

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Maman, *Dasar-dasar Metode Statistika untuk Penelitian* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011).
- Adicondro, Sari “Efikasi Diri, Kontrol Diri Dan *Self Regulated Learning* Pada Siswa Kelas VIII”, *Jurnal Psikologi*, Vol. VIII No.1, (2011).
- Afiatin, Tina & Andayani, Budi, “Peningkatan Kepercayaan Diri Remaja Penganggur melalui Kelompok Dukungan Sosial”, *Jurnal Psikologi UGM*, Nomor 2 (Juni, 2016).
- Afriansyah, “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi”, *jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, Vol. 3 No. 2 (April, 2019).
- Aisah Indati, Niken Widanarti, “Hubungan Antara Kontrol Diri Keluarga Dengan *Self Efficacy* Pada Remaja Di Smu Negeri 9 Yogyakarta”, *Jurnal Psikologi*, No. 2 (2002).
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian*, (Malang: UMM PRESS.2009).
- Anwar, Ali, *Statistik Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, (Kediri: IAIT Press,2009).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998).
- _____, *Metode penelitian kualitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).
- Aziz, Azhar, “Hubungan Kontrol Diri dengan *Self Regulated Learning* pada Siswa SMA Yayasan Perguruan Bandung Tembung”.
- Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).
- _____, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006).
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan* (Surabaya: Pustaka Pelajar Offset, 2010).
- Azwar, Syaifuddin, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2013).

- B. Hurlock, Elizabeth, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012).
- B. J., Zimmerman, *A Social Cognitive View of Self Regulated Learning*. *Journal of Educational Psychology*, 81 (3).
- Baron & byrne, *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2003).
- _____, dkk, “*Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh Jilid 2*”, Terj. Ratna Djuwita, dkk, (Jakarta : Erlangga, 2005).
- Cohen, dkk, “*Social Support And Health*”, (Florida: Academic Press, 1985).
- Dodi, Limas, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015).
- Ermida Simanjuntak & Puspita Sari, “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online terhadap siswa SMA 8 Malang”, *Jurnal Experientia* Vol. 8, No. 2 (2020).
- Friedman S Howard and Schustack W. miriam., *kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern*, (jakarta: Erlangga, 2008).
- G.A Sanchaya, A.A. & Susilawati, P.A., “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan game Online Pada Remaja Akhir Di Kota Denpasar”, *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 1 No. 3 (2014).
- Ghufron, Nur & Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi*. (Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).
- Gilang Asnal Hilmi & Mulya Virgonita Iswindari Winta, “Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Pada Komunitas Barista Di Kota Semarang”, *Jurnal Psikologi*.
- Hendrianur, *Hubungan Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi*. (E-Journal Psikologi, 2015).
- Ihsan, Helli, “*Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya*” *Pedagogia*: Vol. 13, No. 2 (2015).
- Inayatul Fauziah, Nur, “hubungan antara Kontrol Diri dan *self-regulated learning* pada siswa SMP *Homeschooling*”

- Murni, Wahid *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang, UMPress, 2008).
- Permata S, Astika, dkk, "Hubungan antara Kontrol Diri dan Dukungan Sosial Orangtua dengan *Kecanduan Game* Siswa Kelas XII di SMA Batik 1 Surakarta".
- Prabaningrum, Citra, "Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Dengan Kepatuhan Menjalankan Skripsi Mahasiswa Semester Akhir Persadia Surakarta".
- Purwandany, Ayuhan, "Perbedaan Tingkat Kontrol Diri Mahasiswa Kecanduan Game Dan Mahasiswa Yang Tidak Kecanduan Game Pada Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2008-2009 Universitas Muhammadiyah Gresik", *Jurnal Psikosains*, Vol. 4 No. 1 (Agustus, 2012).
- Rahman, Agus Abdul *Psikologi sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (jakarta: Rajawali Pers, 2013).
- Reksoatmodjo, Tedjo, *Statistika untuk Psikologi*.
- Riduwan, *Pengantar Statistik Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Saepito, Yanti, dkk, "Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain Game dalam Belajar pada Siswa SMK" *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.3 (2020).
- Saifuddin, Azwar *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).
- _____, *Metode Penelitian* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2004).
- Sarafino, Erdward, "*Health Psychology, Biopsychosocial Interaction 3*", (New York: 1997).
- Sarafino. *Health Psychology: Biopsychosocial and Interaction. United States of America*: John Wiley & Sons, Inc. (1994).
- Siti Fany D, Fasty Rola, "Perbedaan *Self control* Antara Mahasiswa Yang Bekerja Dan Yang Tidak Bekerja".
- Smet, B, *Psikologi Kesehatan*, (Jakarta: Grasindo, 1994).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).
- _____, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: IKAPI, 2010).

- Sugiyanto & Miftahun, Ni'mah Suseno, "Pengaruh Kontrol Diri Kepemimpinan Transformasional terhadap Komitmen Organisasi dengan Mediator Motivasi Kerja", *Jurnal Psikologi*, Vol 37:1 (Juni, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2011).
- _____, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- _____, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012).
- _____. *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: CV. ALFABETA, 2014).
- Sujarwati, Wiratna, *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Mahasiswa Dan Umum*, (Yogyakarta: Global Media Informasi, 2008).
- Sumia, Dede, dkk, "hubungan pengaruh teman sebaya dengan regulasi diri dalam belajar pada mahasiswa", *Jurnal Psikologi Malahayati*, Vol. 2, No.2 (2020).
- Usman, Husaini dan Stiady Akbar, Purnomo, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara).
- W. A., Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT. Eresco, 1986).
- Wahaningsih, Musiatun, "Hubungan Antara Kontrol Diri, Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Keluarga Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Depok Yogyakarta", *Jurnal* (Yogyakarta: Universitas Ahmad).
- Wawancara Santri Pon Pes Al – Amien Kota Kediri, 20 april 2019, pukul 12.02.

3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	15 3						
3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	1	3	2	3	3	3	10 9					
4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	14 1					
2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	13 7					
2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	95	
4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	12 4			
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	12 9			
2	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	1	3	2	91				
3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	13 6		
4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	4	1	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	3	3	12 5				
3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	1	4	4	3	3	2	4	2	3	10 9				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12 1			
3	3	3	2	3	1	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	1	3	4	2	3	3	3	3	4	1	4	12 0			
2	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	13 3
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12 3	
4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	13 6		

BLUE PRINT KONTROL DIRI

Nama : Moh. Syamsul Munir

NIM : 933404814

Konstruk : Kontrol Diri

Tokoh : Tangney, Baumeister dan Boone

Definisi Teoritis

Kontrol diri menurut Tangney adalah kemampuan untuk menolak atau mengubah respon inti pada individu, maupun untuk menyela kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan hal tersebut. Kontrol diri seharusnya memiliki kontribusi dalam menghasilkan konsekuensi positif dalam kehidupan

Definisi Operasional

Kontrol diri adalah salah satu bentuk kemampuan individu dalam hal bagaimana cara untuk mengendalikan emosi, dorongan-dorongan dari dalam dirinya untuk mengatur proses-proses fisik, psikologis, perilaku dalam menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang positif agar dapat diterima dalam lingkungan sosial. Dipengaruhi oleh kualitas hubungan interpersonal, keluarga, teman, kualitas keyakinan dan spiritual, tingkat pendidikan

Tabel *Blue Print* Kontrol diri

No	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1	Kedisiplinan Diri	Dapat membatasi diri dalam berbuat sesuatu yang kurang baik.	2,7	5,10	8
		Mampu menahan diri dari hal-hal yang mengganggu konsentrasi	9,33	12,35	
2	Aksi Yang Tidak Impulsif	Mampu bersikap tenang dalam mengambil keputusan	1,3	4,6	8
		Mampu memperkirakan konsekuensi dari keputusan yang diambil	8,34	11,36	
3	Pola Hidup Sehat	Memiliki pola hidup yang sehat dan positif	13,20	16,22	8
		Adanya keinginan untuk melakukan kegiatan – kegiatan dengan baik	19,37	21,39	
4	Etika Kerja	Mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik	14,15	17,18	8
		Fokus dalam mengerjakan tugas yang diterima	25,29	28,31	
5	<i>Reliability</i> Atau Kehandalan	Mampu menyusun dan membandingkan rencana – rencana dengan kegiatannya	24,30	27,32	8
		Adanya keyakinan dan kepercayaan diri dalam merealisasikan tujuannya	23,38	26,40	
Total					40

PETUNJUK

Petunjuk Pengisian :

Pada tabel di bawah ini akan diberikan beberapa pernyataan, berilah penilaian Anda sendiri dengan **JUJUR** dengan memberikan *checklist* (√) pada setiap kolom yang sesuai dengan diri Anda. Isilah pernyataan ini dengan penuh ketelitian, dan pastikan semua pernyataan telah dijawab. Tidak ada jawaban benar dan/atau salah, dan jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai akademik Anda.

Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

Dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Sesuai

TS : Tidak Sesuai

S : Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Kerahasiaan jawaban anda akan kami pegang teguh dengan demikian berikanlah jawaban anda tepat seperti apa yang anda rasakan, pikirkan atau lakukan. Ingat, anda diminta untuk menilai diri anda sendiri, bukan bagaimana seharusnya atau bagaimana sebaiknya, atau bagaimana perasaan atau pikiran orang lain. tidak ada jawaban yang benar dan salah untuk pernyataan ini. Bila anda tidak dapat menjawab karena anda belum mengalami sendiri, berikan jawaban sesuai dengan tindakan yang cenderung akan anda lakukan seandainya anda berada dalam situasi demikian.

Bekerjalah secermat mungkin, jangan membuang-buang waktu untuk menjawab satu pernyataan saja. Periksalah kembali agar tidak ada pernyataan yang terlewat.

Selamat mengerjakan dan Terima kasih telah bersedia mengisi angket tersebut.

No. Responden :

Nama :

Jenis Kelamin :

Jenjang :

**SKALA KONTROL DIRI PADA SANTRI PON PES AL – AMIEN YANG BERMAIN GAME
ONLINE PUBG MOBILE**

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat mengambil keputusan dengan tenang dan tidak tergesa-gesa dalam bermain game online				
2	Saya selalu membuat batasan-batasan dalam bermain game online				
3	Saya Selalu berulang-ulang kali berfikir sebelum mengambil keputusan dalam bermain game online				
4	Saya kurang mampu mengambil keputusan dengan tenang dan tergesa-gesa dalam bermain game online				
5	Saya tidak mempunyai Batasan-batasan dalam bermain game online				
6	Saya langsung mengambil keputusan tanpa berfikir berulang-ulang kali ketika ingin bermain game online				
7	Saya selalu merencanakan dengan matang setiap tindakan yang akan saya ambil baik dalam bermain game online				
8	Saya mampu memperkirakan setiap tindakan yang akan saya ambil di dalam bermain game online				
9	Saya dapat mengarahkan diri saya untuk menjalankan tugas sebagai santri saat bermain game online				
10	Saya tidak pernah bisa berpikir panjang ketika ingin bermain game online				

11	Saya tidak bisa memperkirakan setiap tindakan yang akan saya ambil di dalam bermain game online				
12	Saya sering keteteran dalam mengontrol waktu belajar maupun bekerja saya karena bermain game online				
13	Saya berkeinginan untuk dapat fokus sebagai santri dalam menjalankan tugas				
14	Saya memiliki keyakinan dapat menyelesaikan tugas pondok dengan baik				
15	Saya percaya bahwa kerja keras saya membuahkan hasil yang memuaskan				
16	Saya ragu dapat fokus sebagai santri dalam menjalankan tugas				
17	Saya tidak memiliki keyakinan dapat menyelesaikan tugas pondok dengan baik				
18	Saya meragukan usaha saya akan membuahkan hasil yang bagus				
19	Saya belajar dan bekerja dengan giat karena merupakan kebutuhan dasar saya dalam mencapai tujuan				
20	Saya ingin selalu berprestasi di dalam bermain game online maupun tugas saya				
21	Saya pasif dalam belajar maupun dalam tugas saya				
22	Saya tidak terlalu berkeinginan tinggi dalam bermain game online maupun tugas saya				
23	Saya sering mengatur tempat belajar saya agar nyaman dan lebih fokus dalam belajar				
24	Saya suka membuat daftar yang ingin saya capai dalam bermain game online				
25	Saya selalu meneliti kembali hasil pekerjaan saya				
26	Saya tidak terlalu peduli dengan tempat belajar maupun tempat saya bekerja				

27	Saya malas membuat daftar yang ingin saya capai dalam bermain game online				
28	Saya jarang meneliti kembali hasil tugas saya				
29	Saya selalu focus dalam menjalankan tugas saya				
30	Saya selalu menyusun dan mempertimbangkan rencana- rencana kegiatan saya				
31	Saya bertanya terkait strategi dalam game				
32	Saya malas dalam menyusun dan membandingkan rencana-rencana kegiatan saya dengan orang lain				
33	Saya selalu mengingatkan diri saya untuk menjaga performa tubuh dalam bermain game online				
34	Saya selalu memperkirakan setiap konsekuensi dari bermain game online				
35	Saya sering jatuh sakit karena terlalu lama bermain game online				
36	Saya selalu mengabaikan setiap konsekuensi dari bermain game online				
37	Saya selalu disiplin dalam belajar maupun dalam tugas saya				
38	Saya dapat lebih fokus bermain game di tempat yang hening dan bersih				
39	Saya selalu berkeinginan mengerjakan tugas dengan baik				
40	Tempat saya bermain game sangat kotor dan tidak kondusif				

BLUE PRINT KECANDUAN GAME ONLINE

Nama : Moh. Syamsul Munir
NIM : 933404814
Konstruk : Kecanduan Game Online
Tokoh : Lemmens, Valkenburk and Peter

Definisi Teoritis

Menurut Kardefelt-Winther Kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang bersifat *non-physical*, ditunjukkan dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan beberapa masalah sosial atau emosional

Definisi Operasional

Kecanduan merupakan suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negative.

***Blue print* Angket Kecanduan Game Online**

No	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Penting (<i>Saliance</i>)	Selalu memikirkan <i>Game</i> yang sedang dimainkan Menggunakan kebanyakan waktu luangnya untuk bermain <i>game</i>	2,8	5,7	4
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	Tidak bisa berhenti bermain <i>game</i> ketika telah memulai Waktu untuk bermain <i>game</i> semakin lama atau bertambah	1,3	4,6	4
3	Modifikasi <i>Mood</i> (<i>Mood Modification</i>)	Bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress/ mengurangi tekanan-tekanan sehingga merasa lebih baik	9,10	11,12	4
4	Pengulangan (<i>Relapse</i>)	Tidak dapat mengurangi intensitas bermain <i>game</i> Mengalami kegagalan dalam mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	13,14	17,18	4
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game online</i>	15,16	19,20	4
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	Memiliki permasalahan dengan orang sekitarnya (teman, keluarga, dll) karena bermain <i>game</i> Berbohong mengenai waktu bermain <i>game</i>	21,22	25,26	4
7	Masalah (<i>Problems</i>)	Waktu tidur berkurang karena bermain <i>game</i> Mengabaikan aktifitas lain ketika bermain <i>game</i>	23,24	27,28	4
Total					28

PETUNJUK

Petunjuk Pengisian :

Pada tabel di bawah ini akan diberikan beberapa pernyataan, berilah penilaian Anda sendiri dengan **JUJUR** dengan memberikan *checklist* (√) pada setiap kolom yang sesuai dengan diri Anda. Isilah pernyataan ini dengan penuh ketelitian, dan pastikan semua pernyataan telah dijawab. Tidak ada jawaban benar dan/atau salah, dan jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai akademik Anda.

Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

Dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Sesuai

TS : Tidak Sesuai

S : Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Kerahasiaan jawaban anda akan kami pegang teguh dengan demikian berikanlah jawaban anda tepat seperti apa yang anda rasakan, pikirkan atau lakukan. Ingat, anda diminta untuk menilai diri anda sendiri, bukan bagaimana seharusnya atau bagaimana sebaiknya, atau bagaimana perasaan atau pikiran orang lain. tidak ada jawaban yang benar dan salah untuk pernyataan ini. Bila anda tidak dapat menjawab karena anda belum mengalami sendiri, berikan jawaban sesuai dengan tindakan yang cenderung akan anda lakukan seandainya anda berada dalam situasi demikian.

Bekerjalah secermat mungkin, jangan membuang-buang waktu untuk menjawab satu pernyataan saja. Periksalah kembali agar tidak ada pernyataan yang terlewat.

Selamat mengerjakan dan Terima kasih telah bersedia mengisi angket tersebut.

No. Responden :

Nama :

Jenis Kelamin :

Jenjang :

**SKALA KECANDUAN GAME ONLINE PADA SANTRI PON PES AL – AMIEN YANG BERMAIN
GAME ONLINE PUBG MOBILE**

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu				
2	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
3	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>				
4	Saya bermain game dengan durasi yang sama setiap harinya				
5	Saya tidak merasa gelisah Ketika tidak bermain game online dalam sehari				
6	Saya dapat menghentikan game setiap saat yang saya inginkan				
7	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain game setelah tugas saya selesai				
8	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari				
9	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres				
10	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>				

11	Saya tidak merasa tenang setelah bermain game				
12	Saya bermain game karena di ajak teman				
13	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari				
14	Saya merasa gagal dalam mengurangi intensitas bermain game				
15	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>				
16	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja				
17	Saya menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari				
18	Saya dapat mengurangi intensitas bermain game setiap saat				
19	Saya bermain game 1 jam stiap hari				
20	Saya dapat mengatur waktu ketika bermain game				
21	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>				
22	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>				
23	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>				
24	waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>				
25	Saya berhenti bermain game Ketika diajak berbicara dengan orang tua				

26	Saya mengajak teman berdiskusi tentang pelajaran setelah bermain game				
27	Saya berhenti bermain game Ketika badan saya mulai capek				
28	Waktu tidur saya tidak terpengaruhi oleh bermain game				

Correlations

		DE	DP	DIns	DInf	Total
DE	Pearson Correlation	1	.682**	.496**	.636**	.835**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64
DP	Pearson Correlation	.682**	1	.719**	.760**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64
DIns	Pearson Correlation	.496**	.719**	1	.470**	.792**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	64	64	64	64	64
DInf	Pearson Correlation	.636**	.760**	.470**	1	.853**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	64	64	64	64	64
total	Pearson Correlation	.835**	.910**	.792**	.853**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	64	64	64	64	64
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).						

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

1	Regression	5743.822	1	5743.822	43.539	.000 ^b
	Residual	8179.178	62	131.922		
	Total	13923.000	63			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.160	11.903		3.878	.000
	X	.893	.135	.642	6.598	.000

a. Dependent Variable: Y

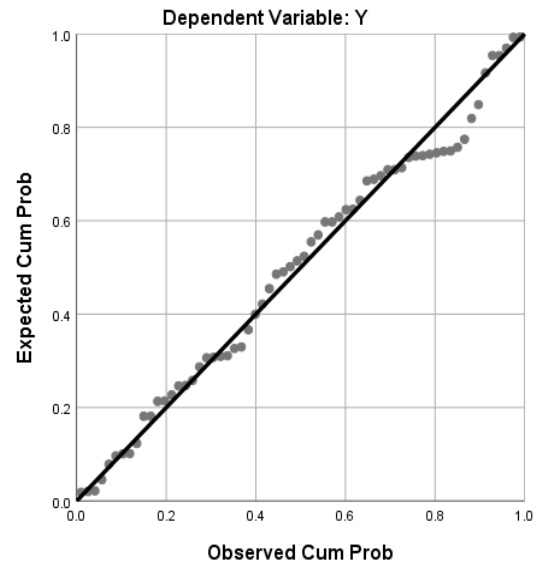
Residuals Statistics ^a					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N

Predicted Value	101.52	139.92	124.13	9.548	64
Residual	-23.917	28.726	.000	11.394	64
Std. Predicted Value	-2.367	1.654	.000	1.000	64
Std. Residual	-2.082	2.501	.000	.992	64

a. Dependent Variable: Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.39421895
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.051
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.179 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.642**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	64	64
Y	Pearson Correlation	.642**	1

	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	64	64
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	64	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	64	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	84.20	107.561	.456	.918
X2	83.95	109.188	.403	.918
X3	84.16	107.975	.442	.918
X4	84.30	107.482	.455	.918
X5	83.77	108.309	.519	.917
X6	84.03	107.015	.587	.916
X7	84.30	106.117	.556	.916
X8	84.48	103.778	.638	.915
X9	84.41	105.642	.635	.915
X10	84.38	103.635	.732	.913
X11	84.25	105.619	.694	.914
X12	84.09	106.023	.612	.915
X13	84.38	110.746	.178	.923
X14	84.30	109.990	.243	.921
X15	84.64	104.520	.598	.915
X16	84.55	105.966	.490	.917
X17	83.98	110.460	.234	.921
X18	84.08	105.057	.681	.914
X19	84.28	104.682	.571	.916
X20	84.17	106.716	.469	.918
X21	84.11	108.067	.418	.918

X22	84.13	105.921	.542	.916
X23	84.31	105.679	.538	.916
X24	84.16	105.182	.658	.915
X25	84.16	107.340	.422	.918
X26	84.03	105.237	.560	.916
X27	83.88	105.889	.707	.914
X28	83.98	106.143	.677	.915

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	40

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	121.02	214.809	.576	.942
Y2	121.02	214.809	.576	.942
Y3	121.05	215.696	.577	.942
Y4	121.23	217.293	.401	.943

Y5	121.19	215.234	.463	.943
Y6	121.22	211.285	.625	.942
Y7	121.08	212.391	.623	.942
Y8	121.08	213.311	.624	.942
Y9	121.05	213.791	.630	.942
Y10	121.02	214.238	.533	.942
Y11	120.80	210.926	.720	.941
Y12	121.22	211.539	.530	.943
Y13	120.70	219.196	.267	.944
Y14	121.08	212.518	.573	.942
Y15	120.61	217.035	.481	.943
Y16	121.19	210.853	.691	.941
Y17	121.06	210.472	.625	.942
Y18	120.95	212.966	.644	.942
Y19	120.77	213.452	.553	.942
Y20	120.88	213.825	.561	.942
Y21	121.02	210.079	.704	.941
Y22	120.89	216.575	.401	.943
Y23	120.95	211.855	.606	.942
Y24	121.17	210.494	.580	.942
Y25	121.09	217.324	.426	.943
Y26	121.02	213.285	.542	.942
Y27	121.05	209.252	.695	.941
Y28	121.03	212.380	.670	.942

Y29	121.31	211.456	.656	.942
Y30	121.14	213.647	.602	.942
Y31	121.38	215.381	.352	.944
Y32	121.19	210.123	.604	.942
Y33	121.00	218.095	.324	.944
Y34	121.06	221.964	.123	.946
Y35	121.19	216.885	.364	.944
Y36	120.97	216.443	.613	.942
Y37	121.19	210.409	.742	.941
Y38	120.84	218.674	.285	.944
Y39	121.11	218.512	.269	.945
Y40	120.70	215.069	.579	.942



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
Program Studi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Alamat : Jl. SunanAmpel No. 7 Ngronggo Kediri (KodePos) 64127 Telp. (0354) 689282 - Fax. (0354) 686564

DAFTAR KONSULTASI PENYELESAIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Moh. Syamsul Munir
Nomor Induk Mahasiswa : 9.334.048.14
Fakultas / Program Studi : Ushuluddin dan Dakwah / Psikologi Islam
Semester / Tahun Akademik : XIV / 2021
Judul Skripsi : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Permainan PUBG Mobile Santri Pondok Pesantren Al-Amien

NO.	TANGGAL KONSULTASI	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	26 Januari 2021	Revisi Proposal	
2.	6 Februari 2021	BAB I	
3.	25 Februari 2021	BAB II	
4.	10 Maret 2021	BAB III	
5.	5 April 2021	BAB IV	
6.	10 Mei 2021	BAB V	
7.	22 Mei 2021	BAB VI	
8.	10 Juni 2021	ABSTRAK	

Catatan: Penyusunan skripsi harus merujuk pada buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Kediri

Kediri, 26 Juni.2021
DOSEN PEMBIMBING I

Dr. Rini Risnawita Suminta, M.Si
NIP.197712152005012002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
Program Studi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Alamat : Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo Kediri (KodePos) 64127 Telp. (0354) 689282 - Fax. (0354) 686564

DAFTAR KONSULTASI PENYELESAIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Moh. Syamsul Munir
Nomor Induk Mahasiswa : 9.334.048.14
Fakultas / Program Studi : Ushuluddin dan Dakwah / Psikologi Islam
Semester / Tahun Akademik : XIV / 2021
Judul Skripsi : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Permainan PUBG Mobile Santri Pondok Pesantren Al-Amien

Catatan: Penyusunan skripsi harus merujuk pada buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Kediri

NO.	TANGGAL KONSULTASI	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	26 januari 2021	Revisi Proposal	
2.	6 Februari 2021	BAB I	
3.	25 Februari 2021	BAB II	
4.	10 Maret 2021	BAB III	
5.	5 April 2021	BAB IV	
6.	10 Mei 2021	BAB V	
7.	22 Mei 2021	BAB VI	
8.	10 Juni 2021	ABSTRAK	

Kediri, 26 Juni.2021

DOSEN PEMBIMBING II

Syafuruddin Faisal Thohar, M.Psi
NIDN. 2009058502



لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ مُحَمَّدٌ رَسُولُهُ

PONDOK PESANTREN AL – AMIEN

Jln. Raya Ngasinan No. 18 Rejomulyo – Kota – Kediri

SURAT KETERANGAN

116/Adm/SKt/PP.AL-AMIEN/VII/2021

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Moh Syamsul Munir

NIM : 933494814

Fakultas/Jurusan : Psikologi Islam

Telah melaksanakan penelitian pada bulan 02 - 03 Juli 2021 di Pondok Pesantren Al-Amien sebagai syarat penyusunan tesis dengan judul :

“Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG Mobile Pondok Pesantren Al Amien Kota Kediri”

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 03 Juli 2021
Kepala Pondok Pesantren
Al Amien



H. Ahmad Faris Idrisa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Moh. Syamsul Munir, Lahir di Nganjuk, 04 juni 1996 tepatnya di Dusun Kujon Pengkol, Desa Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putra dari Bapak Suhadi dan Ibu Dewi Mashitoh. Pendidikan dasar peneliti di tempuh di SDN Warujayeng VII pada tahun ajaran 2002 - 2008, pada Pendidikan Menengah Pertama peneliti menempuh di MTsN Tanjunganom Nganjuk 2008 - 2011, Pada Pendidikan Menengah penulis melanjutkan ke MAN 1 Nganjuk pada tahun ajaran 2011-2014. Dan pada tahun 2014 hingga sekarang peneliti melanjutkan kuliah di STAIN Kediri, yang sekarang sudah berubah menjadi IAIN Kediri. Selain menjadi mahasiswa di IAIN Kediri.

Pada masa perkuliahan penulis Pernah mengikuti dan menjadi anggota Unit Kegiatan Mahasiswa atau biasa disebut UKM yang bernama Kerohanian yang mana isi kegiatannya fokus dalam musik bernuansa religi dan pembahasan kerohanian. Selama berkuliah di IAIN Kediri peniliti juga tinggal dan belajar ilmu agama di pondok pesantren Al-Amien Ngasinan Rejomulyo Kota Kediri.