

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

LAMPIRAN A
SKALA KONTROL DIRI DAN KECANDUAN GAME ONLINE

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

PENGANTAR

Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam

Perkenalkan saya Dwi Karlina Rahmayani, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul yang saat ini sedang melakukan penelitian sebagai tugas akhir mengenai Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online*. Sehubungan dengan itu, saya meminta kesediaan Anda untuk membantu penelitian saya dengan mengisi kuesioner ini.

Pertanyaan-pertanyaan yang tersedia harap dijawab semua sesuai dengan penilaian atau perasaan diri Anda bukan jawaban, penilaian, atau perasaan dari orang lain atau pihak lain. Anda tidak perlu khawatir karena jawaban dan identitas Anda akan dijaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini. Apabila ada pertanyaan, saran, maupun kritik dapat menghubungi peneliti dengan:

Nomor HP : 085712369625

Email : rahmayanidwi2@gmail.com.

Demikian saya sampaikan, atas kerjasama dan partisipasi Anda dalam pengisian kuesioner penelitian ini, Saya ucapkan terima kasih.

Jakarta,

Dwi Karlina Rahmayani
(Peneliti)

Lembar inform concent

(* = lingkari salah satu)

- Nama (inisial) :
Jenis Kelamin : *(L/P)
- Usia : 1. 13-15 tahun
2. 16-18 tahun
3. 19-20 tahun
- Durasi bermain
free fire dalam sehari : 1. 1 jam/hari
2. 2-4 jam/hari
3. >4 jam/hari

Saya bersedia memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tanda Tangan

(responden)

Petunjuk Pengisian

Berikut adalah pernyataan-pernyataan mengenai perasaan/penilaian diri

Anda. Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban yang benar atau salah semua jawaban adalah benar, tetapi merupakan keadaan yang sesuai dengan diri Anda yang sesungguhnya. Jadi dimohon kepada Anda untuk tidak mendiskusikan jawaban dari kuesioner kepada teman atau orang lain. Kesungguhan dan kejujuran Anda sangat menentukan kualitas jawaban Anda. Isilah sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

Cara menjawabnya cukup sederhana, yaitu dengan memberikan tanda (√) disalah satu pilihan jawaban yang telah disediakan dan jawaban yang benar-benar sesuai dengan diri anda. Keterangan SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Contoh:

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Saya menyelesaikan tugas sebelum batas pengumpulan.		√		

LAMPIRAN ALAT UKUR
Kuesinoer 1 (Sebelum Uji Coba)

Keterangan:

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengerjakan tugas dengan cermat				
2.	Sebelum mengambil keputusan saya memikirkan akibatnya				
3.	Saya mengikuti kegiatan sekolah daring tepat waktu				
4.	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
5.	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas				
6.	Saya sulit berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas				
7.	Saya menyelesaikan tugas sebelum batas pengumpulan				
8.	Saya berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak mendapat hukuman				
9.	Saya menumpuk semua pekerjaan yang ada				
10.	Saya mengevaluasi setiap proses pekerjaan saya				
11.	Saya menunda-nunda tugas yang diberikan				
12.	Saya mengenali tantangan yang akan saya hadapi				
13.	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan saya				
14.	Saya mematikan notifikasi handphone saat mengerjakan tugas				
15.	Saya mengatakan apapun kepada orang lain tanpa memikirkannya terlebih dahulu				
16.	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk				
17.	Saya langsung mengumpulkan tugas saya tanpa dipriksa kembali				
18.	Saya menghiraukan hal yang mengganggu tugas saya				
19.	Saya tidak mudah putus asa dengan pekerjaan saya				
20.	Saya menjalani rutinitas tanpa perencanaan				
21.	Saya melewati batas pengumpulan tugas				
22.	Saya bersungguh-sungguh pada setiap proses belajar				

23.	Saya mengurangi bermain <i>game online</i> agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				
24.	Saya yakin dengan keputusan yang saya pilih				
25.	Saya berubah pikiran dalam mengerjakan pekerjaan				
26.	Saya menyerah ketika mendapat tantangan dalam pekerjaan saya				
27.	Saya lebih memilih bermain daripada mengerjakan tugas				
28.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
29.	Saya sengaja terlambat mengikuti kegiatan sekolah daring				
30.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> sebelum mengerjakan tugas				
31.	Saya melihat kembali tugas saya sebelum di kumpulkan				
32.	Saya tidak tidur larut malam untuk bermain <i>handphone</i>				
33.	Saya tidak memiliki cita-cita untuk masa depan saya				
34.	Saya hanya belajar ketika menghadapi ujian				
35.	Saya mengerjakan tugas mendekati batas pengumpulan				
36.	Saya menjadikan tugas sebagai prioritas utama				
37.	Saya memiliki tujuan hidup				
38.	Saya tidak memiliki motivasi untuk mencapai cita-cita saya				
39.	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk				
40.	Saya mudah kehilangan kesabaran				
41.	Saya tidak meninggalkan tugas sebelum selesai				
42.	saya tidak menjadikan tugas sebagai prioritas utama				
43.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
44.	Saya menyelesaikan tugas saya satu persatu				
45.	Saya menerima tawaran teman untuk bermain seharian				
46.	Saya tidur larut malam untuk bermain <i>game online</i>				
47.	Saya bertanggungjawab atas keputusan saya				
48.	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran				
49.	Saya memiliki cita-cita untuk masa depan saya				
50.	Saya tidak memiliki tujuan hidup				

51.	Saya membuka notifikasi yang masuk di <i>handphone</i> setelah selesai mengerjakan tugas				
52.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu				
53.	Saya melewatkan jam makan untuk bermain <i>game online</i>				
54.	Saya memiliki jadwal belajar				

Kuesinoer 1 (Setelah Uji Coba)

Keterangan:

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengerjakan tugas dengan cermat				
2.	Sebelum mengambil keputusan saya memikirkan akibatnya				
3.	Saya mengikuti kegiatan sekolah daring tepat waktu				
4.	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
5.	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas				
6.	Saya sulit berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas				
7.	Saya menyelesaikan tugas sebelum batas pengumpulan				
9	Saya menumpuk semua pekerjaan yang ada				
10	Saya mengevaluasi setiap proses pekerjaan saya				
11.	Saya menunda-nunda tugas yang diberikan				
12.	Saya mengenali tantangan yang akan saya hadapi				
13.	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan saya				
14.	Saya mematikan notifikasi <i>handphone</i> saat mengerjakan tugas				
15.	Saya mengatakan apapun kepada orang lain tanpa memikirkannya terlebih dahulu				
16.	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk				
17.	Saya langsung mengumpulkan tugas saya tanpa dipriksa kembali				
18.	Saya menghiraukan hal yang mengganggu tugas saya				
19.	Saya tidak mudah putus asa dengan pekerjaan saya				
20.	Saya menjalani rutinitas tanpa perencanaan				

21.	Saya melewatkan batas pengumpulan tugas				
22.	Saya bersungguh-sungguh pada setiap proses belajar				
23.	Saya mengurangi bermain <i>game online</i> agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				
24.	Saya yakin dengan keputusan yang saya pilih				
25.	Saya berubah pikiran dalam mengerjakan pekerjaan				
26.	Saya menyerah ketika mendapat tantangan dalam pekerjaan saya				
27.	Saya lebih memilih bermain daripada mengerjakan tugas				
28.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
29.	Saya sengaja terlambat mengikuti kegiatan sekolah daring				
30.	Saya lebih memilih bermain game online sebelum mengerjakan tugas				
31.	Saya melihat kembali tugas saya sebelum di kumpulkan				
33.	Saya tidak memiliki cita-cita untuk masa depan saya				
34.	Saya hanya belajar ketika menghadapi ujian				
35.	Saya mengerjakan tugas mendekati batas pengumpulan				
36.	Saya menjadikan tugas sebagai prioritas utama				
37.	Saya memiliki tujuan hidup				
39.	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk				
42.	saya tidak menjadikan tugas sebagai prioritas utama				
43.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
44.	Saya menyelesaikan tugas saya satu persatu				
45.	Saya menerima tawaran teman untuk bermain seharian				
46.	Saya tidur larut malam untuk bermain <i>game online</i>				
47.	Saya bertanggungjawab atas keputusan saya				
48.	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran				
49.	Saya memiliki cita-cita untuk masa depan saya				
51.	Saya membuka notifikasi yang masuk di <i>handphone</i> setelah selesai mengerjakan tugas				
52.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu				
53.	Saya melewatkan jam makan untuk bermain <i>game online</i>				
54.	Saya memiliki jadwal belajar				

Kuesioner 2 (Sebelum Uji Coba)

Keterangan:

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya gagal mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
2.	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari.				
3.	Saya menghabiskan banyak waktu dalam bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya memiliki batasan waktu saat bermain <i>game online</i>				
5.	Saya merasa baik-baik saja ketika menghentikan bermain <i>game online</i>				
6.	Saya meluangkan aktifitas lain (misal menyelesaikan tugas, olahraga, berkumpul dengan keluarga)				
7.	Perasaan sedih saya hilang ketika bisa bermain <i>game online</i> .				
8.	Perasaan (mood) terasa lebih baik, ketika bermain <i>game online</i>				
9.	Waktu bermain <i>game online</i> saya bertambah (misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main).				
10.	Saya tidak memikirkan game online sepanjang hari				
11.	Saya banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan belajar daripada bermain <i>game online</i>				
12.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> terus meningkat				
13.	Saya bertengkar dengan orang lain (misal: keluarga atau teman) karena terlalu banyak bermain <i>game online</i>				
14.	Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
15.	Perasaan (mood) saya menjadi buruk ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
16.	Saya melakukan aktivitas lain ketika mengurangi bermain <i>game online</i>				
17.	Saya tidak berbicara kasar dengan orang lain (misal: keluarga atau teman)				
18.	Saya berbohong tentang jumlah durasi waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
19.	Kesehatan saya terganggu karena bermain <i>game online</i>				

20.	Waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> mengganggu jam tidur saya				
21.	Saya tidak melebihi batas waktu yang telah diberikan untuk bermain <i>game online</i>				
22.	Saya berhenti bermain ketika mencapai batas waktu yang telah ditentukan				
23.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dibandingkan mengerjakan tugas				
24.	Saya berhasil mencoba mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
25.	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah				
26.	Saya memilih tidur dengan teratur dibandingkan menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>				
27.	Saya merasa tidak tenang jika menyinggalkan <i>game online</i> karena takut akan tertinggal level				
28.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah bermain <i>game online</i> .				
29.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya				
30.	saya memilih mengerjakan tugas dibandingkan bermain <i>game online</i>				
31.	Tantangan yang ada di <i>game online</i> membuat saya ingin bermain lagi				
32.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> ketika ada orang lain yang mengingatkan saya.				
33.	Saya lebih memilih untuk menghadapi masalah daripada bermain <i>game online</i>				
34.	Bermain <i>game online</i> tidak membuat perasaan saya senang				
35.	Saya jadi mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) karena waktu habis hanya untuk bermain <i>game online</i>				
36.	Saya tidak suka bermain <i>game online</i>				
37.	Sekali mulai bermain <i>game online</i> , sulit bagi saya untuk menghentikannya				
38.	Saya berbohong untuk mengerjakan tugas padahal bermain <i>game online</i>				
39.	Saya tidak mudah terpengaruh adanya rewards pada <i>game online</i>				
40.	Bermain <i>game online</i> tidak menghilangkan stress				
41.	Saya lebih suka meningkatkan durasi belajar dibandingkan dengan bermain <i>game online</i>				

42.	Saya mudah terpengaruh dengan rewards pada <i>game online</i>				
43.	Saya merasa tidak takut tertinggal <i>level</i> oleh teman-teman saya				
44.	Saya memilih berkumpul dengan keluarga dibandingkan bermain <i>game online</i>				
45.	Berhenti bermain <i>game online</i> tidak membuat saya menjadi buruk				
46.	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
47.	Saya bosan ketika bermain <i>game online</i>				
48.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> meskipun masih terdapat tantangan didalamnya.				
49.	Saya menjadi mudah marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
50.	Saya senang melakukan aktifitas selain bermain <i>game online</i>				
51.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> untuk mengutamakan pekerjaan rumah				
52.	Saya mengabaikan aktivitas lain (misal menyelesaikan tugas, olahraga, berkumpul dengan keluarga) untuk bermain <i>game online</i>				
53.	Saya menjadi kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar				
54.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> untuk menjaga kesehatan				
55.	Saya berkomunikasi baik dengan lingkungan sekitar				
56.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres				

Kuesinoer 2 (Setelah Uji Coba)

Keterangan:

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya gagal mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
2.	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari.				
3.	Saya menghabiskan banyak waktu dalam bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya memiliki batasan waktu saat bermain <i>game online</i>				
5.	Saya merasa baik-baik saja ketika menghentikan bermain <i>game online</i>				
6.	Saya meluangkan aktifitas lain (misal menyelesaikan tugas, olahraga, berkumpul dengan keluarga)				
9.	Waktu bermain <i>game online</i> saya bertambah (misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main).				
10.	Saya tidak memikirkan game online sepanjang hari				
11.	Saya banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan belajar daripada bermain <i>game online</i>				
12.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> terus meningkat				
13.	Saya bertengkar dengan orang lain (misal: keluarga atau teman) karena terlalu banyak bermain <i>game online</i>				
14.	Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
15.	Perasaan (mood) saya menjadi buruk ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
16.	Saya melakukan aktivitas lain ketika mengurangi bermain <i>game online</i>				
17.	Saya tidak berbicara kasar dengan orang lain (misal: keluarga atau teman)				
18.	Saya berbohong tentang jumlah durasi waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
19.	Kesehatan saya terganggu karena bermain <i>game online</i>				
21.	Saya tidak melebihi batas waktu yang telah diberikan untuk bermain <i>game online</i>				
22.	Saya berhenti bermain ketika mencapai batas waktu yang telah ditentukan				
23.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dibandingkan mengerjakan tugas				

24.	Saya berhasil mencoba mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
25.	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah				
26.	Saya memilih tidur dengan teratur dibandingkan menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>				
27.	Saya merasa tidak tenang jika meninggalkan <i>game online</i> karena takut akan tertinggal level				
29.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya				
30.	saya memilih mengerjakan tugas dibandingkan bermain <i>game online</i>				
31.	Tantangan yang ada di <i>game online</i> membuat saya ingin bermain lagi				
32.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> ketika ada orang lain yang mengingatkan saya.				
33.	Saya lebih memilih untuk menghadapi masalah daripada bermain <i>game online</i>				
34.	Bermain <i>game online</i> tidak membuat perasaan saya senang				
35.	Saya jadi mengabaikan orag lain (misalnya keluarga atau teman) karena waktu habis hanya untuk bermain <i>game online</i>				
36.	Saya tidak suka bermain <i>game online</i>				
37.	Sekali mulai bermain <i>game online</i> , sulit bagi saya untuk menghentikannya				
38.	Saya berbohong untuk mengerjakan tugas padahal bermain <i>game online</i>				
39.	Saya tidak mudah terpengaruh adanya rewards pada <i>game online</i>				
40.	Bermain <i>game online</i> tidak menghilangkan stress				
41.	Saya lebih suka meningkatkan durasi belajar dibandingkan dengan bermain <i>game online</i>				
42.	Saya mudah terpengaruh dengan rewards pada <i>game online</i>				
43.	Saya merasa tidak takut tertinggal <i>level</i> oleh teman-teman saya				
44.	Saya memilih berkumpul dengan keluarga dibandingkan bermain <i>game online</i>				
45.	Berhenti bermain <i>game online</i> tidak membuat saya menjadi buruk				
46.	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
48.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> meskipun masih terdapat tantangan didalamnya.				

49.	Saya menjadi mudah marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
50.	Saya senang melakukan aktifitas selain bermain <i>game online</i>				
51.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> untuk mengutamakan pekerjaan rumah				
52.	Saya mengabaikan aktivitas lain (misal menyelesaikan tugas, olahraga, berkumpul dengan keluarga) untuk bermain <i>game online</i>				
53.	Saya menjadi kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar				
54.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> untuk menjaga kesehatan				
55.	Saya berkomunikasi baik dengan lingkungan sekitar				
56.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres				

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

LAMPIRAN B
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

A. KONTROL DIRI (Putaran Pertama)

B.1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

B.2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,949	54

B.3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD_01	158,20	485,062	,753	,948
KD_02	158,10	488,162	,474	,948
KD_03	158,40	480,455	,591	,948
KD_04	158,70	481,183	,480	,948
KD_05	157,97	491,757	,469	,949
KD_06	158,80	488,510	,403	,949
KD_07	158,33	487,195	,497	,948
KD_08	158,17	500,075	,072	,950
KD_09	158,67	485,333	,403	,949
KD_10	158,40	482,041	,661	,948
KD_11	158,70	478,286	,599	,948
KD_12	158,20	488,786	,474	,948
KD_13	158,43	480,944	,592	,948
KD_14	158,90	477,679	,565	,948
KD_15	158,53	483,637	,532	,948
KD_16	158,93	481,926	,528	,948
KD_17	158,73	478,547	,683	,947
KD_18	158,57	480,806	,638	,948
KD_19	158,23	482,944	,560	,948

KD_20	158,83	480,971	,591	,948
KD_21	158,77	485,357	,426	,949
KD_22	158,30	479,803	,865	,947
KD_23	158,57	483,289	,562	,948
KD_24	158,17	487,178	,522	,948
KD_25	158,80	486,786	,488	,948
KD_26	158,17	489,178	,416	,949
KD_27	158,53	471,844	,836	,947
KD_28	158,50	479,638	,713	,947
KD_29	158,47	480,189	,597	,948
KD_30	158,70	475,045	,628	,948
KD_31	158,53	480,947	,611	,948
KD_32	158,80	489,476	,276	,950
KD_33	158,07	487,237	,409	,949
KD_34	158,57	484,461	,469	,948
KD_35	159,00	479,517	,519	,948
KD_36	158,33	480,506	,787	,947
KD_37	157,90	489,748	,498	,948
KD_38	158,17	498,557	,074	,951
KD_39	158,90	480,990	,506	,948
KD_40	158,97	490,309	,252	,950
KD_41	158,40	493,283	,222	,950
KD_42	158,60	481,145	,653	,948
KD_43	158,50	485,155	,500	,948
KD_44	158,23	485,357	,521	,948
KD_45	158,43	488,944	,447	,949
KD_46	158,87	481,223	,404	,949
KD_47	158,03	491,344	,392	,949
KD_48	158,63	477,757	,630	,948
KD_49	157,83	492,902	,435	,949
KD_50	158,07	496,340	,154	,950
KD_51	158,73	481,513	,435	,949
KD_52	158,40	481,076	,694	,947
KD_53	158,47	488,947	,399	,949
KD_54	158,53	480,326	,630	,948

Putaran Kedua

B.4

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

B.5

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,955	48

B.6

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KD_01	139,97	439,413	,762	,954
KD_02	139,87	442,051	,492	,954
KD_03	140,17	435,040	,597	,954
KD_04	140,47	435,637	,487	,955
KD_05	139,73	446,202	,459	,955
KD_06	140,57	442,530	,414	,955
KD_07	140,10	442,300	,473	,954
KD_09	140,43	438,737	,432	,955
KD_10	140,17	436,557	,667	,954
KD_11	140,47	431,706	,638	,954
KD_12	139,97	442,999	,480	,954
KD_13	140,20	435,752	,590	,954
KD_14	140,67	432,851	,557	,954
KD_15	140,30	437,872	,543	,954
KD_16	140,70	437,459	,504	,954
KD_17	140,50	432,397	,714	,953
KD_18	140,33	435,402	,642	,954
KD_19	140,00	437,724	,556	,954
KD_20	140,60	435,972	,583	,954
KD_21	140,53	439,361	,440	,955

KD_22	140,07	434,547	,868	,953
KD_23	140,33	438,644	,538	,954
KD_24	139,93	442,202	,500	,954
KD_25	140,57	441,426	,482	,954
KD_26	139,93	443,857	,405	,955
KD_27	140,30	426,631	,848	,952
KD_28	140,27	434,133	,724	,953
KD_29	140,23	434,806	,601	,954
KD_30	140,47	428,671	,664	,953
KD_31	140,30	434,355	,653	,954
KD_33	139,83	441,454	,416	,955
KD_34	140,33	438,230	,491	,954
KD_35	140,77	433,220	,547	,954
KD_36	140,10	435,197	,790	,953
KD_37	139,67	443,816	,509	,954
KD_39	140,67	436,920	,474	,955
KD_42	140,37	436,516	,632	,954
KD_43	140,27	440,547	,473	,954
KD_44	140,00	439,448	,536	,954
KD_45	140,20	444,166	,415	,955
KD_46	140,63	437,551	,369	,956
KD_47	139,80	444,786	,422	,955
KD_48	140,40	433,214	,614	,954
KD_49	139,60	446,662	,455	,955
KD_51	140,50	435,845	,443	,955
KD_52	140,17	436,144	,682	,954
KD_53	140,23	444,461	,361	,955
KD_54	140,30	435,045	,631	,954

B.KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE (Putaran Pertama)

B.7

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

B.8

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	56

B.9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KGO_01	121,67	511,816	,470	,949
KGO_02	122,07	512,133	,661	,949
KGO_03	121,77	506,461	,709	,948
KGO_04	122,20	512,855	,493	,949
KGO_05	122,30	515,390	,412	,950
KGO_06	122,27	503,513	,700	,948
KGO_07	121,47	525,568	,088	,951
KGO_08	121,33	524,023	,126	,951
KGO_09	121,77	511,978	,578	,949
KGO_10	122,17	506,902	,651	,949
KGO_11	121,87	512,189	,455	,950
KGO_12	121,87	501,982	,777	,948
KGO_13	122,27	510,064	,630	,949
KGO_14	122,20	510,097	,512	,949
KGO_15	122,07	512,271	,548	,949
KGO_16	122,40	511,628	,569	,949
KGO_17	122,17	510,351	,517	,949
KGO_18	122,20	512,579	,470	,949
KGO_19	121,90	518,093	,319	,950
KGO_20	121,40	518,800	,294	,950

KGO_21	121,90	513,679	,513	,949
KGO_22	121,97	512,309	,541	,949
KGO_23	122,30	510,700	,593	,949
KGO_24	122,00	513,034	,494	,949
KGO_25	121,40	513,903	,326	,950
KGO_26	121,93	511,513	,419	,950
KGO_27	122,23	511,082	,569	,949
KGO_28	122,23	519,840	,257	,950
KGO_29	121,70	506,010	,669	,948
KGO_30	122,07	504,685	,660	,948
KGO_31	121,23	507,495	,543	,949
KGO_32	121,67	516,299	,348	,950
KGO_33	122,20	511,338	,579	,949
KGO_34	121,37	517,964	,345	,950
KGO_35	122,03	511,620	,552	,949
KGO_36	121,17	514,006	,375	,950
KGO_37	121,80	506,303	,574	,949
KGO_38	122,33	507,609	,475	,950
KGO_39	121,83	511,316	,450	,950
KGO_40	121,43	510,875	,461	,950
KGO_41	121,63	504,102	,618	,949
KGO_42	121,80	506,993	,617	,949
KGO_43	121,83	510,971	,458	,950
KGO_44	122,07	509,444	,597	,949
KGO_45	122,00	505,724	,720	,948
KGO_46	121,83	514,144	,377	,950
KGO_47	121,77	520,323	,258	,950
KGO_48	121,87	510,189	,539	,949
KGO_49	122,27	509,306	,609	,949
KGO_50	122,30	507,528	,649	,949
KGO_51	122,23	506,116	,680	,948
KGO_52	122,20	511,131	,512	,949
KGO_53	122,00	512,276	,517	,949
KGO_54	121,77	515,909	,327	,950
KGO_55	122,33	512,437	,619	,949
KGO_56	121,30	513,803	,339	,950

Putaran Kedua

B.10

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

B.11

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,954	51

B.12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KGO_01	109,20	473,683	,457	,953
KGO_02	109,60	473,903	,646	,952
KGO_03	109,30	468,010	,712	,952
KGO_04	109,73	473,099	,528	,953
KGO_05	109,83	476,695	,411	,953
KGO_06	109,80	463,959	,737	,952
KGO_09	109,30	473,390	,578	,952
KGO_10	109,70	467,872	,670	,952
KGO_11	109,40	472,869	,475	,953
KGO_12	109,40	463,490	,785	,951
KGO_13	109,80	471,476	,632	,952
KGO_14	109,73	472,685	,480	,953
KGO_15	109,60	474,386	,524	,953
KGO_16	109,93	472,685	,581	,952
KGO_17	109,70	471,183	,536	,953
KGO_18	109,73	474,340	,459	,953
KGO_19	109,43	479,771	,303	,954
KGO_21	109,43	475,978	,480	,953
KGO_22	109,50	473,155	,559	,953
KGO_23	109,83	471,799	,605	,952

KGO_24	109,53	474,120	,503	,953
KGO_25	108,93	476,202	,303	,954
KGO_26	109,47	473,016	,417	,953
KGO_27	109,77	473,220	,546	,953
KGO_29	109,23	467,151	,684	,952
KGO_30	109,60	465,145	,695	,952
KGO_31	108,77	468,530	,557	,952
KGO_32	109,20	478,510	,320	,954
KGO_33	109,73	472,616	,584	,952
KGO_34	108,90	479,679	,327	,954
KGO_35	109,57	473,220	,546	,953
KGO_36	108,70	476,355	,347	,954
KGO_37	109,33	467,540	,584	,952
KGO_38	109,87	468,464	,491	,953
KGO_39	109,37	471,895	,472	,953
KGO_40	108,97	472,723	,450	,953
KGO_41	109,17	465,385	,629	,952
KGO_42	109,33	468,506	,619	,952
KGO_43	109,37	472,447	,457	,953
KGO_44	109,60	470,317	,617	,952
KGO_45	109,53	466,878	,736	,952
KGO_46	109,37	476,378	,353	,954
KGO_48	109,40	471,903	,531	,953
KGO_49	109,80	470,786	,610	,952
KGO_50	109,83	468,282	,675	,952
KGO_51	109,77	467,013	,703	,952
KGO_52	109,73	472,616	,510	,953
KGO_53	109,53	473,154	,534	,953
KGO_54	109,30	477,252	,324	,954
KGO_55	109,87	474,189	,605	,952
KGO_56	108,83	475,592	,328	,954

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

LAMPIRAN C
DATA FREKUENSI SUBJEK PENELITIAN

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

Frequencies

C.1

Statistics

		JENIS KELAMIN	USIA	DURASI BERMAIN FREE FIRE DALAM SEHARI
N	Valid	100	100	100
	Missing	0	0	0

A. Jenis Kelamin

C.2

JENIS KELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	66	66,0	66,0	66,0
	Perempuan	34	34,0	34,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

B. Usia

C.3

USIA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13-15 tahun	47	47,0	47,0	47,0
	16-18 tahun	23	23,0	23,0	70,0
	19-20 tahun	30	30,0	30,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

C. Durasi Bermain *Game Online* Dalam Sehari

C.4

DURASI BERMAIN FREE FIRE DALAM SEHARI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 jam	37	37,0	37,0	37,0
	2-4 jam	51	51,0	51,0	88,0
	>4 jam	12	12,0	12,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Universitas
Esa Unggul

LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS

Universitas
Esa Unggul

Hasil Normalitas

D.1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		TOTAL_KD	TOTAL_KGO
N		100	100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	143,56	111,53
	Std. Deviation	16,929	18,278
Most Extreme Differences	Absolute	,057	,078
	Positive	,057	,078
	Negative	-,046	-,062
Test Statistic		,057	,078
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,139 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Universitas
Esa Unggul

LAMPIRAN E
UJI REGRESI

Universitas
Esa Unggul

Uji Regresi Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

E.1

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TOTAL_KD ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: TOTAL_KGO

b. All requested variables entered.

E.2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,485 ^a	,235	,227	16,068

a. Predictors: (Constant), TOTAL_KD

E.3

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7773,076	1	7773,076	30,107	,000 ^b
	Residual	25301,834	98	258,182		
	Total	33074,910	99			

a. Dependent Variable: TOTAL_KGO

b. Predictors: (Constant), TOTAL_KD

E.4

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	186,672	13,788		13,538	,000
	TOTAL_KD	-,523	,095	-,485	-5,487	,000

a. Dependent Variable: TOTAL_KGO

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

**LAMPIRAN F
KATEGORISASI**

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

Kategorisasi Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

F.1

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
TOTAL_KD	100	143,56	16,929	99	183
TOTAL_KGO	100	111,53	18,278	63	180

F.2

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
TOTAL_KD	100	143,56	16,929	99	183
TOTAL_KGO	100	111,53	18,278	63	180

F.3

Kategorisasi_KD

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	48	48,0	48,0	48,0
Rendah	52	52,0	52,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

F.4

Kategorisasi_KGO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	53	53,0	53,0	53,0
Rendah	47	47,0	47,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Universitas
Esa Unggul

LAMPIRAN G
UJI DESKRIPTIF

Universitas
Esa Unggul

Gambaran tingkat Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Onlie*

G.1

Kategorisasi_KD * Kategorisasi_KGO Crosstabulation

			Kategorisasi_KGO		Total
			Tinggi	Rendah	
Kategorisasi_KD	Tinggi	Count	13	35	48
		% within Kategorisasi_KD	27,1%	72,9%	100,0%
	Rendah	Count	40	12	52
		% within Kategorisasi_KD	76,9%	23,1%	100,0%
Total		Count	53	47	100
		% within Kategorisasi_KD	53,0%	47,0%	100,0%