

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

### BIODATA PENELITI



#### A. DATA PRIBADI

Nama : Titania nur safira  
Tempat/Tanggal Lahir : Samarinda, 13 November 2001  
Alamat Asal : Gg. Aster RT.08, Loa buah, sungai kunjang,  
samarinda, Kalimantan timur .  
Alamat di Samarinda : -  
Email : titanianursafira@gmail.com

#### B. Riwayat Pendidikan

##### Pendidikan Formal

- Tamat SD tahun : 2012 di SD Negeri Kedung kumpul 2
- Tamat SMP tahun : 2015 di SMP Negeri 1 Sukorame
- Tamat SLTA tahun : 2018 di SMA Negeri 7 Samarinda

Samarinda, 12 Juli 2023

## LAMPIRAN 2

### LEMBAR PENJELASAN RESPONDEN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titania nur safira

NIM : 1911102411026

Saya adalah mahasiswa Univesitas Muhammadiyah Kalimantan Timur jurusan Ilmu Keperawatan yang sedang melakukan penelitian berjudul "Hubungan Kontrol diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda".

Dengan ini saya mengharapkan kesediaan responden turut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mendatangi lembar persetujuan dan bersetia mengisi pernyataan dalam kuisisioner. Pernyataan yang diberikan dijamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk penelitian.

Demikian saya sampaikan, atas perhatian dan partisipasi bapak/ibu dalam membantu kelancaran penelitian ini, saya ucapkan terima kasih

Hormat saya,

Titania nur safira

### LAMPIRAN 3

#### LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Setelah membaca maksud dan tujuan penelitian ini, maka dengan kesadaran penuh tanpa paksaan dari pihak lain, saya bersedia untuk berpartisipasi menjadi responden penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Pada Anak Usia Sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda”, yang dilakukan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur:

Nama : Titania nur safira

NIM :1911102411026

Instistusi : Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Saya memahami bahwa hasil penelitian ini tidak akan berdampak negatif/merugikan saya dan anak. Segala informasi yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya. Saya memahami bahwa hasil penelitian ini akan menjadi bahan dalam dunia keilmuan, oleh karena itu jawaban yang saya berikan adalah jawaban yang sebenarnya. Dengan ini saya menyatakan secara sukarela bersedia menjadi responden dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

Samarinda, 2023

Responden

(.....)

## LAMPIRAN 4

### Kuesioner *Young's Internet Addiction Test (IAT)*

Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering	Selalu
Seberapa sering Anda memperpanjang waktu bermain online game Anda dari rencana awal Anda?						
Seberapa sering Anda mengabaikan tugas utama anda di rumah demi bisa bermain online game lebih lama?						
Seberapa sering Anda lebih memilih bermain online game dibanding pergi keluar bersama teman selain di warnet?						
Seberapa sering anda memiliki temanbaru dari internet?						
Seberapa sering keluarga/teman anda mengeluh karena seringnya anda bermain online game?						
Seberapa sering prestasi anda di sekolah turun karena anda bermain online game?						
Seberapa sering anda memeriksa notifikasi sebelum anda melakukan hal lain pada pagi hari?						
Seberapa sering produktivitas anda menurun karena bermain online game?						
Seberapa sering anda jadi mudah tersinggung atau kesal saat ada yang menanyakan mengapa anda bermain online game?						

Seberapa sering anda bermain online game untuk menghindari masalah didunia nyata?						
Seberapa sering anda merasa tidak sabar untuk bermain online game lagi?						
Seberapa sering anda merasa takut jika hidup tanpa bermain online game akan terasa membosankan atau tidak menyenangkan?						
Seberapa sering anda marah, membentak, atau kesal jika ada yang mengganggu anda saat bermain onlinegame?						
Seberapa sering anda begadang demi bisa bermain online game lebih lama?						
Seberapa sering anda memikirkan atau berkhayal sedang bermain online game saat anda sedang tidak bermain?						
Seberapa sering anda menunda pekerjaan lain saat bermain game online?						
Seberapa sering anda berusaha mengurani waktu bermain online game anda tapi gagal?						
Seberapa sering anda tidak mengatakan jumlah waktu bermain online game anda secara jujur?						
Seberapa sering anda lebih memilih bermain online game dibanding nongkrong bersama teman?						
Seberapa sering anda merasa						

tertekan, tidak bersemangat, atau cemas ketika sedang tidak bermain online game tetapi perasaan tersebut hilang saat anda sudah kembali bermain online online?

--	--	--	--	--	--

## LAMPIRAN 5

### KUESIONER

#### SKALA KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE

---

**NAMA :**

**KELAS :**

**UMUR :**

**PETUNJUK PENGISIAN :**

1. Isilah semua nomor dengan memilih satu diantara empat alternatif jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan ( jangan sampai ada nomor yang dikosongkan ).
2. Resppon jawaban berupa : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak setuju</b>	<b>Sangat tidak setuju</b>
<b>1.</b>	Saya selalu berusaha untuk mengerjakan tugas-tugas saya				
<b>2.</b>	Saya selalu menyelesaikan tugas saya tepat waktu				
<b>3.</b>	Saya lebih suka bermain dari pada untuk mengerjakan PR				

<b>4.</b>	Saya mudah memahami pelajaran walaupun di dalam kelas teman-teman saya ribut berbicara sendiri				
<b>5.</b>	Ketika ada masalah saya berpikir untuk segera menyelesaikannya dengan baik				
<b>6.</b>	Saya selalu tergesa-gesa dalam mengambil suatu keputusan				
<b>7.</b>	Saya mempunyai jadwal belajar yang rutin				
<b>8.</b>	Saya suka lari pagi setiap minggunya				
<b>9.</b>	Saya malas berolahraga				
<b>10.</b>	Saya dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan				
<b>11.</b>	Saya selalu mengerjakan PR				
<b>12.</b>	Saya mudah marah ketika ada orang lain yang mengganggu saya bermain				
<b>13.</b>	Saya sering mengabaikan tugas-tugas ketika sedang bermain				
<b>14.</b>	Saya tidak akan bermain sebelum belajar				
<b>15.</b>	Saya akan belajar ketika ada ujian saja				

**LAMPIRAN 6****HASIL SKALA KONTROL DIRI**

<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>Total</b>	<b>Score Max</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
1	TDA	20	58	34	kurang baik
2	JKL	26	58	45	kurang baik
3	FR	25	58	43	kurang baik
4	DM	24	58	41	kurang baik
5	PM	22	58	38	kurang baik
6	A	47	58	81	Baik
7	N	25	58	43	kurang baik
8	MAM	44	58	76	Baik
9	I	43	58	74	Baik
10	RPP	23	58	40	kurang baik
11	SBS	24	58	41	kurang baik
12	NMG	25	58	43	kurang baik
13	ALN	53	58	91	Baik
14	AB	37	58	64	Baik
15	HC	22	58	38	kurang baik
16	AL	55	58	95	Baik
17	NA	45	58	78	Baik
18	RPP	48	58	83	Baik
19	BSTC	15	58	26	kurang baik
20	HNQ	40	58	69	Baik
21	YN	40	58	69	Baik
22	R	47	58	81	Baik
23	F	40	58	69	Baik
24	PNB	47	58	81	Baik
25	G	26	58	45	kurang baik
26	AMI	51	58	88	Baik
27	RPP	58	58	100	Baik
28	DIM	56	58	97	Baik
29	O	48	58	83	Baik
30	AU	25	58	43	kurang baik
31	LQ	26	58	45	kurang baik
32	AJ	26	58	45	kurang baik
33	M	24	58	41	kurang baik
34	AHA	25	58	43	kurang baik

35	<b>NASP</b>	26	58	45	kurang baik
36	<b>AZ</b>	26	58	45	kurang baik
37	<b>SA</b>	28	58	48	Baik
38	<b>EMP</b>	26	58	45	kurang baik
39	<b>SLA</b>	52	58	90	Baik
40	<b>FY</b>	26	58	45	kurang baik
41	<b>TPU</b>	26	58	45	kurang baik
42	<b>JKE</b>	24	58	41	kurang baik
43	<b>AI</b>	26	58	45	kurang baik
44	<b>PNH</b>	26	58	45	kurang baik
45	<b>RF</b>	26	58	45	kurang baik
46	<b>HJ</b>	26	58	45	kurang baik
47	<b>D</b>	25	58	43	kurang baik
48	<b>SS</b>	24	58	41	kurang baik
49	<b>AD</b>	48	58	83	Baik
50	<b>NSK</b>	43	58	74	Baik
51	<b>DRS</b>	44	58	76	Baik
52	<b>AS</b>	26	58	45	kurang baik
53	<b>NT</b>	22	58	38	kurang baik
54	<b>MADB</b>	25	58	43	kurang baik
55	<b>DSA</b>	26	58	45	kurang baik
56	<b>SS</b>	50	58	86	Baik
57	<b>SAM</b>	47	58	81	Baik
58	<b>AND</b>	26	58	45	kurang baik
59	<b>AMPI</b>	51	58	88	Baik
60	<b>MH</b>	26	58	45	kurang baik
61	<b>SIA</b>	47	58	81	Baik
62	<b>ASR</b>	25	58	43	kurang baik
63	<b>TSN</b>	39	58	67	Baik
64	<b>MS</b>	24	58	41	kurang baik
65	<b>NDS</b>	42	58	72	Baik
66	<b>AB</b>	41	58	71	Baik
67	<b>IB</b>	23	58	40	kurang baik
68	<b>R</b>	26	58	45	kurang baik
69	<b>FG</b>	25	58	43	kurang baik
70	<b>DA</b>	25	58	43	kurang baik
71	<b>RHM</b>	26	58	45	kurang baik
72	<b>PPS</b>	41	58	71	Baik
73	<b>ADI</b>	26	58	45	kurang baik
74	<b>MO</b>	26	58	45	kurang baik
75	<b>MA</b>	22	58	38	kurang baik

<b>76</b>	<b>RE</b>	26	58	45	kurang baik
<b>77</b>	<b>IM</b>	25	58	43	kurang baik
<b>78</b>	<b>NF</b>	24	58	41	kurang baik
<b>79</b>	<b>RI</b>	26	58	45	kurang baik
<b>80</b>	<b>RPI</b>	26	58	45	kurang baik
<b>81</b>	<b>VMDR</b>	25	58	43	kurang baik
<b>82</b>	<b>FS</b>	35	58	60	Baik
<b>83</b>	<b>RM</b>	26	58	45	kurang baik
<b>84</b>	<b>Z</b>	22	58	38	kurang baik
<b>85</b>	<b>ADW</b>	26	58	45	kurang baik
<b>86</b>	<b>HZ</b>	39	58	67	Baik
<b>87</b>	<b>RNA</b>	58	58	100	Baik
<b>88</b>	<b>IL</b>	26	58	45	kurang baik
<b>89</b>	<b>MHM</b>	43	58	74	Baik
<b>90</b>	<b>AS</b>	26	58	45	kurang baik
<b>91</b>	<b>K</b>	34	58	59	Baik
<b>92</b>	<b>RFL</b>	26	58	45	kurang baik
<b>93</b>	<b>AN</b>	47	58	81	Baik

**LAMPIRAN 7****HASIL SKALA KECANDUAN GAME ONLINE**

<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>Total</b>	<b>Score Max</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
1	AG	52	84	62	Tidak kecanduan
2	MR	16	84	19	kecandua
3	MO	44	84	52	Tidak kecanduan
4	HNQ	10	84	12	Kecandua
5	AA	17	84	20	Kecandua
6	AI	44	84	52	Tidak kecanduan
7	AR	14	84	17	Kecandua
8	AQ	12	84	14	Kecandua
9	ON	23	84	27	Kecandua
10	RP	11	84	13	Kecandua
11	DA	41	84	49	Tidak kecanduan
12	YN	76	84	90	Tidak kecanduan
13	TD	11	84	13	Kecandua
14	AL	36	84	43	Kecandua
15	MN	40	84	48	Tidak kecanduan
16	FR	8	84	10	Kecandua
17	SL	22	84	26	Kecandua
18	VH	17	84	20	Kecandua
19	ARJ	21	84	25	Kecandua
20	AR	43	84	51	Tidak kecanduan
21	JLK	25	84	30	Kecandua
22	MAM	14	84	17	Kecandua
23	FA	31	84	37	Kecandua
24	AYA	40	84	48	Tidak kecanduan
25	FI	28	84	33	Kecandua
26	RHA	9	84	11	Kecandua
27	JKA	59	84	70	Tidak kecanduan
28	MS	25	84	30	Kecandua
29	AI	38	84	45	Kecandua
30	PNL	34	84	40	Kecandua
31	NA	56	84	67	Tidak kecanduan
32	BSEC	32	84	38	Kecandua
33	PPP	14	84	17	Kecandua
34	NSY	19	84	23	Kecandua

35	YS	9	84	11	Kecandua
36	SBS	33	84	39	Kecandua
37	PM	40	84	48	Tidak kecanduan
38	IN	24	84	29	Kecandua
39	RPP	29	84	35	Kecandua
40	AN	15	84	18	Kecandua
41	ON	33	84	39	Kecandua
42	AA	58	84	69	Tidak kecanduan
43	EFF	20	84	24	Kecandua
44	AMI	40	84	48	Tidak kecanduan
45	AN	14	84	17	Kecandua
46	MAM	45	84	54	Tidak kecanduan
47	RA	65	84	77	Tidak kecanduan
48	SS	34	84	40	Kecandua
49	NMG	31	84	37	Kecandua
50	RO	44	84	52	Tidak kecanduan
51	DRS	36	84	43	Kecandua
52	DM	20	84	24	Kecandua
53	JA	36	84	43	Kecandua
54	WI	68	84	81	Tidak kecanduan
55	YH	27	84	32	Kecandua
56	AA	35	84	42	Kecandua
57	MB	23	84	27	Kecandua
58	AL	61	84	73	Tidak kecanduan
59	AJ	32	84	38	Kecandua
60	BE	17	84	20	Kecandua
61	RA	39	84	46	Tidak kecanduan
62	SA	40	84	48	Tidak kecanduan
63	RNA	34	84	40	Kecandua
64	AI	25	84	30	Kecandua
65	AA	23	84	27	Kecandua
66	ARA	28	84	33	Kecandua
67	PSN	39	84	46	Tidak kecanduan
68	AR	13	84	15	Kecandua
69	PI	57	84	68	Tidak kecanduan
70	LQ	15	84	18	Kecandua
71	JKE	48	84	57	Tidak kecanduan
72	AMP	27	84	32	Kecandua
73	MR	41	84	49	Tidak kecanduan
74	PPS	13	84	15	Kecandua
75	RN	37	84	44	Kecandua

76	AI	1	84	1	Kecandua
77	A	3	84	4	Kecandua
78	MO	53	84	63	Tidak kecanduan
79	SA	34	84	40	Kecandua
80	FJ	56	84	67	Tidak kecanduan
81	NASP	16	84	19	Kecandua
82	IL	14	84	17	Kecandua
83	SAA	16	84	19	Kecandua
84	HNQ	26	84	31	Kecandua
85	FG	46	84	55	Tidak kecanduan
86	M	37	84	44	Kecandua
87	AZ	38	84	45	Kecandua
88	RR	37	84	44	Kecandua
89	AHA	24	84	29	Kecandua
90	TPT	23	84	27	Kecandua
91	SA	22	84	26	Kecandua
92	RLA	44	84	52	Tidak kecanduan
93	LAA	30	84	36	Kecandua

## LAMPIRAN 8

### Hasil mean, median kontrol diri dan kecanduan game online

#### Descriptive Kontrol diri

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. E
TOTAL	93	33	58	45,55	6,080	,205	,250	-,624	,495
Valid N (listwise)	93								

#### Descriptive Kecanduan Game Online

	Descriptive Statistics								
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness	Std. Error	Kurtosis	Std. Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
TOTAL	93	7	88	39,41	16,948	,666	,250	,360	,495
Valid N (listwise)	93								

#### Statistics

		Kontrol diri	Kecanduan game online
N	Valid	93	93
	Missing	0	0
Median		38.00	38.00

## LAMPIRAN 9

### Hasil uji normalitas

#### Uji Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol diri	.227	93	.000	.916	93	.000
Kecanduan game online	.072	93	.200	.974	93	.060

a. Lilliefors Significance Correction

## LAMPIRAN 10

### Uji Bivariate

#### *Chi-Square Tests fisher exact*

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	3.587 <sup>a</sup>	1	.058		
Continuity Correction <sup>b</sup>	2.770	1	.096		
Likelihood Ratio	3.528	1	.060		
Fisher's Exact Test				.069	.031
N of Valid Cases	96				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10,88.

b. Computed only for a 2x2 table

SURAT IZIN PENELITIAN



**UMKT**  
Program Studi  
Keperawatan  
Fakultas Ilmu Keperawatan

Telp. 0541-748511 Fax.0541-766832  
Website <http://fik.umkt.ac.id>  
email: [fik@umkt.ac.id](mailto:fik@umkt.ac.id)



Nomor : 070/FIK 2/C.2/B/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda  
di -

T e m p a t

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh*

Puji syukur kepada Allah Subhanahu awat 'ala serta sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam yang senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya semoga kita selalu sehat dan mendapat bimbingan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan kegiatan Catur Dharma Perguruan Tinggi dan penyusunan tugas akhir skripsi di Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, bersama ini kami mohon perkenan Bapak/Ibu untuk mengijinkan mahasiswa kami melakukan ijin penelitian di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul : "Faktor-faktor yang berhubungan dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda".

Adapun daftar nama tim peneliti sbb:

1. Ketua : Ns. Arief Budiman, M.Kep (NIDN. 1110087901)
2. Anggota:
  - a. Dewi Purwanti (NIM. 1911102411025)
  - b. Titania Nur Safira (NIM. 1911102411026)
  - c. Anna Lisdiana Putri (NIM. 1911102411167)

Demikian permohonan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh.*

Samarinda, 10 Syawal 1444 H

01 Mei 2023 M

Ketua Prodi Ilmu Keperawatan,



Ns. Khoiroh Muflihatin, S.Pd., M.Kep  
NIDN. 1115017703

Terbiman Yth

1. Kepala Sekolah SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda
2. Arsip
3. Ybs



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 005 SUNGAI KUNJANG

Alamat : Jalan Melati Rt.05 Telp.(0541) 4102580 Kelurahan Loa Buah Kec. Sungai Kunjang  
Samarinda Kode Pos 75126

Email Sekoah : sdn.005\_sungaikunjang@yahoo.com

NPSN.30401132

NSS. 101166005005

Samarinda, 16 Oktober 2023

Nomor : 421.2/331/100.01/18.0805/2023  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan  
UMKT Kota Samarinda  
di

Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sotinsia Desi Lastsari, S.Pd  
NIP : 198912022009032001  
Jabatan : Kepala SD Negeri 005 Sungai Kunjang

Menerangkan bahwa, nama-nama tersebut dibawah ini :

No	Nama Mahasiswa	NIM
1	Dewi Purwanti	1911102411025
2	Titania Nur Safira	1911102411026
3	Anna Lisdiana	1911102411167

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SD Negeri 005 Sungai Kunjang Kel. Loa Buah pada tanggal 6 Juni 2023 s/d 10 Juni 2023 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "**Faktor-faktor yang berhubungan dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang**"

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah

Sotinsia Desi Lastsari, S.Pd  
NIP. 198912022009032001

LEMBAR KONSULTASI

LEMBAR KONSULTASI (bimbingan)

Nama Mahasiswa : TITANIA NUR SAFIRA.  
 NIM : 191102911026.  
 Judul Penelitian : Hubungan antar kontrol diri dengan kecanduan game online  
 Nama Pembimbing : Ns. Fitroh Asyaeli S.kep.,M.kep.

NO	TANGGAL	KONSULTASI	HASIL KONSULTASI	PARAF
	20/juni/2023	→ perbaikan font. → tata abstrak → penulisan abstrak		↑
	21/juni/2023	→ skala → penulisan → hasil skala.		
	22/juni/2023	revisi skala.		
	23/juni/2023	perbaiki cara penulisan.		
	24/juni/2023	→ revisi bab I - III.		

NO	TANGGAL	KONSULTASI	HASIL KONSULTASI	PARAF
	19/ Juni /2023	- Def Bab <u>III</u> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perbaiki Definisi Operational. kontrol diri pd anak dg fase perkembangan.</li> <li>- kategori mean dan median.</li> </ul>	
	21/ Juni /2023.	Bab <u>III</u> Bab <u>IV</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perubahan. onaku su bivariat, univariat &amp; normalitas.</li> <li>- pd proses coding langsung pd mri dg kode pd responden dan kode data.</li> </ul>	
	22/ Juni /2023.	Bab <u>III</u> Bab <u>IV</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tidak menggunakan data chusquer.</li> <li>- rumus uji Fishers diperbaiki.</li> <li>- perbaiki tabel Font tabel.</li> </ul>	
	29/ Juni /2023.	Bab <u>IV</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pembahasan hrs lebih terperinci</li> <li>- tidak ada angka dlm pembahasa.</li> </ul>	
	13/ Juli /2023.	DAFTAR. <u>IV</u> <u>V</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- font</li> <li>- kesimpulan hrs mencakup Bab 1-akhir</li> <li>- keterbatasan peneliti dari responden</li> </ul>	

SKR : Hubungan kontrol diri  
dengan kecanduan game  
online pada siswa SDN 005 Loa  
Buah

*by* Titania Nur Safira

---

**Submission date:** 04-Sep-2023 09:15AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2157149287

**File name:** titania\_nur\_safira\_1911102411026\_Skrip.docx (803.73K)

**Word count:** 10419

**Character count:** 64843

## SKR : Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SDN 005 Loa Buah

### ORIGINALITY REPORT

<b>22%</b> SIMILARITY INDEX	<b>21%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>7%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.unair.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositori.uma.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>dspace.umkt.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>laakfkb.telkomuniversity.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>

Submitted to Sultan Agung Islamic University