

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (1992). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Penerbit Sigma Alpha
- Azwar, S. (1996). *Tes Prestasi Edisi II*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2000). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Chaplin. J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Rieneke Cipta
- Danforth, I.D.W. (2007). *Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing*. *Journal Computers in Human Behaviour*. University of Bolton
- Hadi, S. (2004). *Statistik Jilid II*. Yogyakarta : Andi
- Hurlock, B. Elisabeth. 1999 *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan* . (Edisi kelima) Jakarta : Erlangga
- Hurlock. 1993 . *Psikologi Perkembangan* . Jakarta : Elangga
- Hurlock. 1997. E. B. 1997. *Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Huronyah, F. 2004. *Hubungan antara Pola Asuh Islami dengan Kematangan Beragama dan Kontrol Diri*. Skripsi (tidak diterbitkan). Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- Itryah . 2004 . *Jurnal Psikologi Perbedaan Intensitas Penggunaan Internet Ditinjau dari Tipe Kepribadian dan Jenis Kelamin*. Palembang. Universitas Bina Darma
- Jawa Pos. 2008. *Gaul Via Internet*. Yogyakarta : Mediakom
- Juliyanti . 2010. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- Latipah, 2002. *Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet*. Indonesia *Psychological Journal*.
- Lutfhi, F . Syarifah. 2008. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Pada Siswa SMP di Surakarta*\_. Skripsi (tidak diterbitkan) : Fakultas Psikologi Surakarta

- Nurmala, S. (2007) *Hubungan antara Pola Kematangan Beragama dengan Kontrol Diri Pada Siswa Madrasah Labuhan Bilik*. Skripsi (tidak diterbitkan) : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- Prayoga, Bagas. 2009. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP*. Skripsi (tidak diterbitkan) : Fakultas Psikologi Surakarta
- Rahmawati. 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi (tidak diterbitkan) : Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Reddick dan King, 1996. *Internet untuk Wartawan dan Internet untuk Semua*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Santrock. J.W. 2003. *Adolecensce* edisi ke – 6. Jakarta : Erlangga
- Tri Suci. 2010. *Hubungan Frekuensi Chatting Yang Tinggi dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 5 Medan*. Skripsi (tidak diterbitkan) Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- [http : // www.google.Elfrida.com.1995](http://www.google.Elfrida.com.1995). *Kemampuan Mengontrol Diri*
- [http : // www.e-psikologi.com.2000](http://www.e-psikologi.com.2000). *Internet dan Eksporasi Diri*
- [http : // ruangpsikologi.com/gangguan-kecanduan-internet](http://ruangpsikologi.com/gangguan-kecanduan-internet). dikutip : 20 Januari 2011
- [http : //duniawebid.com/forum/ciri-ciri-remaja-t-276.html](http://duniawebid.com/forum/ciri-ciri-remaja-t-276.html). dikutip : 11 Mei 2011
- [http : //data.tp.ac.id/dokumen/game+online](http://data.tp.ac.id/dokumen/game+online). dikutip : 11 Mei 2011
- [http : //data.tp.ac.id/dokumen/game+online](http://data.tp.ac.id/dokumen/game+online). dikutip : 11 Mei 2011
- [http : //www.scribd.com/doc/53187364/makalah-individu](http://www.scribd.com/doc/53187364/makalah-individu). dikutip : 11 Mei 2011
- [http : //ilmucomputer2.blogspot.com/2009/10/pengertian-remaja.html](http://ilmucomputer2.blogspot.com/2009/10/pengertian-remaja.html). dikutip : 11 Mei 2011
- [http : // kasturi82,blogspot.com/2009/05/pengertian-kontrol-diri.2863.html](http://kasturi82.blogspot.com/2009/05/pengertian-kontrol-diri.2863.html). dikutip : 20 Januari 2011
- [http : //duniapsikologi.dagdigdug.com/2009/09/01/pentingnya-kontrol-diri/](http://duniapsikologi.dagdigdug.com/2009/09/01/pentingnya-kontrol-diri/). dikutip : 20 Januari 2011
- [http : //zhallzhall.wordpress.com/2008/03/25/perkembangan-dan-dampak-game-online-di-indonesia/](http://zhallzhall.wordpress.com/2008/03/25/perkembangan-dan-dampak-game-online-di-indonesia/). Dikutip : 5 Juli 2011
- [http : //farieh.wordpress.com/2008/04/11/dampak-game-online-presentasi/](http://farieh.wordpress.com/2008/04/11/dampak-game-online-presentasi/).

## IDENTITAS DIRI

Nama : \_\_\_\_\_

Usia : \_\_\_\_\_

Lamanya waktu bermain Game Online dalam sehari

➤ 1 sampai dengan 2 jam

➤ 2 sampai dengan 4 jam

➤ 4 sampai dengan 6 jam

➤ Lebih dari 6 jam

### Petunjuk Pengisian

Berikut ini akan saya sajikan beberapa pernyataan dan Anda untuk menyatakan pendapat, berharap seluruh pernyataan yang ada pada lembaran jawaban yang disediakan sesuai dengan keadaan diri Anda dengan cara memilih. Adapun arti huruf tersebut adalah sebagai berikut :

1. SS : jika Anda "Sangat Setuju" dengan pernyataan tersebut.
2. S : jika Anda "Setuju" dengan pernyataan tersebut.
3. TS : jika Anda "Sangat Setuju" dengan pernyataan tersebut.
4. STS : jika Anda "Sangat Setuju" dengan pernyataan tersebut.

Anda hanya akan diperbolehkan memilih satu (1) pilihan jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada pilihan Anda, disamping setiap pernyataan. Jawaban diharapkan sesuai dengan keadaan diri Anda dan juga diharapkan keseriusan Anda dalam mengerjakannya, karena apapun jawaban yang Anda berikan tidak ada yang salah dan juga diharapkan tidak ada pernyataan yang dilewatkan atau tidak di isi. Terima kasih atas kerjasamanya.

***Selamat Bekerja***

No.	Uraian	SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih memilih mengerjakan tugas sekolah dari pada bermain game online.				
2.	Sepulang sekolah saya selalu pergi ke warnet untuk bermain game online.				
3.	Bagi saya bermain game online hanya membuang waktu saya.				
4.	Saya pergi ke warnet setiap hari untuk bermain game online.				
5.	Saya hanya akan tertarik dengan game yang ramai diperbincangkan oleh teman-teman saya saja.				
6.	Saya rela menghabiskan uang jajan saya agar dapat bermain game online.				
7.	Bagi saya belajar lebih penting dari pada bermain game online.				
8.	Saya akan memilih bermain game online dari pada mengerjakan PR.				
9.	Bila tugas sekolah saya telah selesai, barulah saya pergi bermain game online.				
10.	Saya selalu membatasi waktu bermain di luar rumah.				
11.	Menurut saya game online itu sangat bermanfaat.				
12.	Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru setelah bermain game.				
13.	Mengulangi materi pelajaran di sekolah lebih baik dari pada bermain game online.				
14.	Dengan bermain game online maka otak saya akan terlatih dalam pemecahan masalah.				
15.	Saya tidak pernah tahu mana yang harus saya kerjakan terlebih dahulu.				
16.	Saya akan berhenti bermain game online apabila telah mendengar suara adzan di mesjid.				
17.	Saya tidak pergi ke toko buku, lebih baik saya bermain game online sampai sore.				
18.	Saya akan menolak bila disuruh menjemput adik pulang sekolah, agar dapat bermain game online.				
19.	Belajar masih bisa ditunda, lebih baik saya bermain game terlebih dahulu.				
20.	Saya bermain game online hanya di waktu luang saja.				
21.	Saya segera pulang kerumah bila bel pulang berbunyi dari pada pergi ke warnet.				
22.	Saya lebih memilih Shalat Jum'at dari pada bermain game online.				
23.	Saya tidak dapat belajar apabila saya belum				

	bermain game.				
24.	Meskipun telah dilarang orang tua untuk ke warnet, saya tetap melakukannya.				
25.	Menurut saya belajar tidak lebih penting dari pada bermain.				
26.	Menurut saya 2 jam adalah waktu paling lama bermain game online.				
27.	Game online membuat saya mendapatkan banyak teman.				
28.	Jika ada waktu saya akan bermain game online satu harian penuh.				
29.	Saya bermain game online tanpa batasan waktu.				
30.	Lebih baik saya menunda keinginan saya bermain game online sebelum tugas saya selesai.				
31.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada pergi mengunjungi teman yang sakit.				
32.	Saya mematuhi nasehat orang tua yang melarang saya untuk pergi ke warnet terlalu lama.				
33.	Warnet merupakan tempat favorit saya.				
34.	Saya akan berhenti bermain game online apabila Ibu menyuruh saya membelikannya sesuatu.				
35.	Pelajaran merupakan hal yang saya utamakan.				
36.	Bermain game adalah hal yang paling membosankan bagi saya.				



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

JALAN KOLAM NO. 1 MEDAN ESTATE

TELP. (061) 7366878, 7364348, FAX. 7366998 MEDAN 20223

Email: uma001@indosat.net.id Website: uma.ac.id

Nomor : 076/ FO/PP/2011

23 Agustus 2011

Lampiran : -

Hal : Pengambilan Data

Yth. Ka. Warung Internet GALAXY  
Jalan Sisingamaraja Medan

Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Afni Rahmayani Tanjung  
NPM : 07.860.0205  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data pada *Warung Internet GALAXY Medan*, guna penyusunan skripsi yang berjudul: **"Hubungan antara Kontrol Diri dengan Prekuensi Bermin Game Online pada Remaja Laki-laki di Warung Internet (Warnet)."**

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs.
2. Pertinggal

UNIVERSITAS MEDAN AREA

## Surat Keterangan Riset Penelitian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini pemilik warung internet GALAXI-NET Medan. Menerangkan bahwa mahasiswa yang tercantum di bawah ini :

Nama : Afni Rahmayani Tanjung  
N.P.M : 07. 860. 0205  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Judul Penelitian : Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Frekuensi Bermain Game Online Pada Remaja Laki-laki di Warung Internet "GALAXI-NET"

Benar-benar telah melaksanakan penelitian lapangan di Warnet GALAXI-NET untuk penyusunan skripsi, pada tanggal 25 – 27 Agustus 2011.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya haturkan terima kasih.

Medan, 27 Agustus 2011



lik Warnet GALAXI-Net