

LAMPIRAN

LEMBAR WAWANCARA

A. NARASUMBER (SISWA)		
Identitas Diri		
Nama : Kristina Livia		
Usia : 9 tahun		
Alamat : Banjarsari		
Pendidikan : SD		
Pekerjaan : Pelajar		
Hari/ Tanggal : Selasa/ 29 September 2020		
Waktu : 08.00		
Lokasi : Rumah Livia		
Daftar Pertanyaan :		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan memulai bermain <i>game online</i> ?	Ketika masih sekolah di TK
2	Siapa yang pertama kali mengajak bermain <i>game online</i> ?	Saudara
3	Dimana biasanya bermain <i>game online</i> ?	Dirumah dan dirumah teman
4	Mengapa tertarik untuk ikut bermain <i>game online</i> ?	Karena menyenangkan
5	Bagaimana rasanya ketika bermain <i>game online</i> ?	Bahagia
6	Berapa lama biasanya waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ?	8-9 jam
7	Apa tujuan bermain <i>game online</i> ?	Mencari kesenangan
8	Apa yang membuat sering bermain <i>game online</i> ?	Karena menyenangkan
9	Apakah <i>game online</i> bisa menjadi	Bisa

	media interaksi?	
10	Apakah anda tergabung dalam suatu komunitas atau gurp <i>game online</i> ?	Iya
11	Hal apa saja yang biasa dibahas dalam komunitas <i>game online</i> tersebut?	Membahas bagaimana mengalahkan musuh
12	Bagaimana cara memulai interaksi dalam komunitas <i>game online</i> tersebut?	Melalui chat
13	Apakah pernah bertemu dengan anggota dalam komunitas <i>game online</i> tersebut sebelumnya?	Tidak pernah
14	Apakah ada istilah-istilah bahasa pada <i>game online</i> yang digunakan untuk interaksi dalam kehidupan sehari-hari?	Tidak
15	Apa ada kegiatan lain selain bermain <i>game online</i> ?	Ada, belajar
16	Bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan diluar <i>game online</i> ?	Biasa saja
17	Hal apa saja yang dibicarakan ketika berinteraksi dengan orang di luar <i>game online</i> ?	Tidak tahu

LEMBAR WAWANCARA

A. NARASUMBER (ORANG TUA SISWA)		
Identitas Diri		
Nama	: Karsimin	
Usia	: 42 tahun	
Alamat	:Banjarsari	
Pendidikan	: SMA	
Pekerjaan	: Buruh	
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 29 September 2020	
Waktu	: 09.00	
Lokasi	: Rumah	
Daftar Pertanyaan	:	
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sejak kapan anak anda mulai bermain <i>game online</i> ?	Sejak kecil sudah bermain menggunakan HP
2	Kapan anda menyadari jika anak anda mulai sering bermain <i>game online</i> ?	Ketika sudah masuk SD
3	Kapan biasanya anak anda bermain <i>game online</i> ?	Setiap waktu
4	Dimana biasanya anak anda <i>game online</i> ?	Dirumah dan dirumah temannya
5	Berapa lama waktu bermain anak anda dalam bermain <i>game online</i> ?	Ya bisa sampai 8 jam sehari
6	Adakah perubahan sikap yang dialami anak anda setelah sering <i>game online</i> ?	Kalau dipanggil hanya sekali tidak dengar karena fokus pada game-nya
7	Adakah kegiatan lain yang dilakukan anak anda selain bermain <i>game online</i> ?	Paling belajar ketika malam

8	Bagaimana interaksi yang anda lakukan dengan anak anda?	Kalau malam diajak belajar dan menonton TV bersama supaya tidak bermain HP terus
9	Hal apa saja yang biasa anda dan anak anda bicarakan?	Tentang sekolah
10	Adakah istilah-istilah aneh (istilah dalam <i>game online</i>) yang turut digunakan anak anda dalam interaksi sehari-hari?	Tidak ada

**LEMBAR ANGKET DAMPAK NEGATIF PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Salam silaturahmi saya ucapkan, semoga anda selalu mendapat perlindungan dari Tuhan YME sehingga dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan baik. Peneliti adalah Mahasiswa Program Sarjana Strata-1 (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung. Peneliti mengharapkan kesediaan Anda untuk bisa berpartisipasi dalam penelitian ini.

Silahkan Anda mengisi kuesioner ini dengan mengikuti petunjuk yang diberikan dan **TIDAK ADA JAWABAN SALAH** dalam kuesioner ini, selama Anda mengisi jawaban sesuai dengan keadaan Anda saat ini. Data diri dan semua jawaban Anda akan diolah secara kelompok, bukan perorangan juga diperlakukan secara **RAHASIA** dan hanya untuk kepentingan penelitian. Atas perhatian dan bantuannya peneliti ucapkan terimakasih.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

Dengan ini saya secara sukarela menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini : (WAJIB DIISI)

Inisial>Nama :

Umur :

Kelas :

PETUNJUK

Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberi tanda Silang (X) dalam kotak di salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa hari dalam seminggu kamu bermain game online?	a. < 3 hari dalam seminggu b. 3 – 4 hari dalam seminggu c. 5 – 6 hari dalam seminggu d. Setiap hari Alasan:
2	Dalam sehari bermain berapa jam biasanya kamu bermain game online?	a. < 3 jam dalam sehari b. 4-8 jam dalam sehari c. 9-12 jam dalam sehari d. > 12 jam dalam sehari Alasan:
3	Berapa banyak uang yang kamu habiskan untuk bermain game online?	a. < Rp.10.000 b. Rp. 10.000 – Rp. 20.000 c. Rp. 21.000 – Rp. 30.000 d. > Rp. 31.000 Alasan:

No	Pertanyaan	Jawaban
4	Mana yang kamu prioritaskan, bermain atau belajar?	a. Bermain b. Belajar c. Tidak ada prioritas d. Dua-duanya Alasan:
5	Bagaimana nilai IPA kamu dengan seringnya bermain game online?	a. Jauh dari KKM b. Tepat di ambang KKM c. Diatas KKM d. Nilai Sempurna Alasan:
6	Apakah kamu mudah menghafal materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Menghafal beberapa saja d. Menghafal keseluruhan Alasan:
7	Apakah kamu mudah memahami materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Memahami beberapa saja d. Memahami keseluruhan Alasan:
8	Apakah kamu mudah menerapkan materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Menerapkan beberapa saja d. Menerapkan keseluruhan Alasan:
9	Apakah kamu mudah menganalisis materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Menganalisis beberapa saja d. Menganalisis keseluruhan

No	Pertanyaan	Jawaban
		Alasan:
10	Apakah kamu mudah mengevaluasi materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Mengevaluasi beberapa saja d. Mengevaluasi keseluruhan Alasan:
11	Apakah kamu mudah menciptakan sesuatu yang baru dari materi yang kamu pelajari di sekolah?	a. Mudah b. Sulit c. Menciptakan beberapa saja d. Menciptakan keseluruhan Alasan:

**LEMBAR ANGKET DAMPAK NEGATIF MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK**

Salam silaturahmi saya ucapkan, semoga anda selalu mendapat perlindungan dari Tuhan YME sehingga dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan baik. Peneliti adalah Mahasiswa Program Sarjana Strata-1 (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung. Peneliti mengharapkan kesediaan Anda untuk bisa berpartisipasi dalam penelitian ini.

Silahkan Anda mengisi kuesioner ini dengan mengikuti petunjuk yang diberikan dan **TIDAK ADA JAWABAN SALAH** dalam kuesioner ini, selama Anda mengisi jawaban sesuai dengan keadaan Anda saat ini. Data diri dan semua jawaban Anda akan diolah secara kelompok, bukan perorangan juga diperlakukan secara **RAHASIA** dan hanya untuk kepentingan penelitian. Atas perhatian dan bantuannya peneliti ucapkan terimakasih.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PARTISIPASI

Dengan ini saya secara sukarela menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini : (WAJIB DIISI)

Inisial>Nama : Kristina Livia

Umur : 9 tahun

Kelas : IV SD

PETUNJUK

Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberi tanda Checklist (\checkmark) dalam kotak di salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	Jawaban		Alasan
		Ya	Tidak	
1	Peserta didik merasa senang bermain game online	\checkmark		Bermain game online adalah kegiatan yang menyenangkan
2	Peserta didik lebih tertarik untuk bermain game online atau belajar	\checkmark		Game online lebih membuat bahagia dibandingkan dengan belajar
3	Lebih peduli dengan belajar daripada bermain game online		\checkmark	Peduli dengan belajar namun tetap tidak bisa meninggalkan game online
4	Pernah menggunakan waktu sekolah untuk bermain game online	\checkmark		Untuk membuang kejenuhan
5	Tetap bermain game online ketika banyak tugas atau menjelang ujian.	\checkmark		Sebagai penyemangat untuk belajar maka bermain game online dahulu

HASIL NILAI ULANGAN AKHIR SEMESTER 2**KELAS IV SDN BANJARSARI 01**

No	Nama Siswa	Muster Pelajaran											
		PAdbP Islam			PPKn	B. IND			MTK			IPA	IPS
		4.2	4.3	4.5	4.2	4.1	4.2	4.4	4.3	4.4	4.5	4.5	4.1
1	AGUNG SETIA ROMANDON	40	70	70	75	70	65	70	70	75	75	40	65
2	DICKY PRATAMA	40	75	75	75	75	75	75	75	75	75	40	75
3	ENDAH PUTRI NILLAM SARI SUCIPT	40	95	90	90	90	90	90	90	90	90	40	90
4	GADIS AYU WOODYA PERMATA	40	65	65	65	70	60	65	65	65	65	40	60
5	KEVIN SOLIKHULANAM	70	74	74	74	74	74	74	74	74	74	70	74
6	KRISTINA LUVIA	70	80	80	80	80	80	80	80	80	80	70	80
7	MARISA ROFITA ANJANI	70	88	88	88	88	88	88	88	88	88	70	88
8	MUHAMMAD ADI SANIAYA	70	65	65	65	65	65	65	65	65	65	70	65
9	MUHAMMAD BAYU SETIYAWAN	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
10	MUKHAMMAD ULIL FADLI	70	65	65	70	70	70	65	65	70	70	65	70

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1 Peneliti mengecek prestasi belajar siswa



Gambar 2 Peneliti mengecek prestasi belajar siswa



Gambar 3 Siswa Bermain Game Online



Gambar 4 Siswa Bermain Game Online