

LAMPIRAN

PEDOMAN OBSERVASI KECANDUAN GAME ONLINE

No	Indikator	Keterangan
1	Mampu mengendalikan perilaku agar bisa terhindar dari kecanduan <i>game online</i>	
2	Mampu memahami dan mengenali berbagai stimulus	
3	Mampu membagi waktu belajar dengan bermain <i>game online</i>	
4	Mampu mengambil tindakan atas masalah yang dihadapi	
5	Mampu mengendalikan emosi	



Lembar Kisi-Kisi Instrument Penelitian

No	Variabel	Dimensi	DO	Indikator	No pertanyaan
1	Kecanduan game online	1.1 Adanya perasaan tidak menyenangkan	Perasaan tidak menyenangkan ketika offline seperti gelisah, frustrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gelisah saat tidak bermain game online 2. Merasakan frustrasi ketika kalah dengan lawan main 	1,2
		1.2 ketidakmampuan mengatur aktivitas game online	Tidak mampu mengontrol	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mampu mengontrol ketika sudah bermain game online 	3
		1.3 adanya perubahan gaya hidup	Lebih menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online 	4
		1.4 penurunan sosialisasi	Penurunan sosialisasi dengan mengabaikan teman dan keluarga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penurunan sosialisasi dengan mengabaikan keluarga dan teman ketika asyik bermain game online 	5
2	Perilaku Agresif	2.1 Amarah	Perasaan tidak suka kekalahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan tidak suka kekalahan saat bermain 	6,7

				game online	
		2.2 Agresif fisik aktif langsung	Tindakan agresif fisik yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung yang menjadi target kontak fisik secara langsung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memukul orang lain 2. Menendang orang lain 	8,9
		2.3 Agresif verbal aktif	Tindakan yang dilakukan individu terhadap orang lain secara langsung dengan berkata-kata menyakitkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengomel tanpa sebab ke orang lain 	10



ANGKET PENELITIAN

KECANDUAN PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA

KUESIONER PENELITIAN

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan dan pertanyaan ini dengan baik dan benar.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewat.
4. Isilah kuesioner ini secara JUJUR sesuai dengan keadaan anda masing-masing
5. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.
6. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini **wajib** dijawab/ diisi agar hasil dapat diolah dan dianalisa. "Selamat mengisi kuesioner ini".

I. Kuesioner Identitas Responden

No. Responden :

Inisial Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Kelas :

Durasi/ frekuensi bermain *game online* dalam sehari : Jam

Kuesioner Kecanduan Game Online

Keterangan :

1. S : Selalu = 4 skor

3. J: Jarang = 2 skor

2. S : Sering = 3 skor

4. TP : Tidak Pernah = 1 skor

No.	Pertanyaan	S	S	J	TP
1.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
2.	Saya merasakan frustrasi ketika saya kalah dengan lawan main saya.				
3.	Saya sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya lebih sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada aktivitas lain.				
5.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding beraktivitas dengan keluarga dan teman saya.				
6.	Saya tidak suka ketika saya di ganggu saat bermain <i>game online</i>				
7.	Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain <i>game online</i>				
8.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, tangan saya tidak sengaja (refleks) memukul orang yang berada disamping saya.				
9.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, kaki saya tidak sengaja (refleks) menendang				

	barang yang berada didekat saya.				
10.	Saya meluapkan kekesalan saya pada orang yang didekat saya ketika saya kalah dalam permainan <i>game online</i> .				

