

## Studi Deskriptif Kuantitatif Impulsivity pada Pelaku *Gambling Addiction*

Tiara Eristina<sup>1\*</sup>, Rida Yanna Primanita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

Korespondensi penulis: [tiaraeristina08@gmail.com](mailto:tiaraeristina08@gmail.com) \*

**Abstract.** *Rapid technological developments have made internet access easier and increased smartphone use, including in Indonesia which occupies fourth place in the world with 160.23 million users. One of the negative impacts is the increase in online gambling which can now be accessed easily. This research aims to explore differences in levels of impulsivity in individuals with various levels of severity of online gambling addiction, using Whiteside and Lynam's (2001) theory of impulsivity. The research method used is descriptive quantitative with data collection techniques using a questionnaire in the form of a Likert scale. The research sample was Padang State University students who were addicted to online gambling, selected using a purposive sampling technique. Data analysis was carried out using the Kruskal-Wallis statistical test. The results showed that there was no significant difference in the level of impulsivity between individuals with mild, moderate and severe levels of gambling addiction ( $p > 0.05$ ).*

**Keywords:** *addiction, Gambling Addiction, impulsivitas*

**Abstrak.** Pesatnya perkembangan teknologi dan akses internet telah meningkatkan penggunaan smartphone di Indonesia, yang kini menempati posisi keempat di dunia dengan 160,23 juta pengguna, dan menyebabkan peningkatan perjudian online yang mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perbedaan tingkat impulsivitas pada individu dengan berbagai tingkatan keparahan adiksi judi online, menggunakan teori impulsivitas dari Whiteside dan Lynam (2001). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner berbentuk skala Likert. Sampel penelitian adalah mahasiswa Universitas Negeri Padang yang kecanduan judi online, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik Kruskal-Wallis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat impulsivitas antara individu dengan tingkat adiksi judi yang ringan, sedang, dan parah ( $p > 0,05$ ).

**Kata kunci:** Adiksi Judi, Adiksi, Impulsivitas

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih (Cahyaningsih dkk., 2019). Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri memang membawa banyak sekali hal baru bagi kehidupan masyarakat. Semakin mudahnya akses internet, semakin berkembangnya internet membuat banyak individu juga seolah “terpaksa” mengikuti perkembangan zaman ini. Hampir semua hal sekarang ada hubungannya dengan internet, entah memang hanya tersedia di internet, ataupun peralihan dari yang offline menjadi online. Misalnya jual-beli, penawaran jasa, media sosial, bahkan bekerja dan belajar saat ini dilakukan secara online. Dilansir dari laman Katadata.co.id, Indonesia menempati posisi keempat di dunia dengan 160,23 juta pengguna smartphone. Pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis menjadi faktor pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola

perilaku (Cahyaningsih dkk., 2019), salah satunya adalah judi yang sekarang sudah banyak diakses secara online.

Menurut Kartono (2014) perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. Dulu permainan judi mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara *online* yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung.

Judi *online* berarti permainan judi yang dilakukan dengan media elektronik dan dengan akses internet sebagai media penghubungnya. Pada dasarnya serupa, namun karena menggunakan internet, para pelaku judi hanya memerlukan uang dan perangkat elektroniknya seperti gawai atau komputer untuk mulai bermain judi. Berdasarkan data yang didapatkan dari liputan 6 jumlah pemain judi online di Indonesia pada tahun 2023 dapat diidentifikasi sekitar 2.761.828 atau 2,7 juta masyarakat Indonesia mengikuti permainan judi *online*. Dirangkum dari situs sourcebook.org, ada macam jenis permainan judi *online* yang di internet, mulai dari judi tebak hasil pertandingan (biasanya pertandingan sepak bola), judi poker (permainan kartu), mesin slot, domino 99 (kiu-kiu) dan sebagainya. Banyak hal yang dilakukan individu untuk bisa melakukan perjudian *online*, seperti fenomena yang ditemukan dilapangan, dimana individu nekat mencuri yang dijadikan sebagai modal untuk bermain judi *online*, tanpa memikirkan atau memperhatikan konsekuensi negatif dari apa yang telah individu tersebut lakukan sehingga dapat menimbulkan perilaku impulsif (*Impulsivity*) pada individu.

(Moeller, dkk., 2001) mendefinisikan impulsif sebagai predisposisi reaksi yang cepat dan tidak terencana terhadap rangsangan internal atau eksternal tanpa memperhatikan konsekuensi negatif dari reaksi ini terhadap diri sendiri maupun orang lain. American Psychiatric Association (2013) mengilustrasikan impulsivitas sebagai kegagalan dalam menahan dorongan atau keinginan untuk melakukan tindakan yang berbahaya bagi diri sendiri atau orang lain. Konsep impulsivitas mencakup berbagai tindakan yang kurang dipahami oleh individu, diekspresikan secara langsung tanpa memikirkan konsekuensi, terlalu beresiko, atau tidak sesuai dengan situasi dan sering mengakibatkan hasil yang tidak diinginkan sehingga

memainkan peran penting dalam perilaku normal, serta, perilaku dalam bentuk patologis, dan dalam berbagai jenis penyakit mental (Evenden, 1999).

Whiteside & Lynam (2003) mengartikan impulsivitas sebagai kecenderungan untuk terlibat dalam suatu perilaku tanpa memperhatikan konsekuensi atau risiko yang melekat dari perilaku tersebut. Impulsivitas merupakan sifat multidimensional dengan banyak komponen yang dapat menggambarkan kecenderungan perilaku yang berbeda (Whiteside & Lynam, 2001). Definisi menurut Whiteside & Lynam (2003) merupakan definisi yang digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan fenomena yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengeksplorasi bagaimana perbedaan tingkat impulsivitas pada individu yang mengalami adiksi gambling berdasarkan berbagai tingkatan keparahan adiksi tersebut. Penelitian ini akan mengkaji apakah ada perbedaan yang signifikan dalam perilaku impulsif antara individu dengan tingkat adiksi yang ringan, sedang, dan parah. Dengan memahami perbedaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai hubungan antara tingkat keparahan adiksi gambling dan variasi dalam perilaku impulsif.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### **Impulsivitas**

Impulsivitas merupakan kecenderungan seseorang untuk bertindak secara cepat tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul, sehingga berpotensi menghasilkan perilaku berisiko (Whiteside & Lynam, 2001). Beberapa ahli lain juga mendeskripsikan impulsivitas sebagai tindakan spontan, tidak terencana, dan muncul sebagai respons terhadap rangsangan internal maupun eksternal. Dalam penelitian ini, digunakan teori impulsivitas dari Whiteside dan Lynam (2001), yang kemudian dikembangkan menjadi lima aspek dalam model UPPS-P, yaitu: *negative urgency* (dorongan untuk bertindak impulsif saat mengalami emosi negatif), *lack of premeditation* (ketidakmampuan memikirkan konsekuensi sebelum bertindak), *lack of perseverance* (kesulitan mempertahankan fokus pada tugas yang membosankan), *sensation seeking* (dorongan untuk mencari pengalaman baru dan menantang demi kesenangan), serta *positive urgency* (tindakan impulsif sebagai respons terhadap emosi positif yang intens).

### **Gambling Addiction**

Adiksi perjudian didefinisikan sebagai ketergantungan psikologis yang kuat terhadap aktivitas judi, yang menyebabkan perubahan perilaku merugikan individu (McMillins, 1991; Inara & Antang, 2021). Individu dengan adiksi perjudian memiliki dorongan untuk terus

berjudi, meskipun sadar akan dampak negatif yang ditimbulkannya terhadap kehidupan pribadi, sosial, maupun ekonomi. Menurut Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders edisi ke-5 (DSM-5), seseorang dikategorikan mengalami gangguan perjudian jika memenuhi minimal empat dari sembilan kriteria dalam kurun waktu 12 bulan, seperti dorongan berjudi terus-menerus, kegagalan mengendalikan perilaku judi, hingga kebohongan dan kerugian signifikan akibat perjudian. Tingkat keparahan gangguan perjudian diklasifikasikan sebagai ringan (4–5 gejala), sedang (6–7), dan parah (8–9).

Teori-teori ini menjadi landasan penting dalam memahami hubungan antara impulsivitas dan kecenderungan individu mengalami adiksi perjudian. Meskipun tidak dinyatakan secara eksplisit, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa aspek-aspek impulsivitas memiliki kontribusi terhadap kecenderungan perilaku adiktif dalam perjudian, khususnya di kalangan individu yang terpapar peluang berjudi secara daring.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi deskriptif kuantitatif yang mengukur tingkat impulsivitas pada mahasiswa dengan kecanduan judi online di Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat. Kuesioner berbasis The Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale digunakan untuk mengumpulkan data, dengan teknik purposive sampling untuk memilih responden yang aktif berjudi online dan memenuhi kriteria kecanduan menurut DSM-V. Analisis data dilakukan menggunakan uji Kruskal-Wallis untuk menilai perbedaan tingkat impulsivitas berdasarkan keparahan adiksi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tryout terpakai. Studi ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang perilaku impulsif relatif terhadap keparahan adiksi judi online, mencakup lokasi penelitian di kampus dan tidak melibatkan sumber bahan hukum formal.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

|              | Kolmogorov Smirnov |    |      | Shapiro-WILK |    |      |
|--------------|--------------------|----|------|--------------|----|------|
|              | Statistic          | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Impulsivitas | .172               | 19 | .141 | .946         | 19 | .331 |

**Gambar 1. Uji Normalitas Data**

Pada gambar diatas dapat dilihat hasil uji normalitas data yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan nilai sign 0,141 lebih besar dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal.

|                    |                |    |
|--------------------|----------------|----|
| N                  | Valid          | 19 |
|                    | Missing        | 0  |
| Mean               | 59.1579        |    |
| Std. Error of Mean | 1.18040        |    |
| Median             | 61.0000        |    |
| Mode               | 61.00          |    |
| Std. Deviation     | 5.14526        |    |
| Variance           | 26.474         |    |
| Range              | 19.00          |    |
| Minimum            | 50.00          |    |
| Maximum            | 69.00          |    |
| <b>Sum</b>         | <b>1124.00</b> |    |

**Gambar 2. Hasil Uji Deskriptif Data**

Berdasarkan uji deskriptif analisis data didapatkan hasil bahwasannya rata-rata 59,15, standar error 1, 18, median atau nilai tengah 61, mode atau nilai yang sering muncul 80, standar deviasi 5, 14, variansinya 26, 47, range 19, nilai minimum 50, nilai maximum 69 dan jumlahnya 1124.

| Ranks  |          |    |           |
|--------|----------|----|-----------|
|        | Kategori | N  | Mean Rank |
| Adiksi | Ringan   | 11 | 8.68      |

|        |    |       |
|--------|----|-------|
| Sedang | 8  | 11.81 |
| Total  | 19 |       |

**Gambar 3. Kategori adiksi gambling subjek**

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwasannya dari 19 subjek terdapat 11 subjek yang dikategorikan sebagai adiksi gambling ringan dengan mean rank 8,68 dan 8 subjek yang dikelompokkan sebagai kategori adiksi gambling tingkat sedang dengan mean rank 11, 81.

| Kategori |        |    |         |               |       |
|----------|--------|----|---------|---------------|-------|
|          |        | F  | Percent | Valid Percent | CP    |
| Valid    | Sedang | 8  | 42.1    | 42.1          | 42.1  |
|          | Tinggi | 11 | 57.9    | 57.9          | 100.0 |
|          | Total  | 19 | 100.0   | 100.0         |       |

**Gambar 4. Kategori tingkat impulsivitas subjek**

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwasannya dari total 19 subjek yang mengalami adiksi gambling terdapat 8 subjek yang memiliki tingkat impulsivitas sedang dan 11 subjek yang berada pada tingkat impulsivitas tinggi.

| Impulsivitas     |       |
|------------------|-------|
| Kruskal-Wallis H | 1.451 |
| df               | 1     |
| Asymp.Sig        | .228  |

**Gambar 5. Uji Statistika**

Berdasarkan tes statistik Kruskal-Wallis yang telah dilakukan, didapatkan nilai statistik Kruskal-Wallis sebesar 1,45 dengan derajat kebebasan (df) 1 dan nilai p (asymp.sig) sebesar 0,228. Karena nilai p lebih besar dari 0,05 (yaitu  $0,228 > 0,05$ ), maka kesimpulannya adalah

tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara impulsivitas pada individu dengan adiksi gambling berdasarkan tingkat keparahannya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan kriteria DSM-V mengenai pelaku adiksi judi terdapat sembilan kriteria untuk menentukan individu dalam adiksi judi atau tidaknya, telah didapatkan 19 orang subjek. Setelah dilakukan pengolahan data terhadap 19 subjek tersebut didapatkan bahwa 11 orang dengan adiksi judi ringan dan delapan orang dikategorikan kedalam adiksi sedang. Berdasarkan DSM-V, pada penelitian tersebut 11 orang subjek dikatakan adiksi gambling ringan karena memenuhi empat sampai lima kategori karakteristik adiksi gambling dan delapan orang dikatakan sebagai *adiksi gambling* sedang karena memenuhi enam sampai tujuh karakteristik dari *gambling addiction*. Berdasarkan 19 orang subjek yang mengalami adiksi *gambling* terdapat delapan subjek yang memiliki tingkat impulsivitas sedang dan 11 orang subjek berada pada tingkat impulsivitas tinggi. Pengolahan data dilakukan dengan metode Kruskal-Wallis dan uji deskriptif. Berdasarkan tes statistik Kruskal-Wallis yang telah dilakukan, didapatkan nilai statistik Kruskal-Wallis sebesar 1,45 dengan derajat kebebasan (df) 1 dan nilai p (asyp.sig) sebesar 0,228. Karena nilai p lebih besar dari 0,05 (yaitu  $0,228 > 0,05$ ), maka kesimpulannya adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku impulsivitas pada individu dengan adiksi gambling berdasarkan tingkat keparahannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Konstantinos, Roxanne, Katie, dkk (2019) yang berjudul *Impulsivity in Gambling Disorder and Problem Gambling: a meta-analysis* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan impulsif pada aspek kognitif terhadap *gambling addiction*, sehingga masalah perjudian semakin memburuk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauzy (2021) yang berjudul Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa bahwa semakin tinggi adiksi seseorang maka semakin tinggi pula perilaku impulsifnya. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian oleh Fauzy (2021) yang berjudul Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa bahwa semakin tinggi adiksi seseorang maka semakin tinggi pula perilaku impulsifnya.

Terdapat perbedaan antara hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fikri (2020) yang memperoleh hasil bahwa seseorang dengan adiksi *game online* berpengaruh signifikan terhadap impulsivitas. Penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat adiksi gambling tidak menunjukkan perbedaan signifikan dalam perilaku impulsif antara kategori ringan, sedang, dan parah. Temuan ini menambahkan wawasan baru tentang hubungan kompleks antara tingkat keparahan adiksi dan perilaku

impulsivitas, serta mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain mungkin berperan dalam perilaku impulsif pada pelaku *gambling addiction*. Studi lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi variabel-variabel lain yang mempengaruhi impulsivitas pada individu dengan adiksi gambling.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat impulsivitas antara individu dengan tingkat adiksi gambling yang ringan, sedang, dan parah. Artinya, tingkat keparahan adiksi gambling tidak secara signifikan mempengaruhi perilaku impulsif pada individu yang kecanduan judi online dalam sampel penelitian ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Konstantinos, Roxanne, Katie, dkk (2019) yang berjudul *Impulsivity in Gambling Disorder and Problem Gambling: a meta-analysis* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan impulsif pada aspek kognitif terhadap gambling addiction, sehingga masalah perjudian semakin memburuk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauzy (2021) yang berjudul *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa* bahwa semakin tinggi adiksi seseorang maka semakin tinggi pula perilaku impulsifnya. Penelitian ini menggunakan teknik kruskal wallis dan bantuan dari SPSS dalam proses analisis dan interpretasi data secara lebih efektif dan akurat.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk penelitian mendatang, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam serta menggunakan metode statistik yang lebih komprehensif seperti ANOVA atau model regresi multivariat. Program edukasi dan pelatihan tentang bahaya judi online serta teknik pengendalian diri perlu dikembangkan, termasuk pelatihan pengelolaan emosi untuk mengurangi perilaku impulsif. Pada tingkat kebijakan, penting untuk memperkuat regulasi terkait perjudian online dan menyediakan layanan dukungan psikologis yang mudah diakses. Kerjasama antara akademisi, praktisi kesehatan mental, pemerintah, dan organisasi non-pemerintah sangat diperlukan untuk menciptakan program yang efektif dalam menangani adiksi gambling dan perilaku impulsif terkait.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah.

Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

## DAFTAR REFERENSI

- Aditama, F. F. (2022). Pengaruh impulsivitas, flow experience, dan jenis kelamin terhadap adiksi game online (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- American Psychiatric Association. (2013). 5th ed: Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Washington, DC: American Psychiatric Publishing
- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Berg, J. M., Latzman, R. D., Bliwise, N. G., & Lilienfeld, S. O. (2015). Parsing the heterogeneity of impulsivity: A meta-analytic review of the behavioral implications of the UPPS psychopathology. *Psychological Assessment*, 27(4), 1129-1146. <https://doi.org/10.1037/pas0000111>
- Cahyaningsih, A. A., Ati, N. U., & Abidin, A. Z. (2019). GADGET DAN MAHASISWA (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya). *Jurnal Respon Publik*, 13(3), 21–29.
- Cyders, M. A., Littlefield, A. K., Coffey, S., & Karyadi, K. A. (2014). Examination of a short English version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale. *Addictive Behaviors*, 39(9), 1372-1376. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.02.013>
- Evenden, J. L. (1999). Varieties of impulsivity. *Psychopharmacology*, 146(4), 348–361. doi:10.1007/pl00005481
- Gregory J. Madden, W. K. B. (2010). *Impulsivity The Behavioral and Neurological Science of Discounting*. American Psychological Association.
- Hasbiya, A. (2019). Pengaruh impulsivitas, self-esteem, dan religiusitas terhadap perilaku sexting.
- Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2019). Impulsivity in gambling disorder and problem gambling: A meta-analysis.
- Jamiel, E. A. I. Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten) (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja*. Jakarta : Rajawali Press
- Lusiana, E. D., & Mahmudi, M. (2020). *Teori dan Praktik Analisis Data Univariat dengan PAST*. Universitas Brawijaya Press.

- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M., & Swann, A. C. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American Journal of Psychiatry*, 158(11), 1783–1793. doi:10.1176/appi.ajp.158.11.1783
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69-80.
- Paone, F. X. (1954). Loyola eCommons The Thurstone Temperament Schedule as an Instrument of Supervisory Evaluation.
- Stahl, C., Voss, A., Schmitz, F., Nuszbauni, M., Tüscher, O., Lieb, K., & Klaner, K. C. (2014). Behavioral components of impulsivity. *Journal of Experimental Psychology: General*, 143(2), 850–886. <https://doi.org/10.1037/a0033981>
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669–689. [https://doi.org/10.1016/S01918869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S01918869(00)00064-7)
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2003). Understanding the role of impulsivity and externalizing psychopathology in alcohol abuse: Application of the UPPS impulsive behavior scale. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 11(3), 210–217. doi:10.1037/1064-1297.11.3.210
- Whiteside, S. P., Lynam, D. R., Miller, J. D., & Reynolds, S. K. (2005). Validation of the UPPS impulsive behaviour scale: A four-factor model of impulsivity. *European Journal of Personality*, 19(7), 559–574. <https://doi.org/10.1002/per.556>