

DOKUMENTASI



GAMBAR 1 : Lokasi sekolah SMA SWASTA HAS SEPAKAT



Gambar 2 : Kepala sekolah SMA SWASTA HAS SEPAKAT



Gambar 3: Penyebaran Angket kepada siswa dan siswi di SMA SWASTA HAS SEPAKAT



Gambar 4: Selesai pengisian angket di SMA SWASTA HAS SEPAKAT



Gambar 5: wawancara guru BK di SMA SWASTA HAS SEPAKAT



Gambar 6: Selesai wawancara guru BK di SMA SWASTA HAS SEPAKAT

LAMPIRAN 1 : Angket dampak game online mobile legends bang bang terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA SWASTA HAS SEPAKAT

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama, lalu beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda:

sektor	Kategori
5	Sangat setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Netral (N)
2	Tidak setuju (TS)
1	Sangat tidak setuju (STS)

- Nama : Muhammad Aldi
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Kelas : XI IPA

Tabel Kuesioner

A. Intensitas Bermain Mobile Legends

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya bermain Mobile Legends hampir setiap hari.	✓				
2	Saya merasa sulit untuk tidak bermain Mobile Legends dalam sehari.		✓			
3	Saya lebih memilih bermain Mobile Legends daripada melakukan aktivitas lain.		✓			
4	Saya mengikuti perkembangan update terbaru dari Mobile Legends.	✓				
5	Saya merasa senang jika bisa bermain Mobile Legends dengan teman-teman.		✓			
6	Bermain Mobile Legends sudah menjadi kebiasaan harian saya.			✓		
7	Saya sering berbicara tentang Mobile Legends di sekolah.			✓		
8	Saya sering melihat atau menonton konten Mobile Legends di media sosial.				✓	
9	Saya sering memikirkan Mobile Legends			✓		

	meski sedang belajar					
10	Saya merasa tidak tenang jika belum bermain Mobile Legends.					✓

B. Durasi Bermain per Hari

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya bermain Mobile Legends lebih dari 1 jam setiap hari.		✓			
2	Saya sering bermain hingga larut malam.			✓		
3	Saya bermain lebih lama saat akhir pekan atau hari libur.		✓			
4	Waktu bermain saya meningkat dibandingkan sebelumnya.				✓	

C. Gangguan Konsentrasi Saat Belajar

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sulit fokus belajar setelah bermain Mobile Legends.		✓			
2	Saya sering memikirkan game saat sedang belajar.			✓		
3	Saya merasa malas belajar setelah bermain game.			✓		
4	Saya kehilangan minat belajar jika sedang seru bermain game.			✓		
5	Konsentrasi saya di kelas menurun karena kelelahan bermain semalam.		✓			
6	Saya sulit mengingat materi pelajaran saat bermain game secara intensif.			✓		

C. Dampak Bermain terhadap Nilai Akademik

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Nilai saya menurun sejak saya sering bermain Mobile Legends.				✓	
2	Saya sering terlambat mengumpulkan tugas karena bermain game.			✓		
3	Saya lebih fokus pada game daripada belajar untuk ujian.			✓		

4	Waktu belajar saya terganggu oleh jadwal bermain Mobile Legends.				✓	
5	Saya pernah tidak mengerjakan PR karena asyik bermain game.			✓		
6	Saya merasa kemampuan belajar saya menurun karena terlalu sering bermain.		✓			
7	Saya pernah dimarahi guru karena terlihat bermain atau membahas game.			✓		
8	Orang tua saya pernah menegur karena nilai saya menurun.		✓			
9	Saya jarang mendapat nilai bagus karena kurang belajar akibat game.			✓		
10	Saya sadar bahwa bermain game terlalu lama memengaruhi hasil belajar saya.		✓			

Lampiran 2 Tabel hasil uji Validitas

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X9	X10	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	-.127	.067	.175	.170	.019	.092	-.214*	-.069	.258**
	Sig. (2-tailed)		.190	.491	.071	.078	.847	.347	.026	.476	.007
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
X2	Pearson Correlation	.127	1	.178	.036	-.028	.169	.083	.105	.015	.249**
	Sig. (2-tailed)	.190		.066	.713	.773	.080	.396	.282	.881	.009
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
X3	Pearson Correlation	.067	.178	1	.197*	.085	.032	.063	.086	.168	.302**
	Sig. (2-tailed)	.491	.066		.041	.383	.741	.516	.378	.083	.001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108

X4	Pearson Correlation	.175	.036	.197*	1	.457*	.085	.172	.066	-.024	.407**
	Sig. (2-tailed)	.071	.713	.041		<,001	.382	.077	.495	.809	<,001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
X5	Pearson Correlation	.170	-.028	.085	.457*	1	-.061	.511*	.208*	.097	.531**
	Sig. (2-tailed)	.078	.773	.383	<,001		.529	<,001	.031	.320	<,001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
X6	Pearson Correlation	-.019	.169	.032	.085	-.061	1	.321*	.265**	.297*	.504**
	Sig. (2-tailed)	.847	.080	.741	.382	.529		<,001	.006	.002	<,001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108

X7	Pearson Correlation	.092	.083	.063	.172	.511 [*]	.321 ^{**}	1	.364 ^{**}	.361 [*]	.736 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.347	.396	.516	.077	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X8	Pearson Correlation	.135	.006	-.021	.079	.213 [*]	.288 ^{**}	.483 [*]	.403 ^{**}	.492 [*]	.665 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.164	.949	.829	.416	.027	.003	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
X9	Pearson Correlation	-.214 [*]	.105	.086	.066	.208 [*]	.265 ^{**}	.364 [*]	1	.715 [*]	.618 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.026	.282	.378	.495	.031	.006	<.001		<.001	<.001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108

X10	Pearson Correlation	-.069	.015	.168	-.024	.097	.297**	.361*	.715**	1	.623**
	Sig. (2-tailed)	.476	.881	.083	.809	.320	.002	<.001	<.001		<.001
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108
TOTAL	Pearson Correlation	.258**	.249*	.302**	.407*	.531*	.504**	.736*	.618**	.623*	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.009	.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	108	108	108	108	108	108	107	108	108	108

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas (Variabel X) Menggunakan Aplikasi SPSS

X1	R hitung	0,258	>	R tabel	0,189	Valid
X2	R hitung	0,249	>	R tabel	0,189	Valid
X3	R hitung	0,302	>	R tabel	0,189	Valid

X4	R hitung	0,407	>	R tabel	0,189	Valid
X5	R hitung	0,531	>	R tabel	0,189	Valid
X6	R hitung	0,504	>	R tabel	0,189	Valid
X7	R hitung	0,736	>	R tabel	0,189	Valid
X8	R hitung	0,665	>	R tabel	0,189	Valid
X9	R hitung	0,618	>	R tabel	0,189	Valid
X10	R hitung	0,623	>	R tabel	0,189	Valid

Lampiran 3 Tabel Uji Reliabilitas

Tabel 4.3 Kriteria reliabilitas

Interval Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat Reliabel
0,600-0,800	Reliabel
0,400-0,600	Cukup Reliabel
0,200-0,400	Kurang Reliabel
0,000-0,2 00	Tidak Reliabel

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan aplikasi SPSS :

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.754	20

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instentitas Bermain *Game Online* (Variabel X)

Instrumen wawancara

1. **Seberapa sering Anda bermain game Mobile Legends dalam satu minggu?**
2. **Apa alasan utama Anda bermain Mobile Legends? Apakah karena hiburan, kebiasaan, atau faktor lain?**
3. **Apakah Anda pernah merasa bermain Mobile Legends mengganggu waktu belajar Anda? Bisa dijelaskan bagaimana?**
4. **Apakah Anda merasa sulit untuk berhenti bermain ketika sudah mulai? Bagaimana perasaan Anda saat tidak bermain?**
5. **Bagaimana kebiasaan bermain Mobile Legends Anda mempengaruhi fokus saat pelajaran di kelas?**
6. **Pernahkah Anda menunda atau tidak mengerjakan tugas sekolah karena bermain Mobile Legends?**
7. **Apakah ada perubahan pada nilai akademik Anda sejak mulai aktif bermain Mobile Legends? Bisa dijelaskan?**
8. **Bagaimana tanggapan guru atau orang tua Anda terkait kebiasaan bermain Mobile Legends Anda?**
9. **Menurut Anda, apakah bermain Mobile Legends membawa dampak positif atau negatif terhadap belajar Anda? Jelaskan alasannya.**
10. **Apa langkah yang Anda lakukan untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dan belajar?**