

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KATA PENGANTAR

Saya mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha. Saat ini saya sedang melakukan suatu penelitian mengenai *Self-Regulation* Akademik pada Mahasiswa *Gamer* di *Wargame 'X'* Bandung. Oleh karena itu, saya bermaksud untuk mengambil data dalam rangka melengkapi penelitian ini. Saya sangat mengharapkan kesediaan Saudara untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini. Harapan saya, partisipasi Saudara dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya pada penelitian ini. Akhir kata, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Bandung, 2007

Peneliti

LAMPIRAN 2

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER *SELF-REGULATION*

Pada halaman berikut, terdapat sejumlah pernyataan berkaitan dengan kegiatan akademis saudara. Pada setiap pernyataan terdapat 4 pilihan jawaban, yaitu: SS (SANGAT SETUJU) artinya kalimat tersebut sangat sesuai dengan keadaan diri Saudara.

SS (SETUJU) artinya kalimat tersebut lebih banyak kesesuaiannya dengan keadaan Saudara.

KS (KURANG SETUJU) artinya kalimat tersebut lebih sedikit kesesuaiannya dengan keadaan Saudara.

TS (TIDAK SETUJU) artinya kalimat tersebut tidak sesuai dengan keadaan Saudara.

Pada setiap pernyataan Saudara diminta untuk mengisinya sesuai dengan keadaan Saudara. Caranya adalah dengan memberikan tanda check list (√) pada pilihan yang menggambarkan diri Saudara. Selain itu, Saudara juga diminta untuk mengisi bagian isian pada item-item tertentu. Usahakan Saudara mengisi semua pernyataan dan isian, jangan sampai ada yang terlewat. Jawaban Saudara tidak akan dinilai benar atau salah.

Hendaknya setiap jawaban yang diberikan benar-benar mewakili keadaan Saudara. Setiap jawaban yang diberikan akan DIJAGA KERAHASIAANNYA. Terima kasih atas kesediaan Saudara mengisinya.

LAMPIRAN 3

DATA PRIBADI

NAMA:

USIA:

JENIS KELAMIN (lingkari): L / P

FAKULTAS/JURUSAN:

SEMESTER:

IPK TERAKHIR:

DATA PENUNJANG:

1. Bagaimanakah kondisi fisik saudara secara umum selama masa perkuliahan:
a. Sehat b. cenderung sehat c. mudah sakit d. sakit-sakitan

2. Bagaimanakah sikap orang tua terhadap perkuliahan yang saudara tempuh:
a. Sangat mendukung
b. Cukup mendukung
c. Kurang mendukung
d. Tidak mendukung

3. Bagaimanakah menurut saudara fasilitas yang disediakan orang tua:
a. Sangat menunjang perkuliahan
b. Cukup menunjang perkuliahan
c. Kurang menunjang perkuliahan
d. Tidak menunjang perkuliahan

4. Saudara bertempat tinggal:
a. bersama orang tua/saudara b. kost c. rumah sendiri

5. Bagaimanakah secara umum pengaruh kondisi tempat tinggal saudara terhadap perkuliahan?
a. Sangat menunjang perkuliahan
b. Cukup menunjang perkuliahan
c. Kurang menunjang perkuliahan
d. Tidak menunjang perkuliahan

6. Saudara telah menekuni multiplayer games selama ... tahun

7. Saudara bermain multiplayer games selama ... jam setiap minggunya.

8. Bagaimana pengaruh bermain game terhadap target akademik Sdr?

- a. tidak berpengaruh
- b. cenderung mengganggu
- c. sangat mengganggu

9. Bagaimanakah pengaruh bermain game terhadap kesehatan saudara?

- a. tidak berpengaruh
- b. cenderung mengganggu
- c. sangat mengganggu

10. Apakah ortu/keluarga mengetahui kebiasaan Sdr. bermain game?

- a. Ya
- b. Tidak

Bila ya, frekuensi komentar yang mereka berikan tentang kegiatan Sdr. bermain game sehubungan dengan perkuliahan:

- a. sering
- b. cukup sering
- c. agak jarang
- d. jarang

11. Dampak pembicaraan itu terhadap perkuliahan saudara:

- a. Mendukung
- b. Tidak berpengaruh
- c. Menghambat

12. Bagaimanakah penyampaian materi oleh dosen pada umumnya dalam kuliah-kuliah saudara?

- a. mudah dimengerti
- b. sulit dimengerti
- c. tidak dapat dimengerti

13. Pernahkan saudara berbicara dengan dosen mengenai kegiatan dan prestasi perkuliahan saudara: Ya/Tidak

14. Dampak pembicaraan itu terhadap perkuliahan saudara:

- a. Mendukung
- b. Tidak berpengaruh
- c. Menghambat

15. Saudara berbicara dengan teman kuliah (non-gamer) mengenai kegiatan bermain game saudara sehubungan dengan perkuliahan:

- a. sering
- b. cukup sering
- c. agak jarang
- d. jarang

16. Dampak pembicaraan itu terhadap perkuliahan saudara:

- a. Mendukung
- b. Tidak berpengaruh
- c. Menghambat

17. Pengaruh teman-teman sesama *gamer* terhadap perkuliahan saudara:

- a. Mendukung
- b. tidak berpengaruh
- c. menghambat

LAMPIRAN 4

No	Item	SS	S	KS	TS
1. (Goal Setting)	<p>a. Saya memiliki target untuk lulus dengan IPK minimal (tuliskan)</p> <p>b. Saya memiliki target waktu kelulusan yaitu (tuliskan)</p>				
2. (Strategic Planning)	<p>a. Agar lulus dengan IPK yang saya targetkan, saya berencana mengikuti dan memperhatikan perkuliahan dan praktikum dengan baik.</p> <p>b. Untuk dapat lulus sesuai dengan target waktu yang telah saya tetapkan, saya berencana memenuhi syarat kehadiran kuliah dan praktikum agar dapat mengikuti setiap ujian.</p>				
3. (Self-Efficacy)	<p>a. Saya yakin akan kemampuan saya dalam menjalankan rencana yang telah saya buat sehingga dapat lulus dengan IPK yang sudah ditargetkan.</p> <p>b. Saya yakin akan kemampuan saya dalam menjalankan rencana yang sudah saya buat sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan sesuai waktu yang ditargetkan.</p>				
4. (Outcomes Expectations)	<p>a. Saya yakin rencana yang telah saya buat akan berhasil, sehingga saya dapat lulus dengan IPK yang telah saya targetkan</p> <p>b. Saya yakin rencana yang telah saya buat akan berhasil, sehingga saya akan lulus sesuai dengan target waktu yang telah saya tetapkan</p>				
5. (Intrinsic interests/values)	<p>a. Saya tertarik meraih target IPK karena akan mempermudah saya mencari pekerjaan.</p> <p>b. Saya ingin lulus sesuai target waktu dengan harapan akan mendapatkan segera mendapatkan pekerjaan.</p>				

6. (Goal Orientation)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya akan tetap mempertahankan target IPK walaupun menemui hambatan. b. Saya akan tetap belajar agar lulus ujian walaupun sedang ingin bermain game. 				
7. (Self Instruction)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya dapat memutuskan kapan saatnya mengerjakan tugas perkuliahan dan saatnya bermain. b. Saya dapat mengharuskan diri mengikuti kegiatan-kegiatan perkuliahan saya. 				
8. (Imagery)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya dapat membayangkan langkah-langkah yang harus saya lakukan agar dapat lulus dan mencapai target IPK yang saya tetapkan. b. Saya dapat membayangkan tahap-tahap yang harus saya lalui agar dapat lulus sesuai target waktu yang saya tetapkan. 				
9. (Attention Focusing)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya dapat berkonsentrasi dalam menjalani kuliah serta praktikum. b. Saya tidak mudah terpengaruh oleh gangguan dari lingkungan saat belajar untuk ujian. 				
10. (Task Strategies)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya melaksanakan langkah demi langkah rencana yang telah saya buat dalam mengejar target IPK kelulusan. b. Saya menjalani program perkuliahan secara runtut sesuai rencana tahap-tahap yang direncanakan. 				
11. (Self-Recording)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya dapat mengingat hal-hal yang mendukung/menghambat saya untuk mendapatkan nilai yang baik. b. Saya dapat mengingat hal-hal yang mendukung/menghambat semangat belajar saya. 				
12. (Self- experimentation)	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya mencoba cara-cara belajar baru agar bisa mendapatkan nilai yang lebih baik. b. Saya mencoba belajar dari sumber selain 				

<p>13. (Self-Evaluation)</p>	<p>buku pegangan wajib untuk dapat memahami suatu materi.</p> <p>a. Saya membandingkan nilai-nilai yang saya dapatkan dengan target IPK yang telah saya buat.</p> <p>b. Saya membandingkan kemajuan saya dalam program perkuliahan dengan target waktu kelulusan yang telah saya tetapkan.</p>				
<p>14. (Causal Attribution)</p>	<p>a. Ketika mendapatkan nilai-nilai yang tidak memuaskan, saya mampu menilai apakah penyebabnya ada dalam diri atukah pada lingkungan.</p> <p>b. Ketika berhasil lulus dari suatu mata kuliah, saya mampu menilai apakah penyebabnya ada dalam diri atukah pada lingkungan.</p>				
<p>15. (Self-Satisfaction)</p>	<p>a. Saya memperoleh kepuasan bila memperoleh nilai yang baik</p> <p>b. Saya merasa malu bila mendapatkan nilai yang buruk.</p> <p>c. Saya puas dengan kemajuan saya dalam menempuh program perkuliahan.</p>				
<p>16. (Adaptive-Defensive Inferences)</p>	<p>a. Bila saya berhasil mendapatkan nilai yang baik, saya akan mempertahankan usaha seperti yang telah saya lakukan.</p> <p>b. Jika IPK yang saya targetkan belum tercapai, hal tersebut disebabkan oleh cara pengajaran yang tidak efektif.</p> <p>c. Apabila sudah mendekati masa ujian, saya belajar dengan lebih giat.</p> <p>d. Apabila target waktu saya untuk lulus tidak terpenuhi, hal tersebut disebabkan hambatan dari fakultas.</p>				

PERHITUNGAN FASE-FASE *SELF-REGULATION*

Tabel 5.1.1 Forethought

			Forethought		Total
			Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	10	7	17
		% of Total	33.3%	23.3%	56.7%
	Mampu	Count	0	13	13
		% of Total	.0%	43.3%	43.3%
Total		Count	10	20	30
		% of Total	33.3%	66.7%	100.0%

Tabel 5.1.2 Task Analysis

			Task Analysis			Total
			Cenderung Kurang Mampu	Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	8	8	17
		% of Total	3.3%	26.7%	26.7%	56.7%
	Mampu	Count	0	1	12	13
		% of Total	.0%	3.3%	40.0%	43.3%
Total		Count	1	9	20	30
		% of Total	3.3%	30.0%	66.7%	100.0%

Tabel 5.1.3 Self Motivational Beliefs

			Self Motivational Beliefs			Total
			Cenderung Kurang Mampu	Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	11	5	17
		% of Total	3.3%	36.7%	16.7%	56.7%
	Mampu	Count	0	1	12	13
		% of Total	.0%	3.3%	40.0%	43.3%
Total		Count	1	12	17	30
		% of Total	3.3%	40.0%	56.7%	100.0%

Tabel 5.2.1 Performance/Volitional Control

			Performance/Volitional Control		Total
			Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	17	0	17
		% of Total	56.7%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	6	7	13
		% of Total	20.0%	23.3%	43.3%
Total		Count	23	7	30
		% of Total	76.7%	23.3%	100.0%

Tabel 5.2. Self-Control

			Self-Control			Total
			Cenderung Kurang Mampu	Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	16	0	17
		% of Total	3.3%	53.3%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	0	7	6	13
		% of Total	.0%	23.3%	20.0%	43.3%
Total		Count	1	23	6	30
		% of Total	3.3%	76.7%	20.0%	100.0%

Tabel 5.2.3 Self-Observation

			Self-Observation			Total
			Cenderung Kurang Mampu	Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	16	0	17
		% of Total	3.3%	53.3%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	0	7	6	13
		% of Total	.0%	23.3%	20.0%	43.3%
	Total	Count	1	23	6	30
		% of Total	3.3%	76.7%	20.0%	100.0%

Tabel 5.3.1 Self Reflection

			Self Reflection		Total
			Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	15	2	17
		% of Total	50.0%	6.7%	56.7%
	Mampu	Count	2	11	13
		% of Total	6.7%	36.7%	43.3%
	Total	Count	17	13	30
		% of Total	56.7%	43.3%	100.0%

Tabel 5.3.2 Self-Judgement

			Self-Judgement			Total
			Cenderung Kurang Mampu	Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	2	13	2	17
		% of Total	6.7%	43.3%	6.7%	56.7%
	Mampu	Count	0	5	8	13
		% of Total	.0%	16.7%	26.7%	43.3%
	Total	Count	2	18	10	30
		% of Total	6.7%	60.0%	33.3%	100.0%

Tabel 5.3.3 Self-Reaction

			Self-Reaction		Total
			Cenderung Mampu	Mampu	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	13	4	17
		% of Total	43.3%	13.3%	56.7%
	Mampu	Count	3	10	13
		% of Total	10.0%	33.3%	43.3%
Total		Count	16	14	30
		% of Total	53.3%	46.7%	100.0%

Tabel 6.1.4 Crosstab *Self-Regulation* dengan Tahap Perkembangan

			Tahap Perkembangan		Total
			Dewasa awal	Remaja Akhir	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	17	0	17
		% within Tahap Perkembangan	68.0%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	8	5	13
		% within Tahap Perkembangan	32.0%	100.0%	43.3%
	Total	Count	25	5	30
		% within Tahap Perkembangan	100.0%	100.0%	100.0%

Tabel 6.1.5 Crosstab *Self-Regulation* dengan Semester

			Semester		Total
			8 kebawah	dias 8	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	9	8	17
		% within Semester	69.2%	47.1%	56.7%
	Mampu	Count	4	9	13
		% within Semester	30.8%	52.9%	43.3%
	Total	Count	13	17	30
		% within Semester	100.0%	100.0%	100.0%

Tabel 6.1.6 Crosstab *Self-Regulation* dengan Kondisi Fisik

			Kondisi Fisik			Total
			Cenderung sehat	Mudah Sakit	Sehat	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	5	2	10	17
		% of Total	16.7%	6.7%	33.3%	56.7%
	Mampu	Count	2	1	10	13
		% of Total	6.7%	3.3%	33.3%	43.3%
	Total	Count	7	3	20	30
		% of Total	23.3%	10.0%	66.7%	100.0%

Tabel 6.1.7 Crosstab *Self-Regulation* dengan Sikap Orang Tua terhadap Perkuliahan

			Sikap Orang Tua terhadap Perkuliahan			Total
			Cukup mendukung	Kurang mendukung	Sangat mendukung	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	8	0	9	17
		% of Total	26.7%	.0%	30.0%	56.7%
	Mampu	Count	3	1	9	13
		% of Total	10.0%	3.3%	30.0%	43.3%
Total		Count	11	1	18	30
		% of Total	36.7%	3.3%	60.0%	100.0%

Tabel 6.1.8 Crosstab *Self-Regulation* dengan Fasilitas yang Disediakan

			Fasilitas yang Disediakan			Total
			Cukup menunjang	Kurang menunjang	Sangat menunjang	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	13	0	4	17
		% of Total	43.3%	.0%	13.3%	56.7%
	Mampu	Count	8	1	4	13
		% of Total	26.7%	3.3%	13.3%	43.3%
Total		Count	21	1	8	30
		% of Total	70.0%	3.3%	26.7%	100.0%

Tabel 6.1.9 Crosstab *Self-Regulation* dengan Tempat Tinggal

			Tempat Tinggal			Total
			Bersama Ortu	Kost	Sendiri	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	7	8	2	17
		% of Total	23.3%	26.7%	6.7%	56.7%
	Mampu	Count	6	7	0	13
		% of Total	20.0%	23.3%	.0%	43.3%
Total		Count	13	15	2	30
		% of Total	43.3%	50.0%	6.7%	100.0%

Tabel 6.1.10 Crosstabulation *Self-Regulation* dengan Pengaruh Kondisi Tempat Tinggal terhadap Perkuliahan

			Kondisi Tempat Tinggal terhadap Perkuliahan			Total
			Cukup menunjang	Kurang menunjang	Sangat menunjang	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	11	5	1	17
		% of Total	36.7%	16.7%	3.3%	56.7%
	Mampu	Count	10	1	2	13
		% of Total	33.3%	3.3%	6.7%	43.3%
	Total	Count	21	6	3	30
		% of Total	70.0%	20.0%	10.0%	100.0%

Tabel 6.1.11 Crosstab *Self-Regulation* dengan Lama Menekuni Game (Tahun)

			Lama Menekuni Game (Tahun)										Total
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	3	3	2	3	0	3	1	1	0	17
		% of Total	3.3%	10.0%	10.0%	6.7%	10.0%	.0%	10.0%	3.3%	3.3%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	0	2	1	1	2	2	1	1	1	2	13
		% of Total	.0%	6.7%	3.3%	3.3%	6.7%	6.7%	3.3%	3.3%	3.3%	6.7%	43.3%
	Total	Count	1	5	4	3	5	2	4	2	2	2	30
		% of Total	3.3%	16.7%	13.3%	10.0%	16.7%	6.7%	13.3%	6.7%	6.7%	6.7%	100.0%

Tabel 6.1.12 Crosstab *Self-Regulation* dengan Lama bermain game setiap Minggu

			Jam per Minggu			Total
			35-70 jam	Kurang dari 35 jam	lebih dari 70 jam	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	7	10	0	17
		% within Jam per Minggu	63.6%	55.6%	.0%	56.7%
	Mampu	Count	4	8	1	13
		% within Jam per Minggu	36.4%	44.4%	100.0%	43.3%
	Total	Count	11	18	1	30
		% within Jam per Minggu	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Tabel 6.1.13 Crosstab *Self-Regulation* dengan Pengaruh Game Terhadap Perkuliahan

			Pengaruh Game Terhadap Perkuliahan			Total
			Cenderung mengganggu	Sangat mengganggu	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	8	3	6	17
		% of Total	26.7%	10.0%	20.0%	56.7%
	Mampu	Count	7	2	4	13
		% of Total	23.3%	6.7%	13.3%	43.3%
	Total	Count	15	5	10	30
		% of Total	50.0%	16.7%	33.3%	100.0%

Tabel 6.1.14 Crosstab *Self-Regulation* dengan Pengaruh Game Terhadap Kesehatan

			Pengaruh Game Terhadap Kesehatan			Total
			Cenderung mengganggu	Sangat mengganggu	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	6	1	10	17
		% of Total	20.0%	3.3%	33.3%	56.7%
	Mampu	Count	4	0	9	13
		% of Total	13.3%	.0%	30.0%	43.3%
	Total	Count	10	1	19	30
		% of Total	33.3%	3.3%	63.3%	100.0%

Tabel 6.1.15 Crosstab *Self-Regulation* dengan Orang Tua Mengetahui Kebiasaan Bermain Game

			Orang Tua Mengetahui Kebiasaan Bermain Game		Total
			Tidak	Ya	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	2	15	17
		% of Total	6.7%	50.0%	56.7%
	Mampu	Count	1	12	13
		% of Total	3.3%	40.0%	43.3%
	Total	Count	3	27	30
		% of Total	10.0%	90.0%	100.0%

Tabel 6.1.16 Crosstabulation *Self-Regulation* dengan Orang Tua Berkomentar mengenai Kebiasaan Bermain Game

			Orang Tua Berkomentar mengenai Kebiasaan Bermain Game					Total
				Agak jarang	Cukup sering	Jarang	Sering	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	2	3	6	1	5	17
		% of Total	6.7%	10.0%	20.0%	3.3%	16.7%	56.7%
	Mampu	Count	1	3	4	2	3	13
		% of Total	3.3%	10.0%	13.3%	6.7%	10.0%	43.3%
Total		Count	3	6	10	3	8	30
		% of Total	10.0%	20.0%	33.3%	10.0%	26.7%	100.0%

Tabel 6.1.17 Crosstab *Self-Regulation* dengan Dampak Komentar Orang Tua

			Dampak Komentar Orang Tua				Total
				Mendukung	Menghambat	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	2	5	1	9	17
		% of Total	6.7%	16.7%	3.3%	30.0%	56.7%
	Mampu	Count	1	4	1	7	13
		% of Total	3.3%	13.3%	3.3%	23.3%	43.3%
Total		Count	3	9	2	16	30
		% of Total	10.0%	30.0%	6.7%	53.3%	100.0%

Tabel 6.1.18 Crosstab *Self-Regulation* dengan Penyampaian Perkuliahan oleh Dosen

			Penyampaian Perkuliahan oleh Dosen			Total
			Mudah dimengerti	Sulit dimengerti	Tidak dapat dimengerti	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	10	6	1	17
		% of Total	33.3%	20.0%	3.3%	56.7%
	Mampu	Count	6	6	1	13
		% of Total	20.0%	20.0%	3.3%	43.3%
Total		Count	16	12	2	30
		% of Total	53.3%	40.0%	6.7%	100.0%

Tabel 6.1.19 Crosstab *Self-Regulation* dengan Berbicara dengan Dosen mengenai Perkuliahan

			Berbicara dengan Dosen mengenai Perkuliahan		Total
			Tidak	Ya	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	8	9	17
		% of Total	26.7%	30.0%	56.7%
	Mampu	Count	5	8	13
		% of Total	16.7%	26.7%	43.3%
	Total	Count	13	17	30
		% of Total	43.3%	56.7%	100.0%

Tabel 6.1.20 Crosstab *Self-Regulation* dengan Dampak Berbicara dengan Dosen terhadap Perkuliahan

			Dampak Berbicara dengan Dosen terhadap Perkuliahan			Total
				Mendukung	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	8	4	5	17
		% of Total	26.7%	13.3%	16.7%	56.7%
	Mampu	Count	5	5	3	13
		% of Total	16.7%	16.7%	10.0%	43.3%
	Total	Count	13	9	8	30
		% of Total	43.3%	30.0%	26.7%	100.0%

Tabel 6.1.21 Crosstab *Self-Regulation* dengan Dampak Berbicara dengan Teman terhadap Perkuliahan

			Dampak Berbicara dengan Teman terhadap Perkuliahan			Total
			Mendukung	Menghambat	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	1	1	15	17
		% of Total	3.3%	3.3%	50.0%	56.7%
	Mampu	Count	3	0	10	13
		% of Total	10.0%	.0%	33.3%	43.3%
	Total	Count	4	1	25	30
		% of Total	13.3%	3.3%	83.3%	100.0%

Tabel 6.1.21 Crosstab *Self-Regulation* dengan Pengaruh Sesama Gamer terhadap Perkuliahan

			Pengaruh Sesama Gamer terhadap Perkuliahan			Total
			Mendukung	Menghambat	Tidak berpengaruh	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	3	4	10	17
		% of Total	10.0%	13.3%	33.3%	56.7%
	Mampu	Count	2	2	9	13
		% of Total	6.7%	6.7%	30.0%	43.3%
Total		Count	5	6	19	30
		% of Total	16.7%	20.0%	63.3%	100.0%

Tabel 6.1.22 Crosstab *Self-Regulation* dengan IPK

			IPK				Total
			2.00-2.4	2.50-2.9	3.00-3.4	3.50-4.0	
<i>Self-Regulation</i>	Cenderung Mampu	Count	5	8	2	2	17
		% within IPK	83.3%	47.1%	40.0%	100.0%	56.7%
	Mampu	Count	1	9	3	0	13
		% within IPK	16.7%	52.9%	60.0%	.0%	43.3%
Total		Count	6	17	5	2	30
		% within IPK	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%