5	2	4	1	2	1	3	4	5	2	29
29	AR	18	LK	6	4	6	3	2	3	2	1	4	3	34
30	FF	18	LK	6	7	4	2	3	1	2	1	5	1	32
31	KI	16	LK	6	5	5	2	6	1	5	3	6	1	40
32	Z	16	LK	5	3	5	1	4	5	6	2	7	3	41
33	AF	16	LK	6	2	7	3	2	1	4	5	4	2	36
34	NH	18	LK	5	2	7	2	1	1	7	6	5	3	39
35	NN	17	LK	4	1	3	1	1	3	2	4	3	1	23
36	R	18	LK	7	1	7	4	5	1	3	7	2	4	41
37	IR	18	LK	7	4	2	3	5	2	4	6	1	5	39
38	R	15	LK	6	2	7	2	6	2	1	5	3	6	40

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:

- 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.

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

39	MI	16	LK	2	4	7	3	7	1	4	3	4	7	42
40	MZR	18	LK	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	41
41	YN	17	PR	5	6	4	3	6	7	4	4	6	2	47
42	PL	16	LK	4	7	1	4	7	2	3	5	5	1	39
43	MA	16	LK	3	4	2	1	7	1	2	2	4	3	29
44	IZ	18	LK	4	5	1	7	6	7	1	1	3	2	37
45	MJ	15	PR	7	5	3	2	5	6	5	6	2	3	44
46	TW	17	LK	7	4	1	7	1	7	5	4	3	2	41
47	D	17	PR	5	6	5	3	1	6	7	7	5	3	48
48	MZ	16	LK	2	7	2	6	3	5	7	6	6	1	45
49	AS	18	LK	1	7	3	1	2	4	1	4	1	1	25
50	AA	15	PR	1	3	5	1	4	6	2	2	2	5	31
51	M	16	PR	4	2	2	4	1	7	2	4	1	4	31
52	DC	16	LK	3	6	6	1	1	6	5	5	1	2	36
53	MLH	18	LK	5	6	6	1	1	7	6	5	2	1	40
54	BN	17	LK	6	6	7	5	5	2	5	6	2	2	46
55	AN	15	LK	2	3	7	2	5	1	7	5	1	1	34
56	BH	17	LK	5	5	6	1	7	4	7	6	5	7	53
57	UN	16	PR	4	6	7	2	6	7	6	7	3	6	54
58	MAA	16	LK	7	2	4	1	7	5	5	7	1	3	42
59	FB	18	LK	7	3	2	4	5	7	2	5	4	2	41
60	LM	17	PR	7	3	1	5	3	3	2	6	7	4	41
61	MI	15	LK	1	2	2	7	6	3	1	1	5	1	29
62	AP	17	PR	1	3	1	1	2	4	2	3	3	1	21
63	BW	17	PR	3	5	1	1	3	1	1	2	1	3	21
64	F	16	LK	1	5	3	1	3	4	4	3	2	2	28
65	MB	18	PR	3	6	2	3	2	4	2	2	1	2	27
66	F	15	LK	4	4	4	4	3	4	1	3	5	3	35
67	A	16	LK	4	6	5	2	5	3	2	1	1	3	32
68	T	16	LK	4	4	4	4	5	2	2	1	4	2	32
69	F	18	LK	5	4	6	5	6	4	3	5	1	3	42
70	UU	17	LK	1	4	5	6	4	4	3	4	2	5	38
71	R	15	LK	6	6	7	7	6	3	3	6	1	5	50
72	MNU	15	LK	7	7	4	3	1	4	1	6	7	6	46
73	AAR	17	LK	6	5	1	4	4	4	2	2	2	4	34
74	RA	17	LK	5	6	5	1	1	2	1	3	1	6	31
75	WR	16	LK	7	5	6	4	7	3	2	3	7	3	47
76	NII	18	LK	7	7	6	4	4	2	3	2	3	4	42
77	RN	15	LK	5	4	7	4	5	4	3	3	2	1	38
78	W	16	LK	5	3	6	3	3	4	1	5	2	4	36
79	A	16	LK	4	2	5	2	2	1	2	5	4	4	31
80	Y	18	LK	4	1	7	1	5	4	3	6	5	3	39

[illegible]

- [illegible]

81	D	17	LK	5	2	2	5	7	2	1	4	2	2	32
82	MZ	15	LK	7	2	1	5	2	4	3	6	5	4	39
83	AS	16	PR	6	1	4	7	3	3	6	3	6	3	42
84	AA	18	LK	1	4	7	4	2	4	7	2	7	7	45
85	M	17	LK	1	1	1	3	3	1	2	1	1	1	15
86	DC	18	PR	2	2	4	2	4	1	6	7	2	7	37
87	MLH	18	LK	2	2	5	6	4	1	3	2	6	2	33
88	BN	15	PR	1	2	3	4	1	6	1	5	1	1	25
89	AN	16	PR	3	1	2	5	1	1	2	2	2	1	20
90	BH	18	LK	4	1	1	2	2	1	1	2	1	2	17
91	UN	17	PR	2	1	2	1	3	3	2	3	3	1	21
92	MAA	16	LK	7	4	7	7	6	5	7	6	5	7	61
93	KI	16	LK	3	7	4	5	7	5	5	7	5	1	49
94	Z	18	LK	4	4	6	7	3	3	2	2	2	3	36
95	AF	15	LK	1	4	7	5	2	4	6	5	4	2	40
96	NH	17	LK	1	1	2	2	1	2	1	1	4	1	16
97	NN	17	LK	2	7	7	6	7	3	5	5	6	3	51
98	R	16	LK	4	6	6	6	5	6	2	5	4	4	48
99	IR	18	LK	5	6	5	6	2	5	3	5	6	3	46
100	R	15	LK	7	5	6	6	5	6	5	7	4	4	55
101	MI	16	LK	7	5	6	5	1	5	7	2	4	3	45
102	AP	18	PR	6	5	7	6	7	6	2	3	5	3	50
103	BW	17	LK	7	6	6	4	7	5	2	2	1	3	43
104	F	18	LK	1	1	5	1	1	1	1	3	2	3	19
105	AN	18	PR	1	6	6	2	5	7	1	4	2	1	35
106	PU	15	LK	7	6	7	7	7	7	2	7	7	2	59
107	A	16	PR	5	7	6	4	7	6	4	4	2	3	48
108	R	18	PR	6	7	6	3	6	3	7	6	6	7	57
109	AW	17	LK	7	7	7	6	4	7	6	7	6	2	59
110	DP	16	PR	4	1	1	1	1	1	1	1	6	1	18
111	IL	16	LK	1	7	1	2	2	1	2	2	1	1	20
112	SR	18	LK	6	1	1	1	1	4	1	4	1	4	24
113	IR	15	LK	3	7	1	1	3	1	2	4	1	3	26
114	FM	17	LK	1	1	7	1	6	1	6	1	7	1	32
115	SZ	17	LK	3	6	7	2	7	7	7	6	6	3	54
116	MA	16	LK	4	7	6	2	6	5	4	2	1	2	39
117	FK	18	LK	7	7	4	6	6	7	7	6	7	7	64
118	MA	15	LK	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	69
119	NH	16	LK	7	7	7	7	6	7	6	7	5	7	66
120	IM	16	LK	1	7	7	2	7	4	2	1	7	5	43



Agresivitas

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Unia

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, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan artikel atau buku dan sebagainya.
 - 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

Nama	Umur	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	TOTAL
P	16	LK	5	1	3	2	3	3	4	1	4	4	3	3	2	3	1	1	3	1	3	4	2	1	5	4	5	1	2	4	2	80
M	16	LK	4	1	4	2	3	3	4	1	4	3	3	2	1	2	2	3	4	1	2	5	1	2	4	3	4	2	3	4	3	80
RM	18	LK	5	1	5	2	2	2	5	3	4	4	2	4	2	1	1	2	3	2	3	4	2	1	3	4	5	1	2	5	4	84
M	19	LK	4	2	4	3	3	2	5	3	3	3	4	1	2	2	2	3	3	1	3	5	2	1	5	3	4	2	4	4	3	87
AA	16	LK	2	2	5	3	2	2	4	2	3	5	3	5	4	2	3	4	4	4	2	4	1	2	3	4	5	3	3	4	2	92
FS	18	LK	1	3	3	4	2	4	4	2	4	5	4	3	5	3	2	3	4	4	2	2	1	2	2	3	5	2	1	4	4	88
R	18	LK	3	1	5	3	1	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	1	3	3	3	3	4	2	3	4	5	5	93
MM	16	PR	4	1	3	4	1	2	5	3	3	5	3	4	5	3	2	5	5	2	2	2	2	4	2	5	4	2	5	5	5	98
KI	18	LK	5	1	5	3	1	5	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	5	1	2	2	4	4	5	4	4	4	3	4	101
AP	17	LK	3	2	4	4	2	5	3	4	3	4	4	3	3	4	3	5	5	4	1	4	3	3	3	5	4	3	5	5	3	104
BW	16	LK	4	3	5	5	2	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	1	3	3	4	4	1	4	4	2	1	106
F	18	LK	4	3	4	5	3	5	3	4	4	3	5	2	3	5	4	5	5	2	3	1	2	4	5	4	2	3	4	3	2	102
MB	16	LK	3	3	5	5	5	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	2	1	3	3	4	2	5	4	4	2	100
F	18	LK	5	4	3	4	5	4	2	5	4	3	4	3	2	5	5	5	4	3	2	1	4	3	4	3	3	5	4	5	3	107
A	19	LK	5	3	5	5	5	2	1	5	3	3	5	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	5	4	3	3	5	1	1	3	99
T	16	LK	2	3	3	4	4	4	2	5	4	3	4	5	1	5	3	2	2	3	4	2	3	4	3	4	3	5	5	5	4	101
F	18	LK	1	4	4	2	5	2	1	4	3	4	3	4	2	4	4	3	1	2	2	3	4	5	3	3	2	4	5	4	4	92
UU	18	LK	2	3	3	1	4	3	2	4	5	3	3	3	1	3	3	2	1	4	4	2	3	4	3	1	3	5	4	5	4	88
R	16	LK	2	5	2	2	4	4	2	4	5	4	4	3	3	2	4	1	1	4	2	1	3	4	4	4	3	4	4	4	5	94
MNU	18	LK	1	4	3	1	4	3	2	3	4	2	4	4	5	2	3	2	2	4	2	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	97
AAR	17	LK	2	5	2	2	3	3	3	3	5	5	5	3	4	3	2	1	1	5	2	3	3	5	4	5	3	5	5	1	5	98



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

Hak	16	LK	1	4	3	2	3	1	2	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	5	5	3	5	5	4	2	4	5	2	2	92	
	18	LK	2	5	2	3	2	2	3	2	5	4	3	2	4	2	2	3	4	5	4	4	2	4	5	5	3	5	3	2	4	96
cipta	16	LK	2	4	1	3	2	5	4	2	4	3	2	4	3	1	3	2	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	3	2	2	90
	17	LK	2	5	2	3	3	4	4	3	3	2	1	4	4	1	1	3	4	3	5	4	2	3	4	5	4	3	5	4	1	92
mik	17	LK	3	2	1	4	3	5	3	2	2	1	1	5	2	2	2	2	3	5	4	5	4	3	5	4	4	3	1	3	1	85
	15	LK	2	4	1	4	4	5	4	3	3	3	2	5	2	1	1	4	2	3	5	3	5	2	2	5	4	2	5	4	2	92
UN	17	LK	3	3	3	4	4	4	5	3	2	2	2	4	1	2	2	4	3	2	3	4	5	2	2	4	3	3	5	5	2	91
	18	LK	2	4	3	5	4	4	5	3	3	4	3	4	2	2	1	5	2	4	3	2	4	1	2	4	5	2	5	5	3	96
Suka	18	LK	3	3	2	4	5	3	5	2	4	4	3	5	1	3	3	3	2	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	5	3	97
	16	LK	2	4	1	4	4	4	4	1	4	3	4	4	2	5	2	3	2	1	3	3	3	1	2	3	5	2	5	5	4	90
Riau	16	LK	4	3	2	4	4	5	5	1	2	4	4	2	3	4	4	3	3	1	4	3	4	1	3	5	4	4	4	4	4	98
	16	LK	4	4	1	4	5	5	4	1	1	3	4	1	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	5	3	5	3	4	91
	18	LK	5	4	3	5	5	4	4	1	2	4	5	3	4	3	5	3	3	1	4	2	1	2	4	4	4	4	4	4	3	100
	17	LK	4	5	1	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	5	5	3	5	1	5	101
	18	LK	6	4	4	5	4	4	3	4	2	3	2	3	5	5	4	5	4	1	2	2	2	2	4	5	4	5	4	1	5	104
	18	LK	5	5	1	4	3	2	1	4	3	4	1	2	4	4	3	4	5	1	4	2	2	2	5	5	5	5	4	1	5	96
	15	LK	5	4	4	4	3	1	2	2	4	5	3	3	5	4	5	5	1	5	1	2	1	3	5	4	4	5	2	2	4	98
	16	LK	4	3	1	4	3	1	1	3	4	5	4	4	4	5	4	4	1	5	5	4	1	2	4	5	5	4	3	1	4	98
	18	LK	5	4	4	3	2	2	2	3	3	4	5	4	4	4	5	4	2	4	3	3	2	4	4	4	3	5	5	2	5	104
	17	PR	4	3	1	2	2	1	2	2	4	5	4	5	3	5	3	3	1	5	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	4
	16	LK	6	2	2	3	2	2	2	4	5	4	3	4	3	3	3	2	2	1	1	5	3	5	5	3	3	5	1	2	3	89
	16	LK	5	3	1	1	3	2	1	4	4	3	4	5	4	3	4	2	2	1	3	4	4	4	3	1	3	1	4	3	2	84
	18	LK	4	2	3	2	3	1	1	5	5	4	5	4	3	2	3	1	1	1	1	5	4	3	2	2	4	2	4	3	3	83
	15	PR	1	4	1	1	3	2	1	4	4	3	5	4	5	3	2	2	1	3	2	4	5	4	2	1	4	1	1	3	3	79
Sta	17	LK	4	3	2	2	5	1	3	3	5	2	4	5	5	4	1	1	1	2	3	5	5	4	4	3	4	1	4	3	2	91



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

Hak Cipta nilik UN Suska Riau	17	PR	1	4	1	1	5	1	3	3	2	3	4	3	4	4	2	1	3	3	1	4	4	4	5	3	5	2	1	4	3	84
	16	LK	3	3	3	2	5	1	4	2	3	3	2	2	3	5	1	2	1	2	3	5	4	3	4	3	5	2	2	1	3	82
	18	LK	4	4	4	1	4	3	4	4	2	4	1	3	2	4	2	2	1	4	2	1	4	4	3	2	4	1	1	3	3	81
	15	PR	3	3	5	2	4	3	3	2	3	4	2	2	1	3	3	1	4	4	1	5	3	3	4	2	3	2	2	3	4	84
	16	PR	4	2	4	1	4	3	1	3	3	5	2	1	2	3	2	3	4	1	3	4	3	3	5	1	5	1	1	1	4	79
	16	LK	5	1	5	3	3	4	5	3	3	4	3	1	1	4	3	1	1	5	2	5	2	3	1	1	5	3	1	4	5	87
	18	LK	5	2	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	2	4	1	4	4	3	3	3	5	102
	17	LK	3	1	5	3	3	3	5	4	4	4	5	2	3	2	4	4	4	3	5	2	2	5	2	3	5	3	2	4	6	101
	15	LK	3	2	4	4	1	4	4	5	5	3	4	1	4	1	1	3	3	4	4	3	1	4	3	4	4	2	2	4	3	90
	17	LK	1	1	5	3	2	3	4	5	4	1	4	3	5	3	1	4	5	3	5	4	2	3	2	3	5	3	1	1	5	91
	16	PR	1	2	3	4	1	4	5	4	5	4	4	5	1	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	5	1	5	2	93
	16	LK	1	1	4	3	2	5	5	4	4	3	3	4	3	4	1	5	5	3	5	5	3	5	3	5	2	3	2	4	3	100
	18	LK	2	2	3	4	2	5	5	3	5	5	3	5	4	5	3	4	2	2	4	4	2	3	5	3	2	3	2	1	1	94
	17	PR	3	1	4	3	1	5	1	1	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	1	1	2	4	1	95
	15	LK	3	3	3	4	1	4	4	1	3	4	3	5	4	5	3	4	5	4	3	3	2	4	5	5	1	3	3	3	2	97
	17	PR	1	4	4	5	2	5	3	4	1	3	3	4	5	4	5	5	3	5	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	1	99
	17	PR	1	3	3	5	1	4	3	3	2	4	2	5	4	3	4	4	5	4	3	2	2	5	5	5	2	2	4	2	3	95
	16	LK	1	5	5	4	3	5	1	3	1	5	1	4	3	2	3	3	4	5	2	1	3	5	1	5	1	3	4	2	1	86
	18	PR	1	4	4	5	3	3	1	2	2	4	2	3	5	1	4	2	5	3	3	1	1	5	2	5	2	2	4	3	3	85
	15	LK	1	5	5	4	3	3	1	2	1	3	2	2	2	2	4	1	5	3	2	2	3	4	2	4	2	4	5	3	4	84
	16	LK	1	4	3	5	1	3	2	2	2	4	3	3	2	1	5	2	3	2	4	3	2	5	1	4	4	5	1	3	4	84
	16	LK	1	3	4	2	1	4	2	1	1	4	4	2	3	3	5	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	4	5	89
	18	LK	2	2	3	3	2	3	3	1	2	5	5	1	4	4	4	2	5	2	4	2	2	2	4	3	4	4	4	2	5	89
	17	LK	1	3	4	2	2	2	2	4	3	5	5	2	3	3	4	3	1	3	3	3	3	2	3	3	4	5	5	5	5	93
S	15	LK	1	2	2	4	1	3	2	4	2	4	5	1	5	5	4	4	2	1	5	3	1	2	4	4	5	5	4	4	6	95



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

Hakcipta milik UN Suska Riau	15	LK	2	1	3	3	3	2	3	5	3	5	4	2	4	5	3	5	1	2	4	4	1	2	5	1	5	5	4	1	6	94
	17	LK	1	1	2	3	3	3	3	5	3	4	5	3	5	4	3	4	4	1	3	5	1	1	4	3	5	4	5	3	4	95
	17	LK	1	2	3	4	1	1	4	5	4	3	4	4	2	5	2	5	4	2	4	4	2	1	5	3	4	4	4	2	5	94
Hakcipta milik UN Suska Riau	16	LK	1	1	2	5	1	2	1	5	3	3	3	5	1	4	3	4	5	1	3	5	3	2	4	3	4	3	4	1	3	85
	18	LK	3	2	3	5	4	1	2	3	4	4	5	4	2	3	2	5	3	2	2	4	3	2	5	2	5	2	3	2	3	90
	15	LK	2	2	2	4	4	2	3	5	3	5	4	4	3	4	3	3	4	1	1	4	3	4	4	5	4	2	3	2	2	92
Hakcipta milik UN Suska Riau	16	LK	4	1	3	5	4	1	4	5	4	4	3	3	4	3	2	2	5	2	2	2	3	4	3	4	4	1	4	5	1	92
	16	LK	1	1	1	4	3	3	4	1	5	5	4	4	3	4	3	3	5	2	1	4	5	4	4	3	3	1	2	2	1	86
	18	LK	2	1	2	5	2	3	4	5	4	4	4	3	4	3	2	2	5	1	5	3	4	3	4	3	3	1	1	2	2	87
Hakcipta milik UN Suska Riau	17	LK	1	1	4	4	1	3	5	5	5	2	3	3	3	5	4	3	5	2	4	3	3	1	5	2	2	1	1	2	1	84
	15	LK	2	2	3	3	1	4	5	4	4	2	5	5	2	5	5	2	4	2	4	5	2	2	5	3	1	2	1	1	2	88
	16	PR	2	1	5	3	5	3	4	5	3	3	4	1	1	3	4	1	4	1	3	3	2	1	5	5	1	1	1	1	1	77
Hakcipta milik UN Suska Riau	18	LK	1	1	5	1	5	4	4	4	1	2	5	4	2	2	5	2	5	1	4	1	2	3	3	3	1	2	3	1	3	80
	17	LK	1	1	4	1	5	3	3	4	2	4	2	5	1	1	3	1	4	3	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	5	76
	18	PR	1	1	5	2	4	5	3	4	1	1	3	1	4	2	3	2	5	2	3	2	2	1	4	4	1	2	4	3	3	78
Hakcipta milik UN Suska Riau	18	LK	4	1	4	2	4	4	1	5	2	2	3	1	5	1	2	4	4	1	4	3	5	1	4	2	1	4	3	3	2	82
	15	PR	1	1	3	1	3	5	1	4	3	2	2	1	1	2	1	3	5	3	2	2	1	2	4	2	1	3	4	5	3	71
	16	PR	1	1	4	2	2	4	1	5	2	3	2	1	2	3	2	2	4	2	3	2	1	1	4	3	1	4	4	4	3	73
Hakcipta milik UN Suska Riau	18	LK	1	2	3	2	2	5	2	5	4	3	4	1	1	4	1	3	5	1	1	1	1	2	3	3	2	4	5	5	3	79
	17	PR	1	1	4	1	1	4	2	2	3	2	2	5	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	4	2	77
	16	LK	1	1	3	1	1	3	3	5	4	1	1	5	3	4	4	4	3	2	2	2	3	5	4	4	3	4	3	3	3	85
Hakcipta milik UN Suska Riau	16	LK	1	1	4	2	2	4	3	5	5	2	1	2	4	5	3	5	3	2	1	2	3	3	3	4	3	3	2	5	4	87
	18	LK	1	1		2	4	3	3	5	2	1	2	3	3	4	2	1	4	2	2	4	2	2	2	4	3	3	5	3	3	76
	15	LK	1	1	3	2	5	4	4	5	1	2	1	1	4	5	2	1	2	2	1	3	2	1	1	3	4	3	2	1	4	71
Hakcipta milik UN Suska Riau	17	LK	3	1	3	3	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	1	2	3	4	4	5	2	2	4	4	2	1	1	3	87



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

17	LK	1	2	2	3	1	2	5	5	3	2	4	4	4	5	2	1	1	2	1	2	1	2	4	2	4	1	1	1	5	73
16	LK	1	1	1	2	1	3	1	1	2	5	3	1	3	4	2	2	1	3	1	1	1	2	3	4	3	1	3	1	1	58
18	LK	1	1	1	2	2	2	1	4	3	3	5	5	1	2	2	3	5	3	2	1	1	3	4	5	3	2	4	1	1	73
15	LK	1	5	3	1	2	2	1	1	2	5	5	1	1	3	3	3	3	3	1	3	1	2	1	1	2	3	5	1	2	67
16	LK	1	1	1	1	3	3	2	1	4	4	4	2	1	2	4	3	3	1	1	2	1	3	4	1	2	4	5	1	2	67
18	PR	1	1	3	1	5	2	2	1	3	1	2	2	1	1	3	4	5	2	3	3	1	2	3	3	3	5	5	1	3	72
17	LK	2	5	5	5	5	3	2	1	3	4	2	5	3	5	4	4	5	1	3	5	5	5	5	1	3	5	4	5	5	110
18	LK	1	1	2	4	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	5	2	3	2	2	1	5	2	4	4	2	5	1	1	1	62
18	PR	2	3	5	4	5	5	5	5	4	5	2	1	2	2	4	3	5	3	3	5	5	3	4	4	5	3	4	5	5	111
15	LK	2	3	5	3	5	5	5	5	3	5	1	2	4	1	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	119
16	PR	2	5	5	2	5	5	5	5	5	5	1	3	3	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	125
18	PR	2	5	5	3	5	5	4	5	4	5	1	3	4	5	3	2	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5	4	120
17	LK	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	3	2	5	5	5	5	1	3	5	5	3	4	5	5	4	124
16	PR	1	1	3	2	1	4	1	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	45
16	LK	5	4	5	3	5	1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	1	1	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	119
18	LK	1	1	1	4	2	5	5	1	4	5	2	1	2	1	1	1	2	1	4	1	1	4	1	4	2	5	1	1	1	65
15	LK	2	4	5	4	3	5	5	5	3	4	3	5	2	5	3	4	1	1	3	2	5	1	2	3	3	4	5	5	2	99
17	LK	3	2	5	3	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	46
17	LK	1	1	4	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	5	1	1	1	49
16	LK	1	1	3	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	40
18	LK	1	1	2	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	37
15	LK	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	5	1	1	1	40
16	LK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	38
16	LK	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	41

LAMPIRAN D Uji Reliabilitas dan Daya Beda Aitem

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.

HASIL UJI RELIABILITAS DAN DAYA BEDA AITEM KONTROL DIRI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang 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
.713	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	33.33	96.944	.314	.700
P2	33.39	97.770	.300	.702
P3	33.44	93.509	.399	.686
P4	34.56	96.333	.376	.690
P5	34.08	93.801	.391	.687
P6	33.96	93.906	.418	.683
P7	34.21	91.007	.474	.672
P8	33.98	96.067	.365	.691
P9	34.07	98.113	.285	.705
P10	34.82	97.832	.401	.687

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	84.87	270.925	.334	.840
VAR00002	84.79	267.693	.436	.837
VAR00003	84.09	279.271	.188	.845
VAR00004	84.26	273.533	.342	.840
VAR00005	84.39	271.137	.348	.840
VAR00006	84.12	277.478	.233	.843
VAR00007	84.32	269.050	.391	.838
VAR00008	84.12	268.257	.396	.838
VAR00009	84.09	272.796	.390	.839
VAR00010	83.84	271.101	.430	.838
VAR00011	84.15	279.638	.202	.844
VAR00012	84.26	270.787	.357	.840
VAR00013	84.42	268.195	.440	.837
VAR00014	84.15	271.418	.364	.839
VAR00015	84.42	269.432	.455	.837
VAR00016	84.43	268.264	.458	.836
VAR00017	84.10	277.617	.205	.845
VAR00018	84.66	270.903	.377	.839
VAR00019	84.44	271.807	.384	.839
VAR00020	84.30	270.145	.395	.838
VAR00021	84.67	271.798	.363	.839
VAR00022	84.40	272.344	.369	.839
VAR00023	83.92	268.993	.447	.837
VAR00024	83.83	272.175	.408	.838
VAR00025	84.05	271.455	.378	.839
VAR00026	84.18	277.372	.222	.844
VAR00027	84.12	265.562	.445	.837
VAR00028	84.38	265.796	.435	.837
VAR00029	84.22	268.647	.396	.838

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. 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.

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

LAMPIRAN E Data Demografi Penelitian

NO	Nama	JK	Umur	MS	LMG	PG	KELAS
1	MJ	LK	17	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
2	TW	LK	17	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
3	I	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
4	B	PR	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
5	A	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
6	MA	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	PUBG	10
7	IR	PR	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
8	R	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
9	MI	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
10	AP	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
11	BW	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
12	F	LK	15	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
13	MB	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
14	F	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
15	A	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
16	T	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
17	F	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
18	UU	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
19	R	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
20	MNU	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
21	AAR	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
22	RA	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
23	WR	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
24	NII	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
25	RN	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
26	W	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
27	A	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
28	Y	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
29	AR	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
30	FF	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
31	P	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
32	M	LK	15	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
33	RM	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
34	MZ	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
35	AA	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	PUBG	10
36	FS	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
37	R	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10

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:

- 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.

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

38	MM	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
39	KI	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
40	MZR	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
41	YN	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
42	PL	LK	15	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
43	MA	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
44	IZ	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
45	MJ	PR	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
46	TW	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
47	D	PR	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
48	MZ	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
49	AS	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
50	AA	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
51	M	PR	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
52	DC	LK	15	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
53	MLH	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
54	BN	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
55	AN	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
56	BH	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	PUBG	10
57	UN	PR	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
58	MAA	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
59	FB	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
60	LM	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
61	PL	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
62	MA	PR	15	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
63	IZ	PR	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
64	MJ	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
65	TW	PR	17	YA	4-5 JAM/HARI	PUBG	10
66	D	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
67	MZ	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
68	Z	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
69	AF	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
70	NH	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
71	NN	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
72	R	LK	17	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
73	IR	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
74	MZR	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
75	YN	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
76	PL	LK	17	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
77	MA	LK	17	YA	≥7 JAM/HARI	PUBG	10
78	IZ	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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.

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

79	MJ	LK	17	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
80	TW	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
81	I	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
82	B	LK	17	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
83	A	PR	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
84	MA	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
85	H	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
86	H	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
87	G	PR	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
88	E	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
89	A	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
90	RD	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
91	R	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	PUBG	10
92	G	PR	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
93	MA	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
94	F	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
95	K	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
96	D	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
97	AA	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
98	F	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
99	R	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
100	FA	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
101	FD	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
102	SR	PR	16	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
103	AG	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
104	R	PR	16	YA	4-5 JAM/HARI	PUBG	10
105	A	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
106	G	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
107	R	PR	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
108	MI	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
109	E	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
110	IM	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
111	SI	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
112	HR	PR	15	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
113	S	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
114	FH	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
115	R	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
116	C	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
117	YE	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
118	S	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
119	A	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

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

120	S	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
121	AF	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
122	R	PR	16	YA	3-4 JAM/HARI	PUBG	10
123	D	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
124	D	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
125	MZ	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
126	R	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
127	A	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
128	FD	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
129	IM	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
130	A	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
131	RD	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
132	MZ	LK	15	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
133	FS	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
134	AM	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	PUBG	10
135	AK	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
136	FP	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
137	I	LK	15	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
138	N	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
139	FA	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
140	ZH	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
141	JK	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
142	M	LK	16	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
143	R	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
144	A	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
145	R	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
146	FA	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
147	ZH	PR	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
148	A	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
149	I	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
150	AB	PR	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
151	B	PR	15	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
152	K	LK	16	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
153	NA	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
154	M	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
155	A	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
156	Z	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
157	X	PR	15	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
158	T	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
159	A	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
160	RA	PR	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

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

161	W	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
162	L	PR	16	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
163	RM	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
164	A	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
165	A	PR	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
166	MY	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
167	A	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	PUBG	10
168	SK	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
169	W	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
170	AJ	PR	17	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
171	C	PR	17	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
172	S	LK	16	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
173	U	PR	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
174	BB	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
175	UPS	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
176	MIF	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
177	A	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
178	B	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
179	JI	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
180	AF	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
181	AD	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
182	NB	LK	17	YA	3-4 JAM/HARI	FF	10
183	R	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
184	A	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
185	A	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
186	R	LK	17	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
187	S	LK	17	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
188	NA	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
189	RN	LK	17	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
190	NW	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
191	AM	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
192	BK	LK	17	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
193	WT	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
194	CG	LK	15	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
195	B	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
196	DF	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
197	J	PR	16	YA	≥7 JAM/HARI	FF	10
198	IR	PR	16	YA	4-6 JAM/HARI	PUBG	10
199	GH	LK	15	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
200	V	PR	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
201	AH	LK	15	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10

202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
the Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
the Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
the Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

202	RD	LK	16	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
203	F	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
204	CHR	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
205	WAH	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
206	R	LK	17	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
207	AS	LK	17	YA	5-6 JAM/HARI	FF	10
208	MFR	LK	16	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
209	FH	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
210	SA	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
211	AU	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
212	RF	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	PUBG	10
213	AZ	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
214	KL	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
215	NRA	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
216	RD	LK	16	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
217	BH	LK	16	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
218	Z	LK	17	YA	3-4 JAM/HARI	ML	10
219	JJ	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	ML	10
220	JD	LK	17	YA	4-5 JAM/HARI	PUBG	10
221	R	LK	16	YA	4-5 JAM/HARI	FF	10
222	H	PR	17	YA	5-6 JAM/HARI	ML	10
223	I	PR	17	YA	≥7 JAM/HARI	ML	10
224	N	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
225	I	PR	17	YA	4-6 JAM/HARI	ML	10
226	B	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10
227	A	LK	16	YA	4-6 JAM/HARI	FF	10

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 Tabulasi Data Penelitian

UIN SUSKA RIAU

Kontrol Diri

NO	Nama	Umur	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
1	MJ	17	LK	7	7	4	6	4	3	7	3	5	7	53
2	TW	17	LK	4	6	7	7	3	4	6	4	7	7	55
3	I	15	LK	7	7	7	7	7	7	7	6	5	7	67
4	B	16	PR	4	5	4	6	4	4	4	5	6	5	47
5	A	15	PR	7	5	7	7	4	7	6	7	4	7	61
6	MA	15	LK	7	6	5	6	3	4	6	6	6	6	55
7	IR	15	PR	6	6	6	6	3	4	5	7	7	6	56
8	R	15	LK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	42
9	MI	16	LK	6	2	6	4	4	6	5	5	6	4	48
10	AP	15	LK	5	3	3	6	4	3	5	3	6	6	44
11	BW	16	LK	5	3	4	6	3	5	6	3	6	6	47
12	F	15	LK	6	7	5	6	4	6	5	3	2	7	51
13	MB	15	LK	6	7	6	7	4	6	4	6	6	7	59
14	F	15	LK	6	7	7	6	6	4	6	6	5	6	59
15	A	15	LK	6	2	3	2	3	7	4	4	5	6	42
16	T	16	LK	6	2	3	2	2	4	4	4	5	6	38
17	F	15	LK	5	6	6	4	3	5	5	5	7	6	52
18	UU	15	LK	5	2	3	7	6	3	5	4	6	6	47
19	R	15	LK	5	2	4	7	6	3	4	4	6	7	48
20	MNU	15	LK	5	3	7	4	4	4	4	3	6	4	44
21	AAR	16	LK	5	6	6	4	3	4	5	5	7	6	51
22	RA	15	LK	5	6	7	4	3	4	4	5	5	7	50
23	WR	15	LK	6	6	7	7	3	4	5	6	5	7	56
24	NII	15	LK	5	2	7	4	5	1	6	2	5	7	44
25	RN	15	LK	7	5	7	7	3	5	7	1	7	7	56
26	W	16	LK	5	3	3	7	3	4	5	5	6	7	48
27	A	15	LK	5	4	4	5	5	4	5	5	7	7	51
28	Y	16	LK	1	1	4	1	3	3	4	5	7	7	36
29	AR	15	LK	3	4	4	4	2	2	3	2	3	6	33
30	FF	15	LK	6	6	4	7	4	3	4	7	4	6	51
31	P	15	LK	5	3	3	7	3	4	3	5	6	7	46
32	M	15	LK	6	6	7	3	7	7	5	6	5	7	59
33	RM	16	LK	4	6	4	7	3	6	5	6	2	7	50
34	MZ	15	LK	4	6	4	7	4	4	4	7	6	7	53
35	AA	15	LK	4	3	2	7	5	4	7	7	6	6	51
36	FS	15	LK	4	6	6	7	5	4	7	2	6	6	53
37	R	15	LK	7	7	4	6	4	3	7	3	5	7	53

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:

- 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.

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

38	MM	16	LK	4	6	7	7	3	4	6	4	7	7	55
39	KI	15	LK	7	7	7	7	7	7	7	6	5	7	67
40	MZR	15	LK	4	5	4	6	4	4	4	5	6	5	47
41	YN	15	PR	7	5	7	7	4	7	6	7	4	7	61
42	PL	15	LK	7	6	5	6	3	4	6	6	6	6	55
43	MA	16	LK	6	6	6	6	3	4	5	7	7	6	56
44	IZ	15	LK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	42
45	MJ	16	PR	6	2	6	4	4	6	5	5	6	4	48
46	TW	15	LK	5	3	3	6	4	3	5	3	6	6	44
47	D	15	PR	5	3	4	6	3	5	6	3	6	6	47
48	MZ	15	LK	6	7	5	6	4	6	5	3	2	7	51
49	AS	15	LK	6	7	6	7	4	6	4	6	6	7	59
50	AA	15	PR	6	7	7	6	6	4	6	6	5	6	59
51	M	16	PR	6	2	3	2	3	7	4	4	5	6	42
52	DC	15	LK	6	2	3	2	2	4	4	4	5	6	38
53	MLH	15	LK	5	6	6	4	3	5	5	5	7	6	52
54	BN	15	LK	5	2	3	7	6	3	5	4	6	6	47
55	AN	15	LK	5	2	4	7	6	3	4	4	6	7	48
56	BH	16	LK	5	3	7	4	4	4	4	3	6	4	44
57	UN	15	PR	5	6	6	4	3	4	5	5	7	6	51
58	MAA	16	LK	5	6	7	4	3	4	4	5	5	7	50
59	FB	15	LK	6	6	7	7	3	4	5	6	5	7	56
60	LM	15	PR	5	2	7	4	5	1	6	2	5	7	44
61	PL	15	LK	7	5	7	7	3	5	7	1	7	7	56
62	MA	15	PR	5	3	3	7	3	4	5	5	6	7	48
63	IZ	16	PR	5	4	4	5	5	4	5	5	7	7	51
64	MJ	17	LK	1	1	4	1	3	3	4	5	7	7	36
65	TW	17	PR	3	4	4	4	2	2	3	2	3	6	33
66	D	16	LK	6	6	4	7	4	3	4	7	4	6	51
67	MZ	16	LK	5	3	3	7	3	4	3	5	6	7	46
68	Z	16	LK	6	6	7	3	7	7	5	6	5	7	59
69	AF	16	LK	4	6	4	7	3	6	5	6	2	7	50
70	NH	16	LK	4	6	4	7	4	4	4	7	6	7	53
71	NN	16	LK	4	3	2	7	5	4	7	7	6	6	51
72	R	17	LK	4	6	6	7	5	4	7	2	6	6	53
73	IR	17	LK	4	6	2	2	7	4	5	2	6	6	44
74	MZR	17	LK	4	6	4	5	7	5	3	4	7	5	50
75	YN	16	LK	4	3	3	6	6	5	2	4	6	5	44
76	PL	17	LK	4	4	7	5	6	6	5	7	6	7	57
77	MA	17	LK	5	2	6	7	7	3	6	6	7	7	56
78	IZ	16	LK	1	6	7	7	5	3	1	6	6	6	48

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Diarang 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.

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

79	MJ	17	LK	5	7	4	5	5	4	1	7	6	5	49
80	TW	16	LK	5	2	3	6	7	5	2	6	5	6	47
81	I	16	LK	5	4	5	6	6	5	5	6	6	6	54
82	B	17	LK	4	5	6	3	3	6	4	5	6	7	49
83	A	16	PR	2	6	4	1	3	6	7	4	5	1	39
84	MA	15	LK	1	2	6	2	2	7	5	5	6	1	37
85	H	16	LK	1	3	1	4	7	1	6	4	7	2	36
86	H	16	LK	1	6	3	1	7	1	6	4	5	3	37
87	G	16	PR	1	7	7	1	1	2	4	5	4	1	33
88	E	16	LK	1	6	4	6	1	4	3	5	4	2	36
89	A	15	PR	5	2	3	5	7	4	4	5	6	1	42
90	RD	16	LK	5	3	2	7	7	6	3	3	5	2	43
91	R	15	LK	5	5	4	5	6	6	3	3	5	3	45
92	G	16	PR	5	1	6	3	6	7	4	3	7	4	46
93	MA	15	PR	5	1	2	4	5	7	3	5	6	3	41
94	F	15	LK	3	5	7	4	5	5	4	3	7	4	47
95	K	15	LK	4	3	1	3	6	6	1	7	7	3	41
96	D	15	LK	4	7	5	5	5	5	1	7	6	4	49
97	AA	16	LK	4	2	6	3	6	6	5	6	6	6	50
98	F	15	LK	4	4	2	6	6	6	3	6	7	7	51
99	R	15	PR	4	1	7	3	7	7	2	5	5	7	48
100	FA	15	LK	5	7	4	4	5	4	2	4	6	6	47
101	FD	15	LK	5	6	2	7	4	5	1	4	7	5	46
102	SR	16	PR	3	2	5	7	5	5	4	5	5	6	47
103	AG	15	LK	1	2	6	1	1	6	4	5	6	6	38
104	R	16	PR	4	3	2	5	2	7	6	7	7	5	48
105	A	15	PR	4	1	5	3	4	4	6	7	7	6	47
106	G	15	LK	4	4	7	5	2	2	7	3	7	5	46
107	R	15	PR	4	4	4	7	4	4	6	2	6	7	48
108	MI	15	LK	4	3	1	4	3	6	4	2	5	5	37
109	E	15	LK	5	5	2	5	4	7	5	3	6	6	48
110	IM	16	LK	5	4	7	1	4	4	5	4	6	4	44
111	SI	15	LK	5	7	1	1	4	4	6	1	5	5	39
112	HR	15	PR	5	7	2	1	6	5	3	1	5	7	42
113	S	15	LK	5	2	3	3	6	5	3	5	6	3	41
114	FH	15	LK	5	6	2	2	7	1	2	5	6	4	40
115	R	16	LK	6	3	2	4	7	1	1	7	5	2	38
116	C	15	PR	6	4	5	3	3	3	2	7	5	3	41
117	YE	16	LK	4	6	7	1	4	2	6	6	7	4	47
118	S	15	PR	4	7	2	2	4	3	6	7	6	5	46
119	A	15	LK	4	1	5	1	2	4	5	6	4	4	36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

120	S	15	LK	4	4	6	5	7	5	7	7	5	5	55
121	AF	15	PR	4	4	2	3	7	6	2	6	6	4	44
122	R	16	PR	7	2	7	6	6	4	2	6	5	6	51
123	D	16	LK	7	2	1	7	6	5	3	6	6	6	49
124	D	16	LK	5	3	5	5	4	7	1	6	7	5	48
125	MZ	16	LK	4	6	7	7	4	6	3	6	7	6	56
126	R	15	LK	4	6	3	4	4	5	1	5	6	7	45
127	A	16	LK	4	2	7	3	6	3	3	5	6	7	46
128	FD	15	PR	4	7	2	6	6	4	2	4	5	6	46
129	IM	16	LK	4	4	4	2	7	5	2	4	5	6	43
130	A	16	LK	5	6	5	7	7	6	4	4	1	6	51
131	RD	15	PR	5	3	5	1	8	6	5	5	2	6	46
132	MZ	15	LK	5	4	7	3	8	5	6	5	1	5	49
133	FS	15	PR	5	6	2	2	2	5	1	5	1	6	35
134	AM	15	PR	5	4	2	5	1	6	2	7	2	5	39
135	AK	16	LK	5	6	5	6	4	7	1	7	2	1	44
136	FP	15	PR	5	7	8	6	4	7	1	7	3	1	49
137	I	15	LK	5	6	3	3	5	6	2	6	3	2	41
138	N	15	LK	4	6	4	4	5	6	2	6	6	1	44
139	FA	15	LK	4	2	3	2	7	2	3	6	6	2	37
140	ZH	16	LK	4	2	4	7	7	2	4	6	7	1	44
141	JK	15	PR	4	2	7	5	3	3	4	6	7	4	45
142	M	16	LK	4	2	2	3	3	4	3	2	4	6	33
143	R	15	LK	4	2	7	7	5	7	3	1	4	7	47
144	A	15	LK	4	2	4	1	6	5	5	2	5	7	41
145	R	15	PR	2	6	5	3	6	6	5	3	5	6	47
146	FA	15	LK	2	6	4	2	7	6	2	4	6	6	45
147	ZH	16	PR	2	6	6	5	7	6	2	3	6	4	47
148	A	15	LK	4	4	2	3	5	5	6	4	6	5	44
149	I	15	LK	4	5	7	4	7	5	6	5	6	4	53
150	AB	15	PR	4	6	1	6	7	7	7	3	5	5	51
151	B	15	PR	4	2	5	7	6	4	5	4	5	6	48
152	K	16	LK	5	1	7	1	3	5	5	5	6	6	44
153	NA	15	LK	5	7	3	4	1	2	6	4	6	5	43
154	M	16	LK	5	6	5	2	1	3	7	5	6	6	46
155	A	15	LK	5	3	5	5	6	2	4	6	7	3	46
156	Z	15	LK	5	6	2	5	6	3	4	5	7	5	48
157	X	15	PR	3	2	5	2	5	3	5	4	4	4	37
158	T	15	LK	3	7	2	7	5	6	6	4	4	5	49
159	A	16	LK	4	7	6	1	5	4	2	6	4	6	45
160	RA	16	PR	5	5	3	1	4	5	1	6	3	6	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarar 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.

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

161	W	16	LK	5	6	7	6	4	7	4	6	3	6	54
162	L	16	PR	6	4	5	6	3	1	5	5	6	7	48
163	RM	15	PR	7	3	6	2	3	1	6	7	5	6	46
164	A	16	LK	4	6	3	4	1	2	5	6	6	7	44
165	A	15	PR	4	6	4	2	1	3	6	7	7	6	46
166	MY	16	LK	4	4	2	6	4	1	5	7	4	7	44
167	A	16	LK	4	4	5	7	6	2	7	1	6	7	49
168	SK	16	LK	4	5	1	3	1	1	5	1	6	7	34
169	W	16	LK	5	3	6	6	1	3	4	2	6	6	42
170	AJ	17	PR	5	7	4	1	6	5	5	3	2	4	42
171	C	17	PR	5	6	4	3	7	5	4	5	1	5	45
172	S	16	LK	5	5	6	4	7	3	5	5	2	5	47
173	U	17	PR	5	6	3	5	6	4	3	5	2	6	45
174	BB	17	LK	5	6	4	2	1	6	2	6	1	6	39
175	UPS	17	LK	5	5	3	4	7	3	2	7	3	4	43
176	MIF	16	LK	5	4	4	2	1	4	3	5	3	5	36
177	A	16	LK	5	3	4	4	1	5	4	5	4	5	40
178	B	16	LK	5	5	7	5	5	7	1	5	5	6	51
179	JI	16	LK	4	2	5	4	6	2	5	6	5	6	45
180	AF	16	LK	4	3	6	5	6	3	6	6	6	4	49
181	AD	16	LK	4	7	6	6	6	2	4	4	5	7	51
182	NB	17	LK	4	5	6	6	4	4	6	4	5	2	46
183	R	17	LK	2	1	5	4	2	2	7	7	7	5	42
184	A	17	LK	2	2	7	7	2	2	5	7	6	3	43
185	A	16	LK	4	6	5	7	2	5	6	6	4	4	49
186	R	17	LK	4	6	6	6	3	5	7	6	4	7	54
187	S	17	LK	4	3	7	6	3	3	5	5	3	6	45
188	NA	16	LK	4	2	3	7	3	5	6	5	3	5	43
189	RN	17	LK	4	6	5	5	2	3	7	4	4	5	45
190	NW	16	LK	5	7	7	7	1	3	3	4	6	6	49
191	AM	16	LK	5	6		3	1	4	4	6	6	6	41
192	BK	17	LK	7	7	7	7	5	6	2	1	7	1	50
193	WT	16	LK	7	5	7	7	5	6	7	7	7	1	59
194	CG	15	LK	7	7	7	4	5	4	7	4	6	7	58
195	B	16	LK	4	3	4	7	5	4	5	4	4	7	47
196	DF	16	LK	4	4	4	4	2	4	4	3	3	7	39
197	J	16	PR	5	6	7	1	1	6	3	7	4	1	41
198	IR	16	PR	4	3	4	7	5	4	5	4	4	7	47
199	GH	15	LK	4	4	4	4	2	4	4	3	3	7	39
200	V	16	PR	5	6	7	1	1	6	3	7	4	1	41
201	AH	15	LK	4	2	4	2	2	3	4	2	3	6	32

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.

202	RD	16	LK	6	6	7	7	4	4	5	6	6	6	57
203	F	16	LK	6	6	6	2	2	6	6	6	6	6	52
204	CHR	16	LK	6	6	6	6	2	4	6	5	4	7	52
205	WAH	16	LK	6	4	3	4	3	4	6	3	3	6	42
206	R	17	LK	6	5	6	3	4	4	4	4	2	7	45
207	AS	17	LK	4	3	3	5	3	3	5	3	3	5	37
208	MFR	16	LK	7	6	7	7	1	7	7	7	1	7	57
209	FH	17	LK	6	4	6	7	4	4	5	4	4	6	50
210	SA	17	LK	7	5	7	7	5	6	7	7	7	1	59
211	AU	17	LK	7	7	7	4	5	4	7	4	6	7	58
212	RF	16	LK	7	2	6	4	1	5	7	4	5	7	48
213	AZ	16	LK	4	2	4	2	2	3	4	2	3	6	32
214	KL	16	LK	6	6	7	7	4	4	5	6	6	6	57
215	NRA	16	LK	6	6	6	2	2	6	6	6	6	6	52
216	RD	16	LK	6	6	6	6	2	4	6	5	4	7	52
217	BH	16	LK	6	4	3	4	3	4	6	3	3	6	42
218	Z	17	LK	6	5	6	3	4	4	4	4	2	7	45
219	JJ	17	LK	4	3	3	5	3	3	5	3	3	5	37
220	JD	17	LK	7	6	7	7	1	7	7	7	1	7	57
221	R	16	LK	6	4	6	7	4	4	5	4	4	6	50
222	H	17	PR	4	4	3	2	2	4	4	3	4	7	37
223	I	17	PR	6	4	5	6	4	4	4	5	7	3	48
224	N	16	LK	6	5	6	6	2	4	4	5	4	6	48
225	I	17	PR	4	3	4	7	5	4	5	4	4	7	47
226	B	16	LK	4	4	4	4	2	4	4	3	3	7	39
227	A	16	LK	5	6	7	1	1	6	3	7	4	1	41

Agresivitas

No	Nama	Umur	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	TOTAL
1	MI	17	LK	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	5	3	2	2	3	5	1	2	1	3	2	3	2	60
2	TW	17	LK	2	2	4	3	3	2	2	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	4	4	68
3	I	15	LK	2	2	4	4	1	2	2	4	4	2	4	4	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	4	62
4	B	16	PR	5	3	3	3	1	1	1	3	4	1	1	1	5	1	4	1	5	3	3	4	1	3	4	4	65
5	A	15	PR	1	3	5	4	3	1	1	5	4	1	1	2	4	1	1	2	5	3	3	2	2	1	4	4	63
6	MA	15	LK	4	5	2	4	1	2	5	5	5	1	1	1	5	5	3	3	2	5	3	5	5	4	5	5	86
7	IR	15	PR	4	5	2	4	1	2	1	5	5	1	1	1	5	1	5	3	2	5	3	5	5	4	5	5	80
8	R	15	LK	3	5	2	4	5	5	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	85
9	MI	16	LK	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
10	AP	15	LK	5	3	5	3	3	1	3	4	5	3	1	1	4	3	3	1	3	4	1	4	2	3	4	5	74
11	BW	16	LK	5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
12	F	15	LK	4	3	3	3	4	1	2	3	4	3	3	2	5	3	1	1	3	4	2	4	3	2	3	2	68
13	MB	15	LK	4	3	3	3	4	1	2	3	4	3	3	2	5	3	1	1	3	4	2	4	3	2	3	2	68
14	F	15	LK	4	3	3	3	4	1	2	5	4	3	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	72
15	A	15	LK	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	78
16	T	16	LK	3	3	5	1	1	1	1	3	3	5	1	3	5	2	4	2	1	4	2	1	1	3	1	5	61
17	F	15	LK	4	3	3	5	3	3	2	3	5	3	3	5	3	5	4	4	2	4	3	4	4	1	4	5	85
18	UU	15	LK	4	4	2	4	4	1	1	1	5	1	4	5	5	4	4	4	2	4	3	4	4	1	4	5	80
19	R	15	LK	5	4	2	5	5	4	1	4	5	1	5	5	3	5	3	5	1	5	3	3	3	3	5	5	90
20	MNU	15	LK	1	4	5	4	4	1	2	2	4	1	1	3	2	4	4	1	5	3	1	3	1	3	4	4	67
21	AA	16	LK	1	1	5	4	1	1	2	2	3	1	2	3	2	1	1	1	5	3	1	4	1	3	4	4	56





Hak Cipta
Ditanda
UIN Suska
Riau

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

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

22	RA		15	LK	1	3	5	4	2	5	5	4	2	2	5	1	3	1	1	1	5	4	1	4	1	3	4	1	68
23	WR		15	LK	1	1	3	3	2	1	5	5	4	1	1	3	3	3	3	5	1	1	1	1	1	3	3	3	60
24	NII		15	LK	3	3	2	5	3	1	2	3	5	3	1	2	4	3	4	1	3	3	3	4	1	3	3	5	70
25	RN		15	LK	3	3	3	3	1	3	5	3	1	3	1	3	3	1	1	1	5	3	3	4	2	4	4	3	66
26	W		16	LK	3	4	2	5	1	3	4	2	1	2	4	3	2	1	1	4	5	3	2	4	4	4	3	1	68
27	A		15	LK	4	3	3	4	4	1	1	1	3	3	3	5	5	1	1	1	3	3	3	1	3	3	1	3	63
28	Y		16	LK	5	4	3	4	4	3	1	2	5	4	4	2	3	3	3	3	2	4	1	4	3	3	4	4	78
29	AR		15	LK	4	4	5	4	4	3	2	5	4	3	4	2	5	1	4	1	5	1	3	3	1	3	3	4	78
30	FF		15	LK	4	2	3	4	4	4	1	5	4	3	2	5	3	3	3	1	5	5	3	4	3	4	5	4	84
31	P		15	LK	3	3	4	3	1	3	3	5	3	3	3	3	4	1	3	1	5	1	1	3	1	3	1	3	64
32	M		15	LK	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	1	2	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	75
33	RM		16	LK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	1	1	54
34	MZ		15	LK	2	2	5	5	5	1	5	4	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	2	5	62
35	AA		15	LK	4	3	3	5	1	1	1	5	5	3	2	1	4	4	1	3	2	3	3	5	3	4	5	5	76
36	FS		15	LK	5	3	2	5	5	3	1	4	5	4	2	1	5	5	5	5	1	5	3	2	5	4	5	5	90
37	R		15	LK	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	5	3	2	2	3	5	1	2	1	3	2	3	2	60
38	MM		16	LK	2	2	4	3	3	2	2	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	4	4	68
39	KI		15	LK	2	2	4	4	1	2	2	4	4	2	4	4	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	4	62
40	MZR		15	LK	5	3	3	3	1	1	1	3	4	1	1	1	5	1	4	1	5	3	3	4	1	3	4	4	65
41	YN		15	PR	1	3	5	4	3	1	1	5	4	1	1	2	4	1	1	2	5	3	3	2	2	1	4	4	63
42	PL		15	LK	4	5	2	4	1	2	5	5	5	1	1	1	5	5	3	3	2	5	3	5	5	4	5	5	86
43	MA		16	LK	4	5	2	4	1	2	1	5	5	1	1	1	5	1	5	3	2	5	3	5	5	4	5	5	80
44	IZ		15	LK	3	5	2	4	5	5	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	85
45	MJ		16	PR	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
46	TW		15	LK	5	3	5	3	3	1	3	4	5	3	1	1	4	3	3	1	3	4	1	4	2	3	4	5	74

47	D		15	PR	5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
48	MZ		15	LK	4	3	3	3	4	1	2	3	4	3	3	2	5	3	1	1	3	4	2	4	3	2	3	2	68
49	AS		15	LK	4	3	3	3	4	1	2	3	4	3	3	2	5	3	1	1	3	4	2	4	3	2	3	2	68
50	AA		15	PR	4	3	3	3	4	1	2	5	4	3	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	72
51	M		16	PR	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	78
52	DC		15	LK	3	3	5	1	1	1	1	3	3	5	1	3	5	2	4	2	1	4	2	1	1	3	1	5	61
53	MLH		15	LK	4	3	3	5	3	3	2	3	5	3	3	5	3	5	4	4	2	4	3	4	4	1	4	5	85
54	BN		15	LK	4	4	2	4	4	1	1	1	5	1	4	5	5	4	4	4	2	4	3	4	4	1	4	5	80
55	AN		15	LK	5	4	2	5	5	4	1	4	5	1	5	5	3	5	3	5	1	5	3	3	3	3	5	5	90
56	BH		16	LK	1	4	5	4	4	1	2	2	4	1	1	3	2	4	4	1	5	3	1	3	1	3	4	4	67
57	UN		15	PR	1	1	5	4	1	1	2	2	3	1	2	3	2	1	1	1	5	3	1	4	1	3	4	4	56
58	MAA		16	LK	1	3	5	4	2	5	5	4	2	2	5	1	3	1	1	1	5	4	1	4	1	3	4	1	68
59	FB		15	LK	1	1	3	3	2	1	5	5	4	1	1	3	3	3	3	3	5	1	1	1	1	3	3	3	60
60	LMV		15	PR	3	3	2	5	3	1	2	3	5	3	1	2	4	3	4	1	3	3	3	4	1	3	3	5	70
61	PL		15	LK	3	3	3	3	1	3	5	3	1	3	1	3	3	1	1	1	5	3	3	4	2	4	4	3	66
62	MA		15	PR	3	4	2	5	1	3	4	2	1	2	4	3	2	1	1	4	5	3	2	4	4	4	3	1	68
63	IZ		16	PR	4	3	3	4	4	1	1	1	3	3	3	5	5	1	1	1	3	3	3	1	3	3	1	3	63
64	MJ		17	LK	5	4	3	4	4	3	1	2	5	4	4	2	3	3	3	3	2	4	1	4	3	3	4	4	78
65	TW		17	PR	4	4	5	4	4	3	2	5	4	3	4	2	5	1	4	1	5	1	3	3	1	3	3	4	78
66	D		16	LK	4	2	3	4	4	4	1	5	4	3	2	5	3	3	3	1	5	5	3	4	3	4	5	4	84
67	MZ		16	LK	3	3	4	3	1	3	3	5	3	3	3	3	4	1	3	1	5	1	1	3	1	3	1	3	64
68	Z		16	LK	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	1	2	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	75
69	AF		16	LK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	1	1	54
70	NH		16	LK	2	2	5	5	5	1	5	4	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	2	5	62
71	NN		16	LK	4	3	3	5	1	1	1	5	5	3	2	1	4	4	1	3	2	3	3	5	3	4	5	5	76

48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

59

60

61

62

63

64

66

67

68

6969
70

71

© Hak Cıpta nı lı lı

MAA
IN
H
N
N

B
M

1A

1J

W

MZ

5

F
H

IN

State Islamic Uni

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tan



Hak Cipta Ditangguhkan

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

1. Di antara mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

17	LK	5	3	2	5	5	3	1	4	5	4	2	1	5	5	5	5	1	5	3	2	5	4	5	5	90
17	LK	5	3	2	5	4	3	1	5	5	4	2	1	4	1	5	5	2	1	4	5	5	5	5	5	87
17	LK	5	5	3	5	5	3	1	3	5	3	3	1	5	3	3	3	2	5	3	5	3	5	5	5	89
16	LK	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	2	2	5	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	90
17	LK	4	3	3	3	3	4	3	5	5	4	5	1	3	4	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	93
17	LK	5	5	2	5	3	1	1	5	5	1	3	1	3	3	4	4	1	3	2	5	3	5	5	1	76
16	LK	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	5	76
17	LK	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	2	5	3	4	1	3	3	3	4	3	4	4	4	81
16	LK	3	1	4	2	3	5	5	5	2	4	1	3	3	1	3	1	5	1	3	2	5	3	1	5	71
16	LK	3	3	4	4	4	1	3	2	4	4	3	3	3	4	3	1	5	3	1	4	3	3	4	5	77
17	LK	1	3	5	3	3	1	3	5	4	3	3	2	4	1	3	2	5	3	1	4	1	3	4	4	71
16	PR	4	4	5	4	3	4	5	5	1	3	1	2	5	4	3	1	5	5	1	4	1	3	1	4	78
15	LK	5	5	5	5	4	2	1	4	4	2	2	2	4	4	5	3	3	5	1	4	3	4	4	5	86
16	LK	5	3	2	5	5	3	2	2	5	3	4	1	5	5	4	1	5	4	1	4	1	4	5	5	84
16	LK	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	83
16	PR	5	1	5	4	1	3	1	5	3	1	1	2	5	3	3	1	3	3	3	5	1	3	1	5	68
16	LK	5	5	5	5	3	1	3	5	4	4	3	2	5	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	5	84
15	PR	5	3	5	4	2	1	3	5	2	2	2	2	5	2	3	2	5	2	1	2	2	1	1	5	67
16	LK	5	1	4	3	2	1	5	5	3	1	1	5	3	3	2	2	4	3	1	1	2	1	1	4	63
15	LK	5	4	4	4	1	3	5	3	1	1	2	3	5	3	1	2	5	3	2	3	2	3	1	1	67
16	PR	4	4	2	4	1	1	5	3	3	4	1	2	5	3	4	1	3	4	3	3	1	1	3	4	69
15	PR	5	4	2	5	3	1	1	5	5	2	4	2	5	4	4	4	1	4	1	2	2	4	2	2	74
15	LK	4	4	3	4	1	1	2	5	3	4	1	2	2	4	4	4	2	4	1	4	4	1	4	1	69
15	LK	4	4	3	3	3	1	2	5	3	1	1	2	3	3	4	3	5	4	1	3	3	1	3	4	69
15	LK	3	1	3	3	3	1	3	2	2	1	3	4	3	1	3	4	5	3	2	3	1	4	2	1	61



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak cipta ini dilindungi undang-undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

97	AA		16	LK	5	4	5	4	3	1	1	4	5	1	3	5	3	4	3	1	2	5	1	4	1	5	3	5	78
98	F		15	LK	4	2	2	4	1	4	1	3	5	4	5	3	3	1	3	2	2	5	3	5	5	3	3	5	78
99	R		15	PR	4	4	3	4	3	2	3	5	4	3	1	2	1	5	2	2	5	4	3	4	1	1	5	5	76
100	FA		15	LK	4	4	3	4	4	5	1	3	4	3	2	2	5	3	3	1	3	4	3	4	1	1	5	5	77
101	FD		15	LK	3	3	5	5	3	3	1	3	5	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3	5	5	71
102	SR		16	PR	5	5	5	5	3	1	1	3	5	3	2	1	3	4	5	1	3	3	2	5	1	4	1	5	76
103	AG		15	LK	4	2	3	3	4	1	1	3	5	4	3	1	3	4	5	1	3	5	1	3	1	3	5	5	73
104	R		16	PR	5	3	3	4	5	3	1	3	1	3	1	4	5	3	5	1	4	4	4	1	3	5	1	2	74
105	A		15	PR	5	1	3	5	3	4	2	5	4	4	4	5	5	4	1	2	5	1	3	4	2	1	2	5	80
106	G		15	LK	3	4	3	3	3	2	2	5	3	3	4	2	5	3	3	2	3	3	1	4	3	1	3	4	72
107	R		15	PR	3	4	2	3	3	1	1	5	4	4	1	2	5	3	3	2	5	3	1	4	3	1	3	5	71
108	MI		15	LK	3	1	2	3	2	2	1	1	4	2	2	1	3	1	1	1	3	4	1	3	1	3	5	5	55
109	E		15	LK	3	4	5	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	3	4	1	3	4	1	3	1	3	5	5	65
110	IM		16	LK	4	4	2	4	1	3	1	3	3	3	1	2	4	3	4	2	5	3	2	3	1	3	5	4	70
111	SI		15	LK	2	3	5	3	4	1	1	2	3	1	1	2	3	2	4	2	5	3	3	4	3	5	4	5	71
112	HR		15	PR	4	2	3	5	3	1	1	1	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	4	5	75
113	S		15	LK	4	4	4	1	3	1	1	3	2	2	3	1	5	3	3	3	3	4	3	4	3	5	1	3	69
114	FH		15	LK	5	5	5	2	3	3	2	4	3	1	2	2	3	4	4	3	3	5	3	3	2	5	1	3	76
115	R		16	LK	3	1	4	3	5	3	1	4	3	4	2	2	4	4	3	3	1	3	1	3	1	5	1	5	69
116	C		15	PR	5	2	5	4	5	2	3	3	1	3	3	4	5	1	3	2	2	3	1	4	1	5	3		70
117	YE		16	LK	5	1	2	5	1	1	2	2	4	1	2	2	1	2	4	2	2	4	1	4	1	4	3	5	61
118	S		15	PR	4	4	2	5	2	1	2	3	5	1	3	2	2	1	3	1	1	4	2	3	2	4	3	5	65
119	A		15	LK	4	1	2	4	3	1	1	1	5	2	2	2	4	4	4	3	1	4	2	3	1	1	1	1	57
120	S		15	LK	5	1	1	3	3	2	1	5	4	4	4	2	3	4	3	3	4	2	1	4	1	1	1	5	67
121	AF		15	PR	4	1	2	3	4	5	2	4	4	5	4	1	5	5	4	4	4	4	1	4	4	1	1	5	81



Hak Cipta

Dokumen

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

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

16	PR	1	2	3	4	2	1	4	2	5	3	2	2	4	4	3	3	3	4	1	4	1	1	2	5	66
16	LK	2	1	2	5	3	1	5	2	5	3	4	2	4	5	5	5	5	1	3	5	1	2	1	2	74
16	LK	5	4	2	4	3	1	4	2	5	4	3	2	1	5	3	2	3	2	3	4	5	3	1	5	76
16	LK	4	1	5	5	4	2	5	3	5	3	4	5	5	4	4	2	3	1	4	4	3	3	2	5	86
15	LK	4	1	2	3	4	1	4	4	4	4	3	2	5	4	3	1	3	5	3	4	3	3	2	5	77
16	LK	5	5	2	4	2	4	3	5	4	3	4	2	3	3	3	1	4	5	3	3	3	5	3	3	82
15	PR	3	1	3	5	5	1	2	5	4	4	2	2	3	3	4	3	3	4	5	4	4	5	3	2	80
16	LK	4	2	4	5	3	3	2	4	3	3	1	1	2	4	4	3	4	4	1	4	3	5	3	1	73
16	LK	3	1	4	4	3	3	2	3	5	4	2	1	3	4	3	4	3	4	1	4	3	5	4	2	75
15	PR	4	3	1	3	2	5	1	1	5	3	1	2	2	3	2	1	3	3	1	5	3	4	2	5	65
15	LK	3	3	4	3	1	1	1	4	5	4	2	2	4	5	3	1	4	3	1	4	3	4	2	5	72
15	PR	3	1	5	4	4	1	1	5	4	5	1	2	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	4	86
15	PR	5	1	3	4	4	3	1	5	1	3	3	3	4	5	3	3	5	4	3	3	4	2	5	3	80
16	LK	4	4	4	5	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	2	3	5	3	3	4	5	2	5	5	86
15	PR	5	5	4	4	3	1	4	5	4	4	5	1	3	5	3	3	2	3	4	4	5	1	4	5	87
15	LK	2	5	2	3	5	1	2	5	4	5	4	1	4	3	3	2	3	3	4	1	3	1	4	5	75
15	LK	5	3	3	3	3	1	5	5	2	1	1	1	5	4	4	2	2	2	4	4	3	1	4	2	70
15	LK	4	4	2	4	3	3	4	5	4	2	1	1	1	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	1	69
16	LK	5	3	5	5	5	1	4	4	4	1	3	5	2	4	4	1	3	2	1	3	3	3	3	3	77
15	PR	2	3	4	5	5	2	4	4	2	2	4	3	4	3	3	3	1	3	1	3	3	5	5	5	79
16	LK	1	1	4	4	2	3	1	3	4	1	3	3	3	3	4	3	2	3	1	2	1	4	5	5	66
15	LK	3	1	4	4	4	2	1	4	4	1	4	2	2	3	4	2	1	1	3	4	1	4	2	5	66
15	LK	4	5	5	3	2	1	4	4	5	1	4	3	3	2	2	2	2	5	3	4	3	5	3	5	80
15	PR	3	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	1	3	3	3	4	4	4	3	3	1	5	3	2	83
15	LK	3	5	4	4	1	4	2	5	5	4	4	1	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	1	5	80

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan buku, atau publikasi ilmiah.
 - 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

Hak Cipta Ditangguhkan

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

147	ZH	16	PR	5	1	5	4	3	1	1	5	3	3	3	1	5	4	3	3	4	4	2	1	1	3	2	3	70
148	A	15	LK	3	4	4	3	2	2	1	5	3	4	3	1	5	3	3	5	3	3	3	2	3	1	1	4	71
149	I	15	LK	4	3	3	3	3	1	1	5	2	3	3	2	4	2	3	1	2	3	3	3	1	1	1	2	59
150	AB	15	PR	3	4	3	5	3	3	2	5	4	4	3	2	5	1	1	2	3	4	3	3	3	2	1	1	70
151	B	15	PR	1	1	3	5	1	3	1	5	4	3	2	1	5	4	2	2	2	3	4	3	3	1	2	5	66
152	K	16	LK	5	4	5	5	3	1	1	3	4	4	1	1	4	3	4	1	3	3	4	3	3	1	1	5	72
153	NA	15	LK	5	3	5	5	3	2	1	3	3	5	2	1	5	4	4	2	1	3	1	4	3	3	1	5	74
154	M	16	LK	4	4	2	4	2	3	4	4	3	1	1	1	4	3	5	2	2	5	1	4	1	2	3	5	70
155	A	15	LK	5	5	3	4	2	3	1	4	5	3	2	2	5	4	3	1	3	3	1	5	1	4	3	3	75
156	Z	15	LK	3	1	5	4	5	2	1	1	5	2	1	1	4	3	3	2	3	3	1	3	1	4	2	3	63
157	X	15	PR	3	2	4	4	2	1	1	1	5	3	1	1	2	2	4	1	3	2	1	3	1	4	3	5	59
158	T	15	LK	5	3	2	5	3	3	4	4	5	1	1	2	2	1	3	4	3	3	3	1	1	3	3	1	66
159	A	16	LK	1	2	2	5	3	5	4	4	4	4	1	2	3	4	4	2	4	3	3	3	1	3	4	1	72
160	RA	16	PR	4	4	3	5	1	1	1	3	5	3	1	2	3	3	4	2	4	4	3	4	1	1	4	2	68
161	W	16	LK	4	4	5	4	2	1	1	3	5	4	1	1	3	4	3	3	4	4	3	4	4	1	5	5	78
162	L	16	PR	2	3	3	4	1	3	1	1	5	3	2	1	3	4	3	5	4	4	2	4	2	1	3	5	69
163	RM	15	PR	5	4	3	4	3	1	4	3	1	4	3	2	4	3	5	5	5	4	3	3	3	3	3	4	82
164	A	16	LK	5	3	3	5	2	3	1	5	5	3	2	2	4	3	2	4	5	3	3	4	2	3	4	4	80
165	A	15	PR	4	4	4	3	2	3	4	5	5	4	3	3	4	3	3	3	5	4	3	3	3	3	5	5	88
166	MY	16	LK	4	3	5	3	4	3	4	5	5	2	2	2	4	4	4	2	4	4	3	4	5	4	5	5	90
167	A	16	LK	5	4	5	4	3	1	1	5	4	1	2	2	1	3	3	1	5	1	1	3	4	3	5	3	70
168	SK	16	LK	5	2	5	3	5	1	2	2	4	1	2	2	6	4	4	1	5	4	3	4	4	3	4	3	79
169	W	16	LK	3	3	5	3	3	2	2	1	5	4	3	2	4	4	2	2	5	4	3	3	3	5	4	1	76
170	AJ	17	PR	4	5	2	4	1	1	1	4	5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	5	71
171	C	17	PR	4	4	3	3	3	1	2	4	5	1	4	1	4	5	3	1	4	3	5	5	2	2	4	5	78



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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

Hak cipta milik UIN Suska Riau

172

S

16

LK

3

5

4

4

1

3

4

4

1

4

2

4

3

3

2

4

3

3

1

3

1

4

5

75

173

U

17

PR

3

4

1

4

4

1

5

4

2

3

1

69

174

BB

17

LK

4

1

5

5

2

5

1

3

1

3

1

72

175

UPS

17

LK

4

4

4

4

5

1

2

5

5

1

2

2

3

5

3

4

4

1

3

2

75

176

MIF

16

LK

3

5

4

4

1

1

2

5

1

4

2

1

5

4

2

3

71

177

A

16

LK

5

2

3

2

3

4

2

4

3

1

4

1

5

1

2

4

67

178

B

16

LK

1

1

3

1

3

3

2

4

4

1

4

1

5

2

4

3

1

5

66

179

JI

16

LK

2

5

3

3

2

1

2

5

1

1

1

2

1

4

2

4

4

1

3

2

5

1

5

61

180

AF

16

LK

5

4

4

4

3

1

2

1

3

4

1

1

1

2

4

3

4

4

1

1

1

4

63

181

AD

16

LK

4

5

3

5

3

3

1

4

5

4

1

1

1

3

4

4

3

4

3

3

3

1

1

3

74

182

NB

17

LK

5

2

5

3

1

3

5

4

5

1

2

1

2

4

3

1

3

5

3

4

2

3

4

2

73

183

R

17

LK

2

4

5

4

4

1

2

3

1

1

3

2

4

1

4

1

3

3

1

3

4

1

5

5

67

184

A

17

LK

4

3

2

5



Hak cipta dan hak penemuan adalah hak milik yang diberikan kepada pencipta atau penemu atas karya tulis, cipta, atau penemuan yang bersifat intelektual dan kreatif.

1. Dianggap sebagai hak cipta atau hak penemuan jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengutipan data untuk keperluan studi, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap sebagai hak cipta atau hak penemuan jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengutipan data untuk keperluan studi, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

197	J	16	PR	4	3	1	4	3	5	1	5	3	1	2	1	4	2	2	3	4	3	3	4	3	5	4	4	74
198	IR	16	PR	4	1	3	5	2	4	3	1	3	4	1	5	3	4	3	3	3	4	5	3	1	4	4	5	78
199	GH	15	LK	3	1	1	1	1	1	4	4	4	3	1	1	4	3	4	1	2	2	5	4	3	3	4	5	65
200	V	16	PR	4	5	1	3	2	1	4	4	3	4	3	1	3	5	2	2	4	4	3	3	1	1	3	5	71
201	AH	15	LK	4	5	5	4	1	2	2	4	4	4	2	1	3	1	3	1	2	4	3	5	3	2	1	5	71
202	RD	16	LK	3	5	1	5	3	1	2	5	4	1	3	1	4	3	5	3	3	3	1	3	3	3	4	4	73
203	F	16	LK	5	1	2	5	1	2	4	4	1	4	1	1	3	3	5	1	2	3	2	2	2	2	5	5	66
204	CHR	16	LK	5	2	2	4	2	3	4	5	1	5	1	2	1	4	1	2	3	3	2	3	2	3	5	3	68
205	WAH	16	LK	1	5	3	4	1	2	1	3	4	1	1	2	2	3	2	2	1	5	1	2	4	3	5	5	63
206	R	17	LK	1	2	3	3	3	1	1	5	5	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	5	1	4	4	2	56
207	AS	17	LK	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	4	2	2	2	3	2	4	1	5	4	2	51
208	MFR	16	LK	4	2	2	5	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	5	5	5	4	4	57
209	FH	17	LK	2	1	2	4	4	1	2	1	1	1	1	1	4	3	3	1	3	3	3	1	3	3	4	5	57
210	SAU	17	LK	1	4	2	3	1	5	2	1	5	2	1	2	1	2	5	1	2	1	1	2	4	3	4	5	60
211	AU	17	LK	3	3	5	3	3	1	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	2	1	1	1	4	3	1	5	55
212	RF	16	LK	4	5	1	2	5	1	1	2	1	1	2	1	4	3	2	2	1	4	2	3	5	3	1	5	61
213	AZ	16	LK	5	1	2	2	2	4	1	4	2	1	4	1	4	2	1	1	1	4	1	2	3	2	1	5	56
214	KL	16	LK	1	2	2	4	3	1	1	1	4	3	4	1	1	3	2	5	2	1	1	4	2	3	1	1	53
215	NRA	16	LK	3	1	2	3	4	3	2	3	2	1	3	2	4	4	2	1	1	1	2	3	2	3	2	5	59
216	RD	16	LK	3	1	2	5	1	2	1	5	3	1	4	1	2	3	3	1	1	4	1	5	3	3	2	5	62
217	BH	16	LK	1	4	2	4	4	1	2	1	1	1	5	2	1	4	1	3	1	4	1	4	3	2	1	5	58
218	Z	17	LK	1	1	5	3	2	1	2	1	1	4	1	2	1	1	4	2	1	4	3	5	5	1	1	5	57
219	JJ	17	LK	5	2	2	2	3	4	3	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	1	1	1	1	3	50
220	JD	17	LK	1	3	3	4	5	1	1	1	5	1	2	1	5	4	1	1	2	4	1	2	2	1	3	4	58
221	R	16	LK	4	1	1	4	1	1	2	1	5	1	2	2	4	3	1	2	1	3	2	3	5	3	3	5	60

Hak cipta ini	H	17	PR	5	3	1	2	3	4	1	5	4	4	1	2	4	5	3	1	2	4	1	2	4	1	3	5	70
	I	17	PR	4	2	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	3	1	3	3	1	3	2	44
	N	16	LK	1	5	1	3	2	1	1	5	1	1	1	1	4	1	5	1	1	3	1	3	3	1	3	3	52
	I	17	PR	5	1	2	4	3	1	1	4	5	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	4	1	3	4	5	65
	B	16	LK	1	1	4	5	2	1	1	2	3	2	2	1	4	4	1	1	1	3	4	4	1	4	4	4	60
	A	16	LK	1	1	5	5	1	1	1	1	2	5	2	1	1	1	1	1	1	2	4	4	5	1	4	4	5

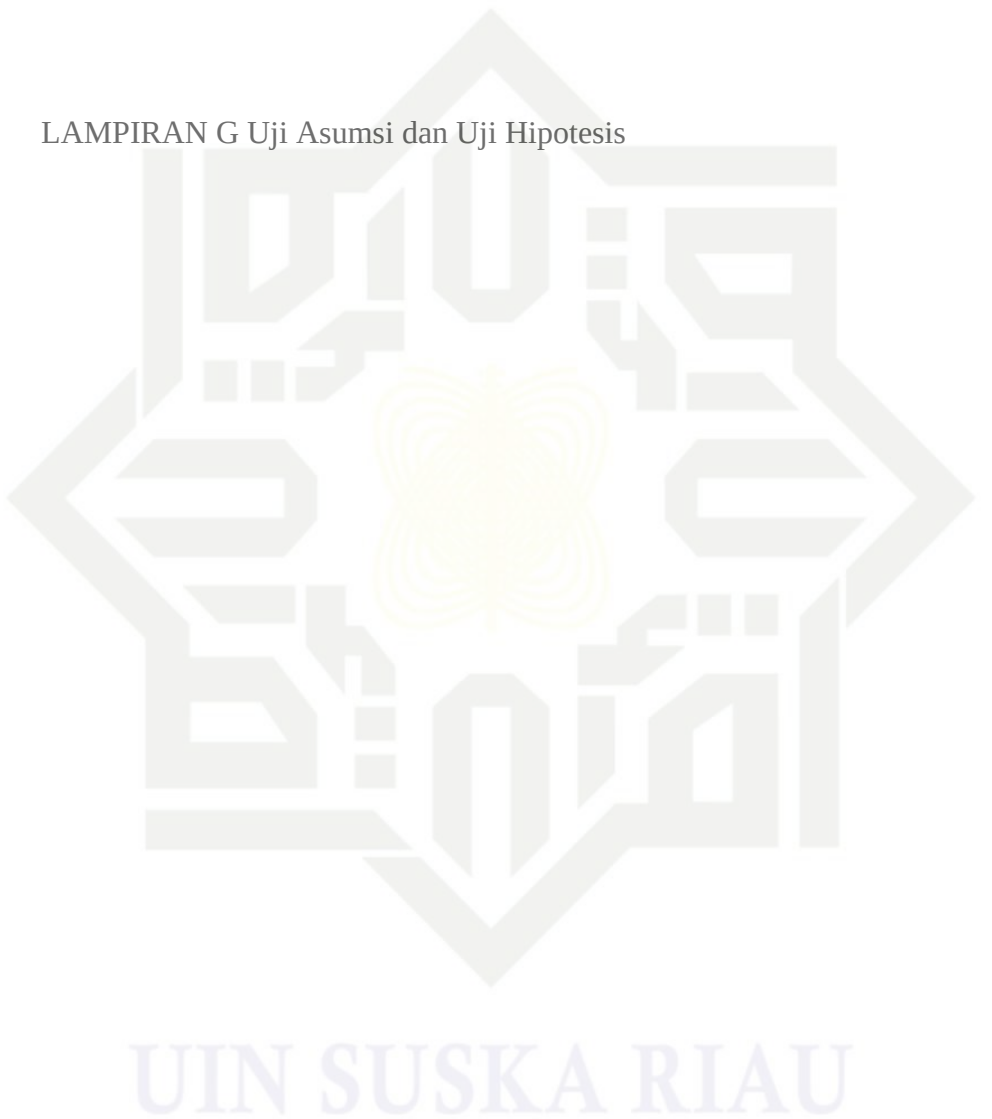
Hak Cipta Undang-Undang

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

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 G Uji Asumsi dan Uji Hipotesis





Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.063	227	.029	.990	227	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.044	227	.200*	.993	227	.319

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

a. Lilliefors Significance Correction

Linearity

ANOVA Table

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y X	Between Groups	(Combined)	2980.342	29	102.770	1.186	.246
		Linearity	203.247	1	203.247	2.346	.127
		Deviation from Linearity	2777.095	28	99.182	1.145	.291
	Within Groups		17067.684	197	86.638		
	Total		20048.026	226			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Correlations

Correlations		
	X	Y
Pearson Correlation	1	-.101
Sig. (1-tailed)		.065
N	227	227
Pearson Correlation	-.101	1
Sig. (1-tailed)	.065	
N	227	227

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.

LAMPIRAN H Hasil Analisis 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.

Analisis tambahan Dimensi antara variabel bebas dan terikat

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	75.901	4.621		16.426	.000
	Inhibition Self-Control	-.213	.122	-.118	-1.744	.082
	Initiation Self-Control	.029	.195	.010	.151	.880

a. Dependent Variable: Agresivitas

Analisis tambahan crosstabs data demografi dengan agresivitas

Kategori Agresivitas * Jenis Kelamin Crosstabulation

Count

		Jenis Kelamin		Total
		Laki-laki	Perempuan	
Kategori Agresivitas	RENDAH	30	2	32
	SEDANG	145	50	195
Total		175	52	227

Kategori Agresivitas * Umur Crosstabulation

Count

		Umur			Total
		15 tahun	16 tahun	17 tahun	
Kategori Agresivitas	RENDAH	8	14	10	32
	SEDANG	93	78	24	195
Total		101	92	34	227

Kategori Agresivitas * Lama Main Game Crosstabulation

		Lama Main Game				Total
		3-4 jam/hari	4-5 jam/hari	5-6 jam/hari	> 7 jam/hari	
Kategori Agresivitas	RENDAH	2	20	5	5	32
	SEDANG	18	110	39	28	195
Total		20	130	44	33	227

Kategori Agresivitas * Pilihan Game Crosstabulation

		Pilihan Game			Total
		Mobile Legends	Free Fire	PUBG	
Kategori Agresivitas	RENDAH	18	13	1	32
	SEDANG	108	68	19	195
Total		126	81	20	227

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 I Surat Perizinan

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.



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

Nomor : B-336E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025 Pekanbaru, 11 Februari 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Rekomendasi Prariset

Kepada Yth.
Kepala MAN 1 Kampar
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

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

Nama : Nazzatul Fitri
NIM : 12060120571
Jurusan : Psikologi S1
Semester : X (Sepuluh)

ditugaskan untuk melakukan prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online "

Lokasi : MAN 1 KAMPAR

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon bapak/ibu berkenan memberi rekomendasi prariset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.
Dekan,



[Signature]
Dr. Kusnadi, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001

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.



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

Nomor : B-376E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Pekanbaru, 19 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala MAN 1 Kampar
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa:

Nama : Nazzatul Fitri
NIM : 12060120571
Jurusan : Psikologi S1
Semester : X (Sepuluh)

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

"Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online".

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

Atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr wb,
Kuasa Dekan,

Dr. H. Zurnatul Khairi, M. Ag., M. Si
NIP. 19651022 198903 1 008

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.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KAMPAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KAMPAR**

Jalan. A. Rahiman Samad Kuok Kee, Kuok Kab. Kampar (28463)

Kuok, 24 Februari 2025

Nomor : B- 634 /Ma.04.2/Tl.01/02/2025
Lamp : -
Perihal : Pemberian Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Di -
Pekanbaru

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Menindak lanjuti surat dari Dekan Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor: B-376E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025 tanggal 19 Februari 2025, perihal **Mohon Izin Try Out Penelitian** mahasiswa:

Nama : Nazzatul Fitri
NIM : 12060120571
Program Studi : Psikologi S1
Fakultas : Psikologi

Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kampar dengan ini bersedia memberikan izin untuk melakukan Try Out Penelitian kepada mahasiswa yang tersebut di atas selama tidak menyimpang dari keperluan/kepentingan penelitian yang dimaksud.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Kepala MAN 1 Kampar

H. DDDIN, M.Ag
NIP. 19691002 199703 1 001

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.



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

Nomor : B-797E/Un.04/F.VI/PP.00.9/05/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Mohon Izin Riset

Pekanbaru, 08 Mei 2025

Kepada Yth.
 Kepala MAN 1 Kampar
 Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
 Dengan hormat,

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

Nama : Nazzatul Fitri
 NIM : 12060120571
 Jurusan : Psikologi S1
 Semester : X (Sepuluh)

akan melakukan riset penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul penelitian / skripsi / tesis yaitu:

"Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online".

untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan laporan penelitian / skripsi / tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.
 Dekan,



Dr. Kusnadi, M.Pd
 NIP. 19671212 199503 1 001



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
 Token : sUIdNg0i



Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KAMPAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KAMPAR**

Jalan. A. Rahman Samad Kuok Kec. Kuok Kab. Kampar (28461)

Kuok, 16 Mei 2025

Nomor : B-~~74~~/Ma.04.2/TL.01/05/2025
Lamp : -
Perihal : **Keterangan Telah Melaksanakan Riset**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Di –
P e k a n b a r u

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Setelah menerima Surat Permohonan dari Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor: B-797/Un.04/F.VI/PP.00.9/05/2025 tanggal 08 Mei 2025, perihal: Mohon Izin Riset Untuk Bahan Skripsi mahasiswa:

Nama : **NAZZATUL FITRI**
NIM : 12060120571
Semester/Tahun : X (Sepuluh) / 2025
Program Studi : S1 Psikologi
Fakultas : Psikologi

Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kampar dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di atas benar telah melaksanakan riset di MAN 1 Kampar untuk keperluan penyusunan dan pengambilan data skripsi dengan judul **"Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online"** mulai dari tanggal 09 s/d 16 Mei 2025.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Kepala,

BUSTANUDDIN, M.Ag.
NIP. 19691002 199703 1 001

UIN SUSKA RIAU