



LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing

	
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG	
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI NO. 199/D/0/2009	
Jl. Perintis Kemerdekaan 1/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id	
Kedua	: Menunjuk dan menugaskan kepada: 1. Nama : Ahmad Arif Fadilah, M.Pd. NBM : 121 7021 Sebagai Dosen Pembimbing I 2. Nama : Drs. Sunaryo, M.Ds. NBM : - Sebagai Dosen Pembimbing II Untuk membimbing penulisan skripsi mahasiswa: Nama : SAVINA NURRAHMADANTI RAMDHAN NIM : 2086206040 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4 SDN PANENGGANGAN 8
Ketiga	: Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II bertugas membimbing penulisan skripsi sesuai dengan kaidah penelitian dan pedoman penulisan skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang.
Keempat	: Biaya yang dikeluarkan adanya keputusan ini dibebankan pada anggaran penulisan skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun Akademik 2023/2024.
Kelima	: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai ada keputusan lain yang merubahnya, dengan ketentuan akan diadakan perbaikan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan didalamnya.
Demikianlah surat keputusan ini dibuat untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.	
Ditetapkan di : Tangerang	
Pada Tanggal : 19 Safar 1445 H	
4 September 2023 M	
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,	
	
Sumiyani, M.Pd.	
NBM. 819886	

Lampiran 2

Jurnal Bimbingan Dosen Pembimbing 1



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**

PROGRAM STUDI PGSD

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Game Online Terhadap perkembangan Sosial anak Kelas V di SD Negeri Batucapeper 1 Kota Tangerang.

Nama Mahasiswa : Savina Nurrahmadanti Ramdhan

NPM : 2086206090


Dosen Pembimbing : Ahmad Arif Fadilah M.Pd

NO.	Tanggal	Materi Bimbingan	Kesimpulan Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	02. Oktober 2023	Konsul Judul	Revisi Judul	
2.	09-10-2023	BAB 1	membuat latar belakang	
3.	18/10/2023	BAB 1	Revisi Bab 1 - Latar belakang - Judul - Spasi	
4.	26/10/2023	BAB 1	Revisi Bab 1 - Pengurangan materi - Singkatan UUD	
5.	31/10/2023	BAB 1	- Revisi BAB 1 Lanjut BAB 2.	
6.	20/11/2023	BAB 2	Konsul Bab 2. - Pergantian kelebihan dan kekurangan game online dengan game online terhadap Psikologi anak - Penambahan penelitian relevan - revisi kerangka berfikir	

NO.	Tanggal	Materi Bimbingan	Kesimpulan Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
7.	6/12-2023	Bab 2	- Penghapusan Rumput Kesehatan anak	Jl.
8.	19/12-2023	Bab 3	- Lanjut bab 3	Jl.
9.	20/12-2023	Acc Sempro Bab 3	- Revisi Populasi, Sampel Acc sempro	Jl.
10.	28/12-2023	Instrumen penelitian	Revisi angket	Jl.
11.	29/05-2024	Bimbingan bab 4	Revisi Instrumen Guru yang tadinya angket ganti wawancara.	Jl.
12.	16/06-2024	BAB IV dan Bab V	Lengkapi Lampiran	Jl.
13.	26/06-2024	Bab IV dan Bab V	Acc Sidang Skripsi	Jl.

Lampiran 3







Jurnal Bimbingan Dosen Pembimbing II




FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG
 PROGRAM STUDI PGSD
JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Game online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelas V Di SD Negeri Batu Ceper 1 Kota Tangerang

Nama Mahasiswa : Savira Nurrahmadanti Ramdhan
 NPM : 2086206090
 Dosen Pembimbing : Drs. Sunaryo, M. Dr

NO.	Tanggal	Materi Bimbingan	Kesimpulan Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	30-sep-2023	Konsultasi Judul	Lanjut Menulis	
2.	21-okt-2023	Revisi BAB 1	Lanjut BAB 2.	
3.	9/12-2023	- Spasi - halaman Tambah ketimpukan - kerangka berfikir - judul skripsi - judul gambar	Lanjut bab 3	
4.	30-12-2023	Revisi Bab 2, Bab 3	Acc Sempurna	
5.	26-6-2024	Bimbingan BAB 4	Revisi BAB 4 - Tambah lampiran - Keastlian tulisan - Wawancara guru	
6.	29-6-2024	Bimbingan Bab IV dan V	- Konsul bab 4 & 5 - Lengkapi lampiran	



menulis sange dengan ilmu

NO.	Tanggal	Materi Bimbingan	Kesimpulan Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
7.	02/6-2024	Bab I	lagi ?	P.
8	05/6-2024	Bab II	Revisi lagi ? & 1/8/2024	P.
9.	08/6-2024	Bab V	Uraian dari Bab I sd Bab V Hayri	P.
10	10/6-2024	Bab I - Bab V	Oke Ace Sd	P.

Lampiran 4

Izin Observasi Awal

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI. NO. 109/D/0/2009

Jl. Perintis Kemerdekaan 1/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id

Nomor : 0141/REK/III.3.AU/FKIP/F/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi Awal

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SD NEGERI BATUCEPER 1
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka observasi awal untuk membuat proposal penelitian tugas akhir/skripsi dimohonkan untuk memberi ijin kepada mahasiswa,

Nama : **Savina Nurrahmadanti Ramdhan**
NIM : 2086206040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat mengadakan Observasi Awal untuk proposal penelitian tugas akhir/skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar”

Demikian surat permohonan observasi awal ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah Wafathun Qaarib.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tangerang, 5 Oktober 2023
Wakil Dekan I,

Dr. Khfi Imanah, M.Pd
NBM. 109 4923



Lampiran 5

Surat Balasan Observasi Awal Dari Sekolah



SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.2/660/UPT SDN. BTC 1/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT Sekolah Dasar Negeri Batuaceper I Kecamatan Batuaceper Kota Tangerang, menerangkan :

Nama : SAVINA NURRAHMADANTI RAMDHAN
NIM : 2086206040
Program Studi : S 1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR
Tempat Belajar : Universitas Muhammadiyah Tangerang

Bahwa nama tersebut sesuai dengan Surat Permohonan Ijin **Observasi Awal**, nomor. 0141/REK/III.3.AU/FKIP/F/2023, tertanggal 05 Oktober 2023, adalah benar telah melaksanakan Observasi/Penelitian di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batuaceper, 11 Oktober 2023

Kepala SDN Batuaceper 1

H. HASRULLAH, S. Ag
197310212008011004

Lampiran 6

Surat Permohonan Izin Uji Coba Instrumen

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI. NO. 109/D/0/2009

Jl. Perintis Kemerdekaan/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id

Nomor : 1590/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Instrumen

Kepada
Yth. **Bapak/Ibu Kepala Sekolah**
SD NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir/skripsi dimohonkan untuk memberi ijin kepada mahasiswa,

Nama : **Savina Nurrahmadanti Ramdhan**
NIM : 2086206040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat mengadakan Uji Coba Instrumen untuk tugas akhir/skripsi yang berjudul:

**“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V
DI SD NEGERI BATUCEPER 1
KOTA TANGERANG”**

Demikian surat permohonan penelitian ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Nasrun Minallah Wafathun Qaarib.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tangerang, 06 Mei 2024
Wakil Dekan I,

Dr. Akhfi Imaniah, M.Pd
NBM. 109 4923



Lampiran 7

Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH KOTA TANGERANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BATUCEPER 1
Jl. Pembangunan 1, RT. 03/03 Kel. Batujaya, Kec. Batuaceper, Kota Tangerang - Banten.
NSS: 101022303001 email: sdn_batuaceper1@gmail.com NPSN: 20607302

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 421.2/752/UPT SDN. BTC 1/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT Sekolah Dasar Negeri Batuaceper I Kecamatan Batuaceper Kota Tangerang, menerangkan :

Nama : SAVINA NURRAHMADANTI RAMDHAN
NIM : 2086206040
Program Studi : S 1 – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG*
Tempat Belajar : Universitas Muhammadiyah Tangerang

Bahwa nama tersebut sesuai dengan Surat Permohonan **Ijin Uji Coba Instrumen**, nomor. 1590/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024, tertanggal 06 Mei 2024, adalah benar telah melaksanakan Penelitian di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batuaceper, 8 Mei 2024

Kepala SDN Batuaceper 1

H. Hasbullah S. Ag
H. HASBULLAH, S. Ag
NIP. 197310212008011004

Lampiran 8

Surat Izin Permohonan Pengambilan Data

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI. NO. 109/D/0/2009

Jl. Perintis Kemerdekaan/1/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id

Nomor : 1589/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian (Pengambilan Data)

Kepada
Yth. **Bapak/Ibu Kepala Sekolah**
SD NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG
Di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir/skripsi dimohonkan untuk memberi ijin kepada mahasiswa,

Nama : **Savina Nurrahmadanti Ramdhan**
NIM : 2086206040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat mengadakan Penelitian Pengambilan Data untuk tugas akhir/skripsi yang berjudul:

**“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V
DI SD NEGERI BATUCEPER 1
KOTA TANGERANG”**

Demikian surat permohonan penelitian ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Nasrun Minallah Wafathun Qaarib.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Tangerang, 06 Mei 2024
Wakil Dekan I,

Dr. Ikhfi Imaniah, M.Pd
NBM. 109 4923

meretas sangsi dengan ilmu

Lampiran 9

Surat Balasan Dari Sekolah Telah Melakukan Pengambilan Data



PEMERINTAH KOTA TANGERANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BATUCEPER 1
Jl. Pembangunan 1, RT. 03/03 Kel. Batujsaya, Kec. Batuceper, Kota Tangerang - Banten.
NSS: 101022303001 email : sdn_batuceper1@gmail.com NPSN : 20607302

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2/752/UPT SDN. BTC 1/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT Sekolah Dasar Negeri Batuceper I Kecamatan Batuceper Kota Tangerang, menerangkan :

Nama : SAVINA NURRAHMADANTI RAMDHAN
NIM : 2086206040
Program Studi : S 1 – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG*
Tempat Belajar : Universitas Muhammadiyah Tangerang

Bahwa nama tersebut sesuai dengan Surat Permohonan Ijin Penelitian (Pengambilan Data), nomor. 1589/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024, tertanggal 06 Mei 2024, adalah benar telah melaksanakan Penelitian di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batuceper, 8 Mei 2024

Kepala SDN Batuceper 1



Lampiran 10

Surat Keterangan Expert Judgement

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI. NO. 109/D/0/2009

Jl. Perintis Kemerdekaan I/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id

Nomor : 1515/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan *Expert Judgement*

Kepada Yth.
Ahmad Arif Fadilah, M.Pd
Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr., Wb.

Ba'da salam. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dalam menjalankan perintah-Nya.

Sehubungan dengan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
NIM : 2086206040
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V DI SD NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG"

Dengan ini kami bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement*, dan besar harapan kami agar Bapak/Ibu berkenan menjadi penilai ahli instrumen untuk penelitian mahasiswa tersebut di atas.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah Wafathun Qaarib.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tangerang, 27 April 2024

Wakil Dekan I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,


Dr. Khfi Imaniah, M.Pd
NBM. 1094923

Lampiran 11

Surat Permohonan Expert Jugdement

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGMENT

Setelah membaca dan mencermati instrument penelitian yang berjudul

"Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelas V di SD Negeri Batucper 1 Kota Tangerang" yang disusun oleh :

Nama : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
NIM : 2086206040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya :

Nama : Ahmad Arif Fadilah, M.Pd
NBM : 121 7021
Instansi atau Jabatan : Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

Menyatakan bahwa instrument valid dan memberikan masukan untuk perbaikannya :

Di lanjutkan untuk penelitian

Tangerang, 30 April 2024



Ahmad Arif Fadilah, M.Pd
NBM. 121 7021

Lampiran 12

Surat Keterangan Expert Judgement

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERDASARKAN SK MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL RI. NO. 109/D/0/2009

Jl. Perintis Kemerdekaan I/33 Cikokol - Kota Tangerang Tlp/Fax : (021) 553 9532 Website: fkip-umt.ac.id

Nomor : 1514/REK/III.3.AU/FKIP/F/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan *Expert Judgement*

Kepada Yth.
Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd
Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr., Wb.

Ba'da salam. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dalam menjalankan perintah-Nya.

Sehubungan dengan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
NIM : 2086206040
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS V DI SD NEGERI BATUCEPER 1 KOTA TANGERANG"

Dengan ini kami bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement*, dan besar harapan kami agar Bapak/Ibu berkenan menjadi penilai ahli instrumen untuk penelitian mahasiswa tersebut di atas.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Nasrui Minallah Wafathun Qaarib.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tangerang, 27 April 2024

Wakil Dekan I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,


Dr. Hkhfi Imaniah, M.Pd
NBM. 1094923



Lampiran 13

Surat Permohonan Expert Jugdement

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGMENT

Setelah membaca dan mencermati instrument penelitian yang berjudul

“Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelas V di SD Negeri Batucper 1 Kota Tangerang” yang disusun oleh :

Nama : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
NIM : 2086206040
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya :

Nama : Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd
NBM : 145 8215
Instansi atau Jabatan : Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

Menyatakan bahwa instrument valid dan memberikan masukan untuk perbaikannya :

Bisa digunakan dengan sesuai arahan
perbaikan.

Tangerang, 30 April 2024



Eka Yulyawan Kurniawan, M.Pd
NBM. 145 8215

Lampiran 14

Hasil Skor Angket Uji Coba Variabel X Game Online

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
1	5	5	4	2	5	2	1	2	2	5	4	3	2	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	2	5	4	5	4	116
2	3	2	2	2	3	5	3	3	2	5	4	2	2	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	3	2	4	5	2	109
3	4	5	5	3	5	5	3	4	4	4	3	5	5	5	4	2	3	5	5	5	2	2	3	1	3	3	4	3	2	1	108
4	5	5	5	5	5	5	4	1	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	1	5	5	5	4	2	128
5	4	4	5	4	5	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	121
6	3	3	5	4	3	3	1	1	1	3	1	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	5	5	1	1	1	5	5	1	91
7	3	5	4	4	5	3	3	1	5	3	5	3	3	4	2	5	3	5	3	5	4	5	5	4	3	3	3	4	3	2	110
8	3	5	3	1	5	4	3	1	3	5	5	1	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	4	5	3	1	3	3	3	110
9	5	5	5	4	5	4	1	3	5	2	5	3	3	5	4	3	1	4	4	5	4	4	3	5	3	2	1	1	5	1	105
10	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	5	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	1	5	5	2	84
11	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149
12	2	3	2	5	4	4	4	4	4	1	3	5	4	5	3	2	2	1	3	4	4	1	2	3	4	2	4	1	2	3	91
13	5	3	4	5	3	5	5	4	3	4	3	3	3	2	4	5	3	5	2	3	4	3	3	5	5	4	3	2	3	1	107
14	5	5	3	4	5	3	3	2	1	3	4	3	5	5	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	4	119
15	5	5	5	5	5	4	3	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	2	2	3	5	5	3	128	
16	5	5	3	5	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	3	5	2	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	128
17	4	5	3	5	5	4	2	3	1	3	3	4	5	4	2	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	2	3	109
18	3	4	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	4	1	3	4	5	4	5	3	1	4	2	3	3	3	2	2	108
19	1	3	5	4	5	4	1	1	2	3	5	2	4	4	5	3	5	5	5	5	5	2	5	5	1	5	5	1	1	2	104
20	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	1	130
21	5	5	3	5	5	3	5	5	1	5	5	5	2	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	4	130
22	3	5	3	5	3	4	1	5	3	2	5	2	3	3	3	1	5	2	3	4	3	1	3	3	5	4	3	5	2	2	96
23	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	2	2	4	5	4	132
24	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	140
25	3	5	5	4	5	4	3	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	132

Lampiran 15

Hasil Skor Angket Uji Coba Angket Perkembangan Sosial

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
1	5	5	4	2	5	2	1	2	2	5	4	3	2	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	2	5	4	5	4	116
2	3	2	2	2	3	5	3	3	2	5	4	2	2	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	3	2	4	5	2	109
3	4	5	5	3	5	5	3	4	4	4	3	5	5	5	4	2	3	5	5	5	2	2	3	1	3	3	4	3	2	1	108
4	5	5	5	5	5	5	4	1	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	1	5	5	5	4	2	128
5	4	4	5	4	5	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	121
6	3	3	5	4	3	3	1	1	1	3	1	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	5	5	1	1	1	5	5	1	91
7	3	5	4	4	5	3	3	1	5	3	5	3	3	4	2	5	3	5	3	5	4	5	5	4	3	3	3	4	3	2	110
8	3	5	3	1	5	4	3	1	3	5	5	1	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	4	5	3	1	3	3	3	110
9	5	5	5	4	5	4	1	3	5	2	5	3	3	5	4	3	1	4	4	5	4	4	3	5	3	2	1	1	5	1	105
10	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	5	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	1	5	5	2	84
11	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149
12	2	3	2	5	4	4	4	4	4	1	3	5	4	5	3	2	2	1	3	4	4	1	2	3	4	2	4	1	2	3	91
13	5	3	4	5	3	5	5	4	3	4	3	3	3	2	4	5	3	5	2	3	4	3	3	5	5	4	3	2	3	1	107
14	5	5	3	4	5	3	3	2	1	3	4	3	5	5	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	4	119
15	5	5	5	5	5	4	3	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	2	2	3	5	5	3	128
16	5	5	3	5	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	3	5	2	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	128
17	4	5	3	5	5	4	2	3	1	3	3	4	5	4	2	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	2	3	109
18	3	4	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	4	1	3	4	5	4	5	3	1	4	2	3	3	3	2	2	108
19	1	3	5	4	5	4	1	1	2	3	5	2	4	4	5	3	5	5	5	5	5	2	5	5	1	5	5	1	1	2	104
20	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	1	130
21	5	5	3	5	5	3	5	5	1	5	5	5	2	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	4	130
22	3	5	3	5	3	4	1	5	3	2	5	2	3	3	3	1	5	2	3	4	3	1	3	3	5	4	3	5	2	2	96
23	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	2	2	4	5	4	132
24	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	140
25	3	5	5	4	5	4	3	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	132

Lampiran 16

Uji Analisis Uji Validitas Game Online

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,218	0,514	Tidak Valid
2	0,194	0,514	Tidak Valid
3	0,247	0,514	Tidak Valid
4	0,524	0,514	Valid
5	0,575	0,514	Valid
6	0,590	0,514	Valid
7	0,623	0,514	Valid
8	0,727	0,514	Valid
9	0,695	0,514	Valid
10	0,600	0,514	Valid
11	0,640	0,514	Valid
12	0,392	0,514	Tidak Valid
13	0,515	0,514	Valid
14	0,403	0,514	Tidak Valid

Lampiran 17

Uji Analisis Uji Validitas Perkembangan Sosial

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,531	0,514	Valid
2	0,528	0,514	Valid
3	0,522	0,514	Valid
4	0,531	0,514	Valid
5	0,536	0,514	Valid
6	0,268	0,514	Tidak Valid
7	0,541	0,514	Valid
8	0,331	0,514	Tidak Valid
9	0,254	0,514	Tidak Valid
10	0,319	0,514	Tidak Valid
11	0,367	0,514	Tidak Valid
12	0,340	0,514	Tidak Valid
13	0,545	0,514	Valid
14	0,607	0,514	Valid
15	0,246	0,514	Tidak Valid

Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Spss

Hasil Uji Reliabilitas *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	14

Hasil Uji Reliabilitas Perkembangan Sosial Anak

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.691	15

Lampiran 19

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual	
N		46	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	6.08608669	
Most Extreme Differences	Absolute	.066	
	Positive	.065	
	Negative	-.066	
Test Statistic		.066	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2- tailed) ^e	Sig.		.882
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.874
		Upper Bound	.890

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Lampiran 20

Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Sosial * Intensitas Bermain Game	Between Groups (Combined)	1223.833	23	53.210	1.445	.196
	Linearity	367.180	1	367.180	9.971	.005
	Deviation from Linearity	856.654	22	38.939	1.057	.449
	Within Groups	810.167	22	36.826		
	Total	2034.000	45			

Lampiran 21

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.425 ^a	.181	.162	6.155

a. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Game

Lampiran 22

Hasil Uji Koefisien Korelasi

Correlations

		Intensitas Bermain Game	Perkembangan Sosial
Intensitas Bermain Game	Pearson Correlation	1	.425**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	46	46
Perkembangan Sosial	Pearson Correlation	.425**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	46	46

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 23

Hasil Wawancara Guru

Nama Peneliti : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
Sekolah : SDN Batuceper 1 Kota Tangerang
Nama Guru : Ba'du Latif, S.Pd
Kelas : 5-A

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan Berlebih	1. Apakah game online dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menyelesaikan tugas ?	Bisa jadi, tetapi cenderung tidak memang banyak sekali kita temukan game-game di jaman sekarang ini yang dapat meningkatkan kreatifitas seseorang. Misalnya seperti maincruft, roblox itu bisa saja meningkatkan kreatifitas seseorang, tetapi jika di tautkan dengan penyelesaian tugas itu butuh penelitian lagi bahkan jika di beri kesempatan untuk menilai sekarang jawaban saya tidak.
2.	Gejala	2. Apa saja gejala yang ditimbulkan siswa ketika kecanduan bermain game online ?	Terkait dengan gejala-gejala yang dialami banyak sekali laporan dari orang tua murid bahwasanya anaknya seringkali sulit di bangunkan. Ketika ditanya lebih lanjut jawaban mereka adalah orang tua sulit

			<p>mengontrol anaknya untuk tidur tepat waktu, anak-anaknya lebih terfokus bermain game dan nilainya ikut menurun karena waktu untuk belajarnya berkurang, karena jika diminta belajar banyak sekali dalih yang dilontarkan oleh anak.</p>
3.	Batasan	<p>3. Apakah dengan melalui game online siswa dapat mengembangkan kerjasama dalam diskusi?</p>	<p>Komunikasi yang ada dan timbul atas anak-anak yang bermain bisa saja terjadi, karena seringkali ada beberapa aplikasi komunikasi dalam game seperti discord ataupun game discuss visual yang ada didalam aplikasinya memfasilitasi mereka untuk mendiskusikan keadaan di dalam suatu game yang harus mereka selesaikan. Tetapi memang harus ada keterkaitan dengan pembelajaran yang harus mereka ikuti selalu, apabila misal komunikasinya baik tetapi mereka bingung untuk mengkomunikasikan apa yang sedang di bahas, artinya ada yang terputus materi yang sedang mereka pelajari itu akan mempersulit mereka sendiri.</p>

4.	Toleransi	4. Bagaimana cara guru menilai kemampuan siswa untuk menyelesaikan konflik atau perbedaan pendapat karena pengaruh game online?	Penyelesaian suatu konflik itu memang harus ada rasa toleransi yang sangat tinggi. Banyak sekali dampak yang menjadi pengaruh dari game online, anak-anak yang sering bermain game mempunyai sifat kompetitif yang tinggi akhirnya timbul sifat individualisme, egois yang pendapatnya harus di terima teman-temannya. Saya merasakan itu bisa terjadi di dalam kelas, dan bagaimana cara guru menilainya seharusnya memang diambil dari berbagai pihak jadi guru bisa memberikan penilaian lebih objektif lagi.
5.	Reaksi Negatif	5. Apakah guru melihat adanya penurunan dalam partisipasi anak dalam kegiatan ekstrakurikuler atau olahraga karena pengaruh game online ?	Terkait partisipasi anak dalam kegiatan ekstrakurikuler itu benar terasa terjadi, jadi ekstrakurikuler itu seringkali dilakukan pada jam-jam diluar jam sekolah artinya jam anak-anak pulang dan mereka mempersiapkan dirinya untuk kembali ke sekolah karena ada kegiatan ekstrakurikuler. Tetapi sekarang karena sudah banyak pengaruh dari game online, banyak sekali anak-anak yang

			mereka pada saat pulang sekolah merencanakan untuk bermain game online bersama dan akhirnya satu dan banyak siswa itu tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang biasa mereka lakukan.
6.	Kesadaran Diri	6. Apakah guru melihat adanya peningkatan atau penurunan dalam kemampuan siswa di kelas setelah terpengaruh game online ?	Saya lebih cenderung melihat penurunan, penurunan dari akademik maupun non akademis seperti yang sudah saya jabarkan terkait dengan kegiatan ekstrakurikuler lalu juga terkait dengan sosial nya mereka terhadap lingkungan, teman di sekitar saya melihat mereka lebih abai, rasa egonya mereka semakin tinggi dan itu berpengaruh buruk dan akan membuat keadaan anak-anak tidak baik tentunya.
7.	Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain	7. Apakah siswa suka menunda-nunda dan menghindari tanggung jawab di sekolah setelah terpengaruh game online ?	Tentu terjadi dan fakta yang membuktikan, banyak sekali pekerjaan sekolah yang seharusnya mereka kerjakan di sekolah, lalu karena mereka tidak selesai di bawa kerumah. Mereka harusnya mengerjakan itu dan pada keesokan harinya tidak menyelesaikan tugas

			tersebut. Ketika di tanya jawaban mereka seringkali berdalih lain, tetapi ketika di perdalam lagi kita ketahui bahwasanya hal yang menjadi faktor utama mereka adalah mereka menunda-nunda pekerjaan tersebut adalah karena game online. Menurut saya game online ini membuat rasa kesadaran atas tanggung jawab dan kewajiban mereka berkurang.
8.	Perilaku Prosocial	8. Apakah guru melihat pengaruh game online terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan sukarela atau layanan masyarakat di sekolah ?	Saya melihat partisipasi siswa terhadap kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah itu sangat minim sekali, contoh anak didik saya waktu di awal semester seringkali, mengajukan dirinya berkontribusi untuk membantu tetapi ketika saya mengetahui bahwasanya dia sedang menggiati suatu game online dengan teman-temannya. Kontribusi itu semakin lama semakin berkurang, bahkan ketika saya menanyakan apakah ada yang ingin berpartisipasi, kala itu ia seringkali mengajukan dirinya, bahkan sekarang sudah tidak pernah

			mengajukan dirinya terlebih lagi ketika saya menanyakan kepada anak tersebut jawaban mereka hanya tersenyum dan mengatakan tidak.
9.	Menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan	9. Bagaimana siswa yang sering bermain game online berinteraksi dengan teman-teman baru dalam lingkungan sosial yang berbeda ?	Menurut saya hampir-hampir tidak ada, anak-anak yang bermain game online ini mempunyai circle sendiri atau ruang lingkup sendiri bahkan itu kecil biasanya mereka hanya berjumlah 4-5 orang itu adalah kumpulan pertemanan game mereka yang memang satu sekolah. Sangat jarang sekali mereka berinteraksi dengan teman yang satu kelas namun tidak memiliki kesamaan dalam bermain game, bahkan dengan adik kelas atau adik kelas di sekolah sangat jarang sekali melakukan tegur sapa.
10.	Menjalin hubungan yang baik dengan orang lain	10. Apakah siswa yang sering bermain game online lebih mudah atau lebih sulit untuk bekerjasama dalam kelompok ?	Menurut saya bisa jadi anak-anak yang sering bermain game yang tipe gamenya harus bekerja sama memenangkan gamenya waktu pertandingan bisa saja anak tersebut melakukan atau menerapkan kerjasama yang ada di dalam

			<p>game tersebut kedalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi menurut saya da jembatan yang terputus yang memiliki keterbatasan dalam berdiskusi, jadi diskusi itu tetap ada namun tidak begitu objektif terhadap materi yang sedang dipelajari, karena keterbatasan materi tadi mereka tidak menguasai materi pada akhirnya apa yang mereka diskusikan itu menjadi kurang objektif.</p>
--	--	--	---

Nama Peneliti : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
 Sekolah : SDN Batuceper 1 Kota Tangerang
 Nama Guru : Nita Anita, S.Pd
 Kelas : 5-B

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan Berlebih	1. Apakah game online dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menyelesaikan tugas ?	Biasanya untuk anak SD untuk kreativitas dari pengaruh game online tidak begitu berdampak, tetapi ada saat mereka pandai dan kreatif jika sedang ada tugas yang berkaitan dengan IT. Misalnya tugas menggambar dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan aplikasi canva, anak yang suka bermain game online ini biasanya lebih terampil.
2.	Gejala	2. Apa saja gejala yang ditimbulkan siswa ketika kecanduan bermain game online ?	Anak yang sering bermain game online biasanya akan kurang tidur, dan sering mengurung diri di kamar. Sehingga berdampak kesekolah mereka lebih sering mengantuk dalam belajar dan lebih suka mengobrol di kelas.
3.	Batasan	3. Apakah dengan melalui game online siswa dapat mengembangkan kerjasama dalam diskusi?	Jarang sekali, mereka ketika di dalam kelas hanya semangat mengobrol hanya tentang game online nya saja dengan sesama anak yang bermain game online

			yang sama, terutama untuk game mobile legends dan free fire.
4.	Toleransi	4. Bagaimana cara guru menilai kemampuan siswa untuk menyelesaikan konflik atau perbedaan pendapat karena pengaruh game online?	Biasanya guru akan melihat terlebih dahulu dan menilai, biasanya anak yang bermain game online terutama game online yang bersifat kekerasan lebih cenderung menimbulkan konflik, lebih emosional dan suka menggunakan fisiknya untuk menyelesaikan masalah.
5.	Reaksi Negatif	5. Apakah guru melihat adanya penurunan dalam partisipasi anak dalam kegiatan ekstrakurikuler atau olahraga karena pengaruh game online ?	Pasti ada. Anak-anak yang kecanduan bermain game online, jika tidak ada paksaan dan dorongan dari orang tua dan guru jarang ada motivasi mengikuti kegiatan ekskul, biasanya orang tua mendorong anak ikut kegiatan ekskul atau les untuk mengurangi kegiatan bermain game onlinenya.
6.	Kesadaran Diri	6. Apakah guru melihat adanya peningkatan atau penurunan dalam kemampuan siswa di kelas setelah terpengaruh game online ?	Ada. Jika bermainnya berlebihan biasanya mereka mengantuk di kelas, kurang bersemangat belajar dan nilainya pasti menurun. Karena di pikirannya hanya ada keasikan saat bermain game online.

7.	Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain	7. Apakah siswa suka menunda-nunda dan menghindari tanggung jawab di sekolah setelah terpengaruh game online ?	Iya, biasanya mereka lupa akan tugas sekolahnya karena keasikan bermain game online.
8.	Perilaku Prososial	8. Apakah guru melihat pengaruh game online terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan sukarela atau layanan masyarakat di sekolah ?	Kegiatan sukarela, anak-anak biasanya melakukan kegiatan seperti piket. Namun biasanya anak-anak lalai melakukan kegiatan piket kelas karena berbagai alasan, mungkin salah satunya karena ingin cepat-cepat pulang untuk bermain game.
9.	Menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan	9. Bagaimana siswa yang sering bermain game online berinteraksi dengan teman-teman baru dalam lingkungan sosial yang berbeda ?	Mereka cenderung lebih mudah bergaul, karena game online yang sedang booming biasanya jadi pembicaraan atau topik pembicaraan yang membuat mereka asik.
10.	Menjalin hubungan yang baik dengan orang lain	10. Apakah siswa yang sering bermain game online lebih mudah atau lebih sulit untuk bekerjasama dalam kelompok ?	Mereka mudah bekerja sama, tetapi hanya dengan teman-teman yang sama-sama bermain game online saja. Dan untuk hasil tugasnya tidak begitu memuaskan karena mereka hanya asik mengobrol tentang game online bukan tentang pelajaran.

Nama Peneliti : Savina Nurrahmadanti Ramdhan
 Sekolah : SDN Batuceper 1 Kota Tangerang
 Nama Guru : Suhairi S,Pd
 Kelas : 5-C

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan Berlebih	1. Apakah game online dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menyelesaikan tugas ?	Tidak, karena game online secara langsung tidak mampu meningkatkan berfikir kreatifivitas siswa bahkan cenderung menyebabkan prestasi akademik siswa menurun.
2.	Gejala	2. Apa saja gejala yang ditimbulkan siswa ketika kecanduan bermain game online ?	Biasanya siswa akan gugup ketika di minta untuk memulai percakapan, dan merasa cepat bosan ketika diajak di pertemuan yang melibatkan banyak orang untuk berinteraksi.
3.	Batasan	3. Apakah dengan melalui game online siswa dapat mengembangkan kerjasama dalam diskusi?	Tidak, karena dengan bermain game online siswa akan sulit untuk berpikir dan mengembangkan kreatifitas serta kerjasama dalam diskusi kelompok.
4.	Toleransi	4. Bagaimana cara guru menilai kemampuan siswa untuk menyelesaikan konflik	Mengamati interaksi siswa ketika sedang melakukan aktivitas kelompok atau diskusi di kelas. Biasanya anak yang

		atau perbedaan pendapat karena pengaruh game online?	bermain game online meniru cara menyelesaikan konflik di game yang dimainkan dan sulit untuk menerima pendapat yang tidak sesuai dengannya.
5.	Reaksi Negatif	5. Apakah guru melihat adanya penurunan dalam partisipasi anak dalam kegiatan ekstrakurikuler atau olahraga karena pengaruh game online ?	Sangat terlihat, karena biasanya anak yang suka bermain game online cenderung malas untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Mereka lebih banyak memilih bermain game di rumah dan berkumpul dengan komunitas game online nya.
6.	Kesadaran Diri	6. Apakah guru melihat adanya peningkatan atau penurunan dalam kemampuan siswa di kelas setelah terpengaruh game online ?	Untuk pengaruh game online ini lebih banyak penurunannya di bandingkan dengan peningkatannya, karena biasanya siswa yang sudah kecanduan game online akan sulit untuk kreatifitas berpikirnya.
7.	Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain	7. Apakah siswa suka menunda-nunda dan menghindari tanggung jawab di sekolah setelah terpengaruh game online ?	Banyak diantara siswa yang menunda-nunda dan menghindari tanggung jawab di sekolah, ketika guru memberikan tugas untuk di rumah dan siswa banyak yang tidak mengerjakan.
8.	Perilaku Prosocial	8. Apakah guru melihat pengaruh game online	Sangat terlihat adanya penurunan partisipasi siswa

		terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan sukarela atau layanan masyarakat di sekolah ?	dalam kegiatan seperti ekstrakurikuler, di karenakan sudah terpengaruh untuk bermain game online saja.
9.	Menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan	9. Bagaimana siswa yang sering bermain game online berinteraksi dengan teman-teman baru dalam lingkungan sosial yang berbeda ?	Anak yang kecanduan game online biasanya akan memilih berinteraksi secara digital, dan fungsi kepribadiannya yang menarik diri serta menghindari secara sukarela terhadap interaksi sosial. Biasanya mereka akan cenderung tidak memperdulikan orang lain dan sibuk dengan dunianya sendiri.
10.	Menjalin hubungan yang baik dengan orang lain	10. Apakah siswa yang sering bermain game online lebih mudah atau lebih sulit untuk bekerjasama dalam kelompok ?	Sangat sulit karena secara disfungsi kepribadiannya sudah terganggu.

Lampiran 24

Uji Coba Angket *Game Online*

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.					
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.					
3.	Saya sering merasa gelisah jika tidak bisa bermain game online.					
4.	Saya hanya bisa bermain game online pada waktu yang sudah ditetapkan.					
5.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.					

6.	Saya merasa baik-baik saja jika dalam beberapa hari tidak bermain game online.					
7.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.					
8.	Game online menjadi tempat saya belajar bekerjasama dalam diskusi kelompok					
9.	Bermain game online tidak mengganggu waktu tidur saya.					
10.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.					
11.	Bermain game online dapat mengakibatkan mata saya sering merasa lelah atau sakit.					
12.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.					
13.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.					
14.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.					

15.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.					
16.	Saya sering bermain game online tanpa dibatasi waktu oleh orangtua.					
17.	Saya sering mengabaikan waktu makan karena terlalu asyik bermain game online.					
18.	Saya sulit berhenti bermain game online meskipun sudah larut malam.					
19.	Saya sering merasa tenang walaupun bermain game online dalam waktu singkat.					
20.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.					
21.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.					
22.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.					

23.	Saya susah bertemu dengan teman di dunia nyata akibat asyik bermain game online.					
24.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.					
25.	Saya suka memberi semangat pada lawan bermain, jika ia kalah dalam permainan.					
26.	Saya berusaha tenang saat mengalami kekalahan dalam permainan.					
27.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.					
28.	Saat mengalami kekalahan dalam bermain game, saya sering mengeluarkan kata-kata kasar kepada lawan bermain.					
29.	Saya merasa kesal jika tidak bisa menang dalam bermain game online.					
30.	Saya sering merasa lelah karena terlalu lama dalam bermain game online.					

Lampiran 25

Uji Coba Angket Perkembangan Sosial

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.					
2.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.					
3.	Saya sering merasa waktu terbuang sia-sia karena bermain game online.					
4.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.					
5.	Saya merasa bermain game online tidak mengganggu kegiatan sehari-hari.					
6.	Saya bisa berhenti bermain game online kapan saja tanpa merasa kesulitan.					

7.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.					
8.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.					
9.	Saya sering berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.					
10.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.					
11.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.					
12.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.					
13.	Saya tidak suka jika orang lain memiliki kemampuan bermain game online lebih baik dari saya.					
14.	Saya sering bersikap egois dalam bermain game online.					
15.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.					

16.	Kekalahan dalam bermain game tidak membuat saya sulit komunikasi dengan orang lain.					
17.	Melalui game online, saya belajar kerjasama yang baik dengan lawan bermain.					
18.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.					
19.	Saya sulit menyesuaikan diri dengan aturan di lingkungan sekitar.					
20.	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.					
21.	Saya sering tidak menerima kritik dan saran dari pemain lain ketika bermain game online.					
22.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.					
23.	Saya banyak mempelajari hal baru diluar aktifitas bermain game online.					
24.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.					

25.	Saya seringkali menghindari bertemu orang lain karena bermain game online.					
26.	Saya tidak suka komunikasi dengan pemain lain dalam tim.					
27.	Saya merasa lebih dekat dengan teman di game dibandingkan dengan teman di kehidupan nyata.					
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.					
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.					
30.	Saya sering mendengarkan masukan dari teman atau keluarga tentang kebiasaan bermain game.					

Lampiran 26

Angket Valid Hubungan Intensitas *Game Online* Dengan Perkembangan Sosial Siswa Kelas V

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.					
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.					
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.					
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.					
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.					
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.					

7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.					
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.					
9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.					
10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.					
11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.					
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.					
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.					
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.					

15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.					
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.					
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.					
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.					
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.					
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.					
21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.					
22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.					
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.					
24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.					

25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.					
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.					
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.					
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.					
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.					

Lampiran 27

Hasil Angket Hubungan Intensitas Game Online Dengan Perkembangan

Sosial Siswa Kelas V

Nama : AR

Kelas : V-B

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.				√	
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.			√		
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.			√		
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.		√			
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.		√			
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.	√				
7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.			√		
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.		√			

9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.			√		
10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.				√	
11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.		√			
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.					√
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.					√
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.				√	
15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.					√
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.			√		
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.	√				
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.				√	
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.				√	
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.		√			

21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.		√			
22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.				√	
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.	√				
24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.		√			
25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.			√		
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.		√			
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.		√			
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.			√		
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.	√				

Nama : FA

Kelas : V-B

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.				√	
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.				√	
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.				√	
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.			√		
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.		√			
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.		√			
7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.			√		
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.			√		
9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.				√	
10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.	√				

11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.	√				
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.				√	
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.					√
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.	√				
15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.			√		
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.			√		
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.	√				
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.				√	
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.				√	
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.		√			
21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.		√			
22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.		√			
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.					√

24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.	√				
25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.					√
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.	√				
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.		√			
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.		√			
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.		√			

Nama : FP

Kelas : V-B

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.			√		
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.			√		
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.			√		
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.			√		
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.		√			
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.		√			
7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.	√				
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.	√				
9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.	√				
10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.		√			

11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.	√				
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.				√	
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.				√	
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.				√	
15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.		√			
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.			√		
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.	√				
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.			√		
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.			√		
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.		√			
21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.		√			
22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.			√		
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.					√

24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.			√		
25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.					√
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.		√			
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.			√		
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.	√				
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.		√			

Nama : FA

Kelas : V-C

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.			√		
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.				√	
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.				√	
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.		√			
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.			√		
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.			√		
7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.	√				
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.	√				
9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.		√			
10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.		√			

11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.		√			
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.					√
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.			√		
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.	√				
15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.		√			
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.		√			
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.			√		
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.					√
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.				√	
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.			√		
21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.	√				
22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.		√			
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.					√

24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.	√				
25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.					√
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.	√				
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.				√	
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.	√				
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.				√	

Nama : AF

Kelas : V-C

Hari/Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	PR	TP
1.	Saya sulit konsentrasi ketika belajar karena sering bermain game online.			√		
2.	Saya lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar.		√			
3.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan semua tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.			√		
4.	Game online dapat membantu saya mengembangkan kreativitas.			√		
5.	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.					√
6.	Saya merasa sulit konsentrasi pada saat belajar akibat bermain game online.					√
7.	Saya diizinkan bermain game online setelah menyelesaikan tugas sekolah.		√			
8.	Saya dapat mengatur waktu bermain game online dengan baik.	√				
9.	Saya merasa tenang walaupun tidak bermain game online setiap hari.	√				

10.	Saya mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah walau sering bermain game online.			√		
11.	Saya tetap bisa berkomunikasi dengan baik walaupun sering bermain game online.				√	
12.	Saya kurang peka terhadap lingkungan sekitar akibat bermain game online.			√		
13.	Saya lebih menyukai game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.			√		
14.	Saya tidak merasa sedih ketika gagal dalam mencapai target bermain game.	√				
15.	Saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar pada saat bermain game online.				√	
16.	Saya tidak bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik.			√		
17.	Saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman game online setelah bermain game online.				√	
18.	Saya tidak mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban di rumah akibat bermain game online.					√
19.	Saya sulit memberikan waktu untuk membantu orang lain karena asyik bermain game online.					√
20.	Saya bertanggung jawab untuk membuat lingkungan permainan yang baik.		√			
21.	Saya selalu beristirahat cukup meskipun sering bermain game online.		√			

22.	Saya bermain game sebagai bentuk hiburan setelah memenuhi semua kewajiban.		√			
23.	Saya sering merendahkan kemampuan pemain lain.				√	
24.	Saya selalu bermain game online dengan adil dan jujur.			√		
25	Saya tidak suka bermain game online dengan pemain yang berbeda jenis dengan permainan saya.				√	
26.	Saya suka mengikuti kegiatan sosial di luar bermain game online.				√	
27.	Saya sering mencari solusi saat menghadapi kesulitan dalam game online.				√	
28.	Saya berusaha menjaga tingkah laku dalam permainan game online.				√	
29.	Saya sering menepati janji kepada teman atau keluarga meskipun sering bermain game online.		√			

Lampiran 26

Dokumentasi

Suasana Lingkungan Sekolah SDN Negeri Batuceper 1 Kota Tangerang



Proses Pengisian Instrumen Angket Siswa





Proses Wawancara Guru

