



LAMPIRAN – LAMPIRAN



LAMPIRAN A

KARAWANG

Lampiran 1. Expert Judgement Kecanduan Game Online

ASPEK	NO	FAV/UNFAV	ITEM ORIGINAL	SARAN		
				Nur Ainy Sadjah S.Psi, M.Si	Yuliyanti Mhansrih, M.Psi, Psikolog	Devi Marganingtyas, M.Psi
Preokupasi	1	FAV	Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus memikirkan game saat di sekolah atau bekerja?		Apakah ada masa di mana kamu terus- menerus memikirkan game saat di sekolah atau bekerja?	Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus memikirkan game saat di sekolah ?
Preokupasi	2	UNFAV	Apakah ada periode di mana yang kamu pikirkan hanyalah saat kamu bisa bermain game lagi?		Apakah ada masa di mana yang kamu pikirkan hanyalah saat kamu bisa bermain game lagi?	
Preokupasi	3	UNFAV	Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus cemas tentang game?		Apakah ada masa di mana kamu terus- menerus cemas tentang game?	
Toleransi	4	UNFAV	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama?			
Toleransi	5	FAV	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih sering?			
Toleransi	6	FAV	Apakah kamu merasa tidak puas karena ingin bermain lebih banyak?			
Gejala Putus	7	FAV	Apakah kamu merasa tegang atau gelisah saat tidak bisa bermain game?			
Gejala Putus	8	UNFAV	Apakah kamu merasa marah atau frustrasi saat tidak bisa bermain game?			
Gejala Putus	9	FAV	Apakah kamu merasa tidak enak saat tidak bisa bermain game?		Apakah kamu merasa tidak nyaman saat tidak bisa bermain game?	
Persistensi	10	UNFAV	Apakah kamu ingin bermain lebih sedikit, tetapi tidak bisa?	Apakah kamu ingin mengurangi waktu bermain game, meskipun itu tidak mungkin ?		
Persistensi	11	UNFAV	Apakah kamu mencoba bermain lebih sedikit, tetapi tidak bisa?	Apakah kamu sudah mencoba bermain lebih sedikit, tetapi tidak bisa?		
Persistensi	12	FAV	Apakah kamu tidak bisa mengurangi waktu bermain setelah orang lain berulang kali memintamu untuk bermain lebih sedikit?			
Pelarian	13	UNFAV	Apakah kamu bermain game untuk melupakan masalahmu?			
Pelarian	14	FAV	Apakah kamu bermain game agar tidak perlu memikirkan hal-hal yang mengganggu?			
Pelarian	15	FAV	Apakah kamu bermain game untuk melarikan diri dari perasaan negatif?			
Masalah	16	FAV	Apakah kamu pernah bosos kerja atau sekolah untuk bermain game?			Apakah kamu pernah bosos sekolah untuk bermain game?
Masalah	17	UNFAV	Apakah kamu bermain sepanjang malam, atau hampir sepanjang malam?			
Masalah	18	UNFAV	Apakah kamu berdebat dengan orang lain tentang koneksi internet kamu?		Apakah kamu pernah berdebat dengan orang lain tentang koneksi internet kamu?	Apakah kamu sering berdebat dengan orang lain tentang dampak dari kebiasaan bermain gamemu?
Penipuan	19	FAV	Apakah kamu pernah berbohong kepada orang tua atau pamanmu tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game?	Apakah kamu pernah berbohong kepada orang tua tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game?		Apakah kamu pernah berbohong kepada orang tua tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game?

Penipuan	20	UNFAV	Apakah kamu menyembunyikan waktu yang kamu habiskan untuk bermain game dari orang lain?			
Pengalihan	21	FAV	Apakah kamu menghabiskan lebih sedikit waktu dengan teman, pasangan, atau keluarga untuk bermain game?	Apakah kamu menghabiskan waktu dengan teman atau keluarga untuk bermain game?		Apakah kamu menghabiskan lebih sedikit waktu dengan teman atau keluarga untuk bermain game?
Pengalihan	22	UNFAV	Apakah kamu kehilangan minat pada hobi atau aktivitas lain karena semua yang kamu inginkan adalah bermain game?			
Pengalihan	23	UNFAV	Apakah kamu mengabaikan aktivitas lain agar bisa bermain game?			
Konflik	24	FAV	Apakah kamu mengalami masalah serius di tempat kerja atau sekolah karena gaming?			Apakah kamu mengalami masalah serius di sekolah karena gaming?
Konflik	25	UNFAV	Apakah kamu mengalami konflik serius dengan keluarga, teman, atau pasangan karena gaming?	Apakah kamu mengalami konflik serius dengan keluarga atau teman karena gaming?		Apakah kamu mengalami konflik serius dengan keluarga atau teman karena gaming?
Konflik	26	UNFAV	Apakah kamu kehilangan atau hampir kehilangan hubungan persahabatan atau relasi penting karena gaming?	Apakah kamu kehilangan atau hampir kehilangan hubungan persahabatan karena gaming?		

Lampiran 2. Expert Judgement Motivasi Belajar

ASPEK	NO	FAV/UNFAV	ATTEN/BAHASA ASLI	SARAN		
				Nur Aniy Sadijah S.Psi, M.Si	Yulianti Minarsih, M.Psi, Psikolog	Devi Marganingtyas, M.Psi
Tekun menghadapi tugas	1	FAV	Walaupun mendapat nilai jelek, saya tetap semangat dalam belajar.			Meskipun mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, saya tetap bersemangat untuk belajar
Tekun menghadapi tugas	2	FAV	Meskipun banyak kegiatan, saya selalu belajar setiap malam. Saya mengerjakan tugas-tugas sekolah tepat waktu.			
Tekun menghadapi tugas	3	FAV	Saya belajar kalau ada tugas saja.			Saya hanya belajar ketika ada tugas yang diberikan.
Tekun menghadapi tugas	4	UNFAV	Saya sering mengeluh dengan tugas-tugas sekolah saya.			
Tekun menghadapi kesulitan	5	FAV	Saya kecewa dengan hasil belajar saya.			
Ulet menghadapi kesulitan	6	UNFAV	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas pada pelajaran yang tidak saya suka.			
Ulet menghadapi kesulitan	10	FAV	Walaupun sulit menerima penjelasan yang diberikan oleh guru, saya tetap berusaha agar bisa mendapat nilai bagus. Pelajaran yang sulit membuat saya malas dalam belajar.			Meskipun sulit memahami penjelasan dari guru, saya tetap berusaha untuk meraih nilai yang baik
Ulet menghadapi kesulitan	13	UNFAV	Banyaknya tugas dari guru, tidak membuat saya malas dalam belajar.			
Ulet menghadapi kesulitan	15	FAV	Meskipun tidak disuruh orang tua, saya tetap belajar.			Saya tetap belajar meskipun tanpa arahan dari orang tua.
Memunjukkan minat terhadap masalah	11	FAV	Meskipun nilai saya di atas rata-rata, tetapi saya merasa belum cukup puas dengan hasil belajar saya.			
Memunjukkan minat terhadap masalah	12	FAV	Saya akan belajar jika diajarkan hadiah oleh orang tua.			
Memunjukkan minat terhadap masalah	14	UNFAV	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah tanpa bantuan orang lain.			
Lebih senang bekerja mandiri	22	FAV	Daripada harus bertanya, saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri tugas-tugas sekolah saya.			
Lebih senang bekerja mandiri	23	FAV				

Lebih senang bekerja mandiri	24	FAV	Kalau ada tugas belajar, saya lebih suka mengerjakan dengan guru les saya.			
Lebih senang bekerja mandiri	30	UNFAV	Ketika ujian, saya sering mengganungkan kepada teman.		Saya kesulitan belajar jika tidak didampingi oleh orang lain.	Saat ujian, saya sering bergantung pada bantuan teman.
Cepat bosan pada tugas rutin	7	FAV	Saya suka mengerjakan tugas yang sudah pernah diberikan sebelumnya.			
Cepat bosan pada tugas rutin	29	UNFAV	Saya lebih suka dengan tugas - tugas yang menantang.			
Dapat mempertahankan pendapat	20	UNFAV	Dalam berdiskusi, saya selalu berusaha mempertahankan pendapat saya.			
Dapat mempertahankan pendapat	21	UNFAV	Dalam belajar, terkadang saya ragu dengan pendapat saya.			
Dapat mempertahankan pendapat	25	UNFAV	Saya selalu berkeinginan berpendapat di depan teman-teman.		saya merasa kesulitan untuk menyampaikan pendapat saya di depan umum.	
Dapat mempertahankan pendapat	26	FAV	Jika ada pendapat yang berbeda dalam belajar, saya akan menggapinya.			
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	9	UNFAV	Dalam belajar, saya mudah sekali terpengaruh oleh pendapat teman.			
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	17	FAV	Meskipun teman-teman meragukan, tetapi saya yakin pasti bisa.			
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	27	UNFAV	Dalam belajar, terkadang saya lebih meyakini pendapat orang lain daripada pendapat saya sendiri.			
Senang mencari dan memecahkan masalah	16	FAV	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.			
Senang mencari dan memecahkan masalah	18	UNFAV	Terkadang saya stres memikirkan tugas-tugas sekolah.			
Senang mencari dan memecahkan masalah	19	UNFAV	Bila mendapatkan tugas belajar, saya selalu mengulur-ulur waktu untuk mengerjakan.			Ketika mendapat tugas belajar, saya cenderung menunda-nunda untuk mengerjakannya.
Senang mencari dan memecahkan masalah	28	FAV	Dalam belajar, saya suka mencari permasalahan untuk dipecahkan.			

Lampiran 3 Uji Keterbacaan

		Uji Keterbacaan																																			
Nama	Usia	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
Azis Wahayu	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rizki Faiqoh	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Doni Maharidika	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SPH	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Okta	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Daniel	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rizky Hady	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Dimas Prabowo	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Albana	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Retnanggi ni	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
raka	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Checo	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hadian Fuzan shori	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Herly	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ketel : 1 (mengerti) 0 (tidak Mengerti)

Lampiran 5 Validitas Dan Reabilitas Skala Penelitian

a. Uji Validitas

1. Kecanduan Game Online

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	86,34	53,072	0,702	0,917
item2	86,38	53,532	0,638	0,918
item3	86,34	53,072	0,702	0,917
item4	86,34	53,459	0,647	0,918
item5	86,41	55,217	0,408	0,922
item6	86,47	55,354	0,400	0,922
item7	86,41	53,410	0,660	0,918
item8	86,34	54,168	0,548	0,920
item9	86,34	54,426	0,512	0,920
item10	86,44	55,093	0,429	0,922
item11	86,34	52,943	0,720	0,917
item12	86,41	55,475	0,372	0,922
item13	86,44	55,093	0,429	0,922
item14	86,38	53,597	0,629	0,918
item15	86,34	53,072	0,702	0,917
item16	86,41	53,152	0,696	0,917
item17	86,34	54,555	0,494	0,921
item18	86,44	55,351	0,394	0,922
item19	86,44	55,222	0,412	0,922
item20	86,31	54,415	0,515	0,920
item21	86,41	55,152	0,416	0,922
item22	86,47	53,934	0,602	0,919

item23	86,34	55,394	0,380	0,922
item24	86,41	54,701	0,479	0,921
item25	86,38	54,887	0,450	0,921
item26	86,44	53,415	0,666	0,918

2. Motivasi Belajar

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	100,06	70,319	0,697	0,927
item2	100,09	70,733	0,648	0,928
item3	100,06	70,319	0,697	0,927
item4	100,06	70,835	0,634	0,928
item5	100,13	72,758	0,407	0,931
item6	100,19	72,673	0,429	0,931
item7	100,13	70,629	0,664	0,928
item8	100,06	71,544	0,548	0,929
item9	100,06	71,996	0,494	0,930
item10	100,16	72,523	0,440	0,931
item11	100,06	70,125	0,720	0,927
item12	100,13	72,952	0,384	0,931
item13	100,16	72,588	0,432	0,931
item14	100,09	70,733	0,648	0,928
item15	100,06	70,319	0,697	0,927
item16	100,13	70,500	0,680	0,928
item17	100,06	71,867	0,509	0,930
item18	100,16	72,717	0,417	0,931
item19	100,16	72,588	0,432	0,931
item20	100,03	71,967	0,499	0,930
item21	100,13	72,565	0,430	0,931
item22	100,19	71,190	0,612	0,929
item23	100,06	72,770	0,402	0,931
item24	100,13	72,113	0,484	0,930
item25	100,09	72,539	0,430	0,931
item26	100,16	70,459	0,693	0,928
item27	100,06	71,867	0,509	0,930
item28	100,16	72,717	0,417	0,931
item29	100,16	72,588	0,432	0,931
item30	100,16	70,459	0,693	0,928

b.Uji Reabilitas1. Kecanduan *Game Online*

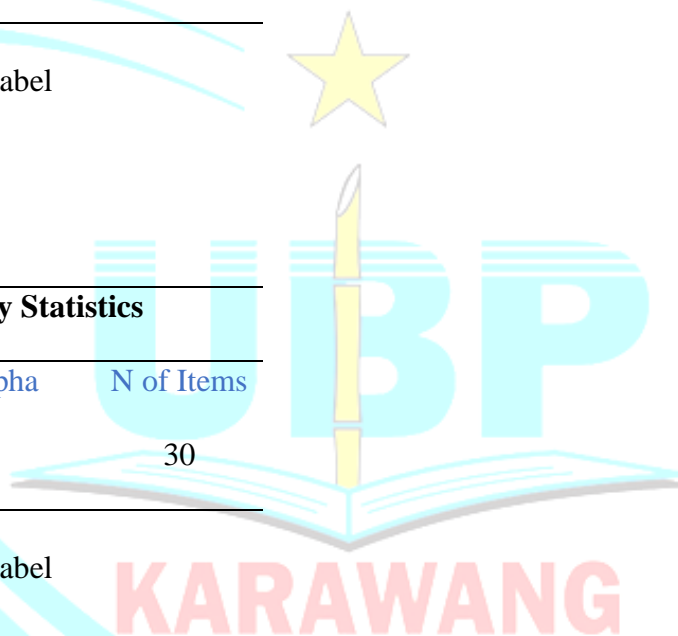
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,923	26

Kesimpulan : Reliabel

2. Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,932	30

Kesimpulan : Reliabel





LAMPIRAN B

KARAWANG

76	F	16	1	3	2	1	1	2	1	1	2	3	2	1	4	3	4	1	1	2	1	2	1	2	1	1	5	5	5	3	2	3	2	5	2	2	5	5	2	3	2	1	4	3	4	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	124		
77	F	16	2	5	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	4	5	4	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	4	3	3	2	4	1	2	5	2	3	4	5	3	2	2	2	4	5	4	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	129	
78	n	15	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	4	3	4	4	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	138	
79	A	16	2	1	1	1	3	1	1	2	2	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	5	5	5	2	2	2	4	2	5	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	130			
80	ii	15	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	4	4	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	5	5	4	2	2	2	5	2	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	122		
81	F	16	3	3	2	3	3	4	2	2	5	5	5	2	4	4	5	2	1	2	3	3	2	1	3	2	2	4	5	5	3	5	5	5	3	5	2	4	4	5	2	1	2	3	3	2	1	3	2	2	4	181						
82	n	16	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	3	2	3	2	2	4	2	4	4	4	2	1	2	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	108			
83	S	15	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	5	4	4	1	4	4	2	2	2	4	4	4	2	5	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	5	4	4	1	4	4	2	2	4	4	2	2	169			
84	I	16	1	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	5	4	5	2	3	2	5	2	5	5	5	3	3	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	125		
85	N	16	1	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	5	4	5	3	3	2	5	2	5	5	5	3	2	2	1	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	124			
86	A	16	3	1	1	2	3	2	1	1	2	4	3	3	5	3	5	1	2	3	2	3	3	1	2	2	2	4	3	3	5	2	5	2	3	2	4	5	4	4	4	3	3	5	3	5	1	2	3	2	3	3	1	2	2	156		
87	L	16	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	1	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	1	2	2	3	3	1	2	2	2	2	149			
88	a	16	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	2	3	2	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	157			
89	F	15	2	4	2	2	1	2	2	2	4	2	2	4	4	4	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	4	4	4	5	4	2	2	4	4	4	4	2	3	4	2	2	4	4	4	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	137		
90	z	16	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	4	4	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	5	4	5	2	1	1	1	5	2	4	5	3	2	2	2	1	4	4	1	2	1	1	2	2	1	1	1	112			
91	N	16	2	4	2	3	3	2	2	2	3	4	4	3	5	4	4	1	3	2	3	2	3	2	2	1	1	4	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	3	4	4	3	5	4	4	1	3	2	3	2	2	2	1	1	157			
92	S	17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2	2	4	4	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	4	5	4	4	2	4	2	5	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	135	
93	I	15	4	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	4	3	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1	5	4	3	4	3	2	2	5	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1	141	
94	F	16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	2	2	180	
95	F	15	3	2	2	3	2	2	1	1	3	5	4	2	4	3	3	1	3	3	2	2	2	2	4	2	2	5	4	3	4	3	1	3	4	2	4	4	3	5	5	4	2	4	3	3	1	3	3	2	2	2	4	2	2	156		
96	N	16	3	2	2	2	2	2	3	2	2	5	2	2	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	2	5	2	2	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	141		
97	F	16	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	4	2	1	3	2	5	2	4	4	3	2	3	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	138		
98	I	16	3	4	2	1	3	2	2	1	2	4	3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	4	3	4	2	3	2	1	4	4	3	5	5	3	4	3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	123	
99	N	16	3	4	1	3	2	2	2	1	2	4	3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	4	3	4	2	3	2	1	4	4	3	5	5	3	4	3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	123	
100	F	16	3	1	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	1	1	2	5	2	2	1	5	3	5	5	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	2	5	2	2	1	5	3	5	5	196	
101	F	16	4	2	2	3	2	2	1	1	1	5	4	1	2	2	2	1	3	4	2	4	2	1	2	2	4	2	5	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	5	5	4	1	2	2	1	3	4	2	4	2	1	2	2	4	2	151	
102	N	16	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	4	3	3	2	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	1	3	2	3	2	3	3	2	2	1	159		
103	I	16	3	2	2	3	1	3	1	1	1	5	5	5	3	4	4	1	1	3	1	1	3	1	3	3	2	1	4	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	5	5	3	4	4	1	1	3	1	1	3	3	2	1	145			
104	F	15	3	2	1	3	2	2	1	1	1	3	3	2	4	4	4	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	3	3	2	4	4	4	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	149		
105	F	16	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	4	4	1	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	5	2	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	1	3	3	2	3	4	3	2	2	2	161		
106	F	16	3	3	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	2	2	4	1	1	3	3	2	2	2	3	3	2	5	3	3	3	2	3	1	5	2	3	5	4	1	5	4	4	2	2	4	1	1	3	3	2	2	2	3	3	2	160	
107	F ¹⁵ _{th}	2	3	1	2	3	3	2	2	2	4	3	4	3	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	5	5	4	4	3	2	3	5	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	139	
108	F	16	3	2	1	2	2	2	1	1	1	5	4	5	5	5	1	5	5	5	4	4	1	1	1	1	1	5	5	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	1	1	1	1	1	184
109	d	16	3	3	3	2	2	1	1	1	4	2	2	3	2	3	1	1	4	2	2	2	1	1	1	1	2	4	3	4	3	2	2	1	4	2	4	3	5	4	4	2	2	3	2	3	1	1	4	2	2	2	1	1	1	1	2	128
110	N	16	2	4	2	2	3	2	2	2	2	5	3	4	5	5	5	1	3	4	2	2	4	4	2	2	2	5	3	4	4	4	5	2	5	2	4	4	3	5	5	3	4	5	5	5	1	3	4	2	2	4	4	2	2	2	181	
111	F	15																																																								

Lampiran 2. Uji Analisis data penelitian

1. Uji Asumsi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		247
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	5,88275752
Most Extreme Differences	Absolute	0,054
	Positive	0,049
	Negative	-0,054
Test Statistic		0,054
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Kesimpulan : Normal ($0,074 > 0,05$)

1. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
motivasi belajar* kecanduan game online	Between Groups	(Combined)	27721.181	61	454.446	13.934	.000
		Linearity	25241.496	1	25241.496	773.946	.000
		Deviation from Linearity	2479.685	60	41.328	1.267	.119
	Within Groups		6033.597	185	32.614		
Total			33754.777	246			

Kesimpulan : Linier ($0,119 > 0,05$)

2. Uji Hipotesis

Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	42.890	1.555		27.582	.000
	Kecanduan game online	.689	.026	.865	26.952	.000

Kesimpulan : Sig $0,000 > 0,05$ (H_a di terima) ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa/i kelas x di SMKN 1 Cikampek

3. Uji koefisien determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.865 ^a	.748	.747	5.895

Kesimpulan : kecanduan *game online* memiliki pengaruh sebesar 0,748 atau 74,8% terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek. Sisanya sebesar 25,2% adalah faktor lain yang memengaruhi tetapi tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Uji Kategorisasi

Lampiran Uji Kategorisasi Kecanduan Game Online

Kecanduan Game Online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	34	13,8	13,8	13,8
	sedang	174	70,4	70,4	86,2
	tinggi	39	15,8	15,8	100,0
	Total	247	100,0	100,0	

Lampiran Uji Kategorisasi Motivasi Belajar

Motivasi Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	37	15,0	15,0	15,0
	sedang	179	72,5	72,5	87,4
	tinggi	31	12,6	12,6	100,0
	Total	247	100,0	100,0	



KARAWANG



Lampiran C

KARAWANG

Lampiran 1. Blueprint Skala

1. Kecanduan *Game Online*

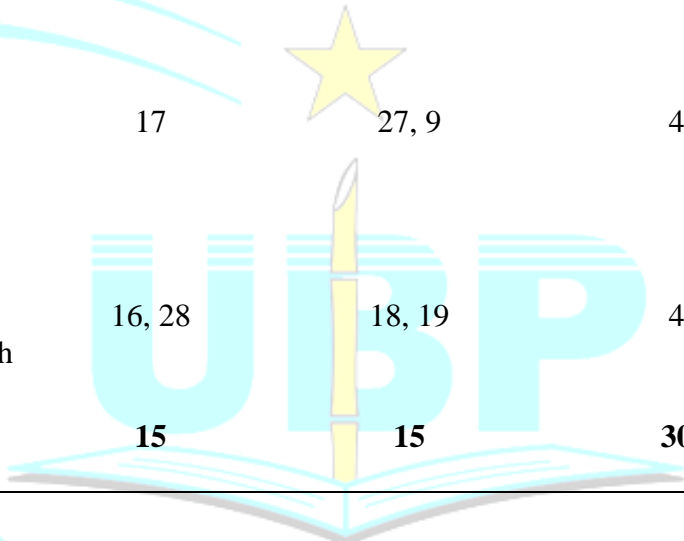
Aspek	Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Preokupasi	1,2	3	3
Toleransi	4	5,6	3
Gejala Putus	7	8,9	3
Persistensi	10,11	12	3
Pelarian	13,14	15	3
Masalah	16	17,18	3
Penipuan	19	20	2
Pengalihan	21	22,23	3
Konflik	24	25,26	3
Total Aitem	13	13	26

Skoring

No	Respon	Pemberian Skor	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat Sesuai (SS)	5	5
2	Sesuai (S)	4	4
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Sesuai (TS)	2	2
5	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	1

2. Motivasi Belajar

Aspek Motivasi Belajar	Aitem		Jumlah Aitem
	(Favorable)	(Unfavorable)	
Tekun menghadapi tugas	3, 2	8, 4	4
Ulet menghadapi kesulitan	1, 10, 15	13, 5, 6	6
Menunjukkan minat terhadap masalah	11, 12	14	3
Lebih senang bekerja mandiri	22, 23	30, 24	4
Cepat bosan pada tugas rutin	29	7	2

Aspek Motivasi Belajar	Aitem		Jumlah Aitem
	(Favorable)	(Unfavorable)	
Dapat mempertahankan pendapat	20, 26	21, 25	3
Tidak mudah melepaskan hal diyakini	17	27, 9	4
Senang mencari dan memecahkan masalah	16, 28	18, 19	4
Total Item	15	15	30
			
Skoring			
Pemberian Skor			
No	Respon	Favorable	Unfavorable
1	Sangat Sesuai (SS)	5	5
2	Sesuai (S)	4	4
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Sesuai (TS)	2	2
5	Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	1

1. Kecanduan *Game Online*

NO	AITEM BAHASA ASLI	AITEM TERJEMAH	BUNYI ITEM
1	<i>Is there a period where you constantly think about games while at school or work?</i>	Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus memikirkan game saat di sekolah atau bekerja?	Apakah ada masa di mana kamu terus- menerus memikirkan game saat di sekolah ?
2	<i>Is there a period where all you think about is when you can play games again?</i>	Apakah ada periode di mana yang kamu pikirkan hanyalah saat kamu bisa bermain game lagi?	Apakah ada masa di mana yang kamu pikirkan hanyalah saat kamu bisa bermain game lagi?
3	<i>Is there a period where you constantly feel anxious about games?</i>	Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus cemas tentang game?	Apakah ada masa di mana kamu terus- menerus cemas tentang game?
4	<i>Do you feel like you need to play longer to get the same level of satisfaction?</i>	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama?	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama?
5	<i>Do you feel like you need to play more</i>	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih sering?	Apakah kamu merasa perlu bermain lebih sering?
6	<i>Do you feel unsatisfied because you want to play more?</i>	Apakah kamu merasa tidak puas karena ingin bermain lebih banyak?	Apakah kamu merasa tidak puas karena ingin bermain lebih banyak?
7	<i>Do you feel tense or anxious when you can't play games?</i>	Apakah kamu merasa tegang atau gelisah saat tidak bisa bermain game?	Apakah kamu merasa tegang atau gelisah saat tidak bisa bermain game?
8	<i>Do you feel angry or frustrated when you can't play games?</i>	Apakah kamu merasa marah atau frustrasi saat tidak bisa bermain game?	Apakah kamu merasa marah atau frustrasi saat tidak bisa bermain game?
9	<i>Do you feel uncomfortable when you can't play games?</i>	Apakah kamu merasa tidak enak saat tidak bisa bermain game?	Apakah kamu merasa tidak nyaman saat tidak bisa bermain game?
10	<i>Do you want to play less but find it impossible to do so?</i>	Apakah kamu ingin bermain lebih sedikit, tetapi tidak bisa?	Apakah Kamu ingin mengurangi waktu bermain game, meskipun itu tidak mungkin ?
11	<i>Have you tried to play less but found you couldn't?</i>	Apakah kamu mencoba bermain lebih sedikit, tetapi tidak bisa?	Apakah kamu sudah mencoba mengurangi waktu bermain game , tetapi tidak bisa?
12	<i>Do you find it difficult to reduce your playing time after repeatedly being asked by others to play less?</i>	Apakah kamu tidak bisa mengurangi waktu bermain setelah orang lain berulang kali memintamu untuk bermain lebih sedikit?	Apakah kamu tidak bisa mengurangi waktu bermain setelah orang lain berulang kali memintamu untuk bermain lebih sedikit?
13	<i>Do you play games to forget your problems?</i>	Apakah kamu bermain game untuk melupakan masalahmu?	Apakah kamu bermain game untuk melupakan masalahmu?


NO	AITEM BAHASA ASLI	AITEM TERJEMAH	BUNYI ITEM
15	<i>Do you play games to escape from negative feelings?</i>	Apakah kamu bermain game untuk melarikan diri dari perasaan negatif?	Apakah kamu bermain game untuk melarikan diri dari perasaan negatif?
16	<i>Have you ever skipped work or school to play games?</i>	Apakah kamu pernah bolos kerja atau sekolah untuk bermain game?	Apakah kamu pernah bolos sekolah untuk bermain game?
17	<i>Do you play games all night, or almost all night?</i>	Apakah kamu bermain sepanjang malam, atau hampir sepanjang malam?	Apakah kamu bermain sepanjang malam, atau hampir sepanjang malam?
18	<i>Do you argue with others about the consequences of your gaming behavior?</i>	Apakah kamu berdebat dengan orang lain tentang konsekuensi perilaku gamingmu?	Apakah kamu sering berdebat dengan orang lain tentang dampak dari kebiasaan bermain gamemu?
19	<i>Have you ever lied to your parents or partner about the amount of time you spend playing games?</i>	Apakah kamu pernah berbohong kepada orang tua atau pasanganmu tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game?	Apakah kamu pernah berbohong kepada orang tua tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game?
20	<i>Have you hidden the amount of time you spend playing games from others?</i>	Apakah kamu menyembunyikan waktu yang kamu habiskan untuk bermain game dari orang lain?	Apakah kamu menyembunyikan waktu yang kamu habiskan untuk bermain game dari orang lain?
21	<i>Do you spend less time with friends, your partner, or family to play games?</i>	Apakah kamu menghabiskan lebih sedikit waktu dengan teman, pasangan, atau keluarga untuk bermain game?	Apakah kamu menghabiskan lebih sedikit waktu dengan teman atau keluarga untuk bermain game?
22	<i>Have you lost interest in other hobbies or activities because all you want to do is play games?</i>	Apakah kamu kehilangan minat pada hobi atau aktivitas lain karena semua yang kamu inginkan adalah bermain game?	Apakah kamu kehilangan minat pada hobi atau aktivitas lain karena semua yang kamu inginkan adalah bermain game?
23	<i>Have you neglected other activities in order to play games?</i>	Apakah kamu mengabaikan aktivitas lain agar bisa bermain game?	Apakah kamu mengabaikan aktivitas lain agar bisa bermain game?
24	<i>Have you had serious problems at work or school because of gaming?</i>	Apakah kamu mengalami masalah serius di tempat kerja atau sekolah karena gaming?	Apakah kamu mengalami masalah serius di sekolah karena gaming?
25	<i>Have you had serious conflicts with family, friends, or your partner because of gaming?</i>	Apakah kamu mengalami konflik serius dengan keluarga, teman, atau pasangan karena gaming?	Apakah kamu mengalami konflik serius dengan keluarga atau teman karena gaming?
26	<i>Have you lost or almost lost friendships or important relationships because of gaming?</i>	Apakah kamu kehilangan atau hampir kehilangan hubungan persahabatan atau relasi penting karena gaming?	Apakah kamu kehilangan atau hampir kehilangan hubungan persahabatan karena gaming?








2. Motivasi Belajar

NO	AITEM BAHASA ASLI	AITEM TERJEMAH	BUNYI ITEM
1	Walaupun mendapat nilai jelek, saya tetap semangat dalam belajar.	Walaupun mendapat nilai jelek, saya tetap semangat dalam belajar.	Meskipun mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, saya tetap bersemangat untuk belajar
2	Meskipun banyak kegiatan, saya selalu belajar setiap malam.	Meskipun banyak kegiatan, saya selalu belajar setiap malam.	Meskipun banyak kegiatan, saya selalu belajar setiap malam.
3	Saya mengerjakan tugas-tugas sekolah tepat waktu.	Saya mengerjakan tugas-tugas sekolah tepat waktu.	Saya mengerjakan tugas-tugas sekolah tepat waktu.
4	Saya belajar kalau ada tugas saja.	Saya belajar kalau ada tugas saja.	Saya hanya belajar ketika ada tugas yang diberikan.
8	Saya sering mengeluh dengan tugas-tugas sekolah saya.	Saya sering mengeluh dengan tugas-tugas sekolah saya.	Saya sering mengeluh dengan tugas-tugas sekolah saya.
5	Saya kecewa dengan hasil belajar saya.	Saya kecewa dengan hasil belajar saya.	Saya kecewa dengan hasil belajar saya.
6	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas pada pelajaran yang tidak saya suka.	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas pada pelajaran yang tidak saya suka.	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas pada pelajaran yang tidak saya suka.
10	Walaupun sulit menerima penjelasan yang diberikan oleh guru, saya tetap berusaha agar bisa mendapat nilai bagus.	Walaupun sulit menerima penjelasan yang diberikan oleh guru, saya tetap berusaha agar bisa mendapat nilai bagus.	Meskipun sulit memahami penjelasan dari guru, saya tetap berusaha untuk meraih nilai yang baik
13	Pelajaran yang sulit membuat saya malas belajar.	Pelajaran yang sulit membuat saya malas belajar.	Pelajaran yang sulit membuat saya malas belajar.
15	Banyaknya tugas dari guru, tidak membuat saya malas dalam belajar.	Banyaknya tugas dari guru, tidak membuat saya malas dalam belajar.	Banyaknya tugas dari guru, tidak membuat saya malas dalam belajar.
11	Meskipun tidak disuruh orang tua, saya tetap belajar.	Meskipun tidak disuruh orang tua, saya tetap belajar.	Saya tetap belajar meskipun tanpa arahan dari orang tua.
12	Meskipun nilai saya di atas rata-rata, tetapi saya merasa belum cukup puas dengan hasil belajar saya.	Meskipun nilai saya di atas rata-rata, tetapi saya merasa belum cukup puas dengan hasil belajar saya.	Meskipun nilai saya di atas rata-rata, tetapi saya merasa belum cukup puas dengan hasil belajar saya.
14	Saya akan belajar jika dijanjikan hadiah oleh orang tua.	Saya akan belajar jika dijanjikan hadiah oleh orang tua.	Saya akan belajar jika dijanjikan hadiah oleh orang tua.
22	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah tanpa bantuan orang lain.	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah tanpa bantuan orang lain.	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah tanpa bantuan orang lain.
23	Daripada harus bertanya, saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri tugas-tugas sekolah saya.	Daripada harus bertanya, saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri tugas-tugas sekolah saya.	Daripada harus bertanya, saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri tugas-tugas sekolah saya.

NO	AITEM BAHASA ASLI	AITEM TERJEMAH	BUNYI ITEM
30	Ketika ujian, saya sering menggantungkan kepada teman.	Ketika ujian, saya sering menggantungkan kepada teman.	Saya kesulitan belajar jika tidak didampingi oleh orang lain.
7	Saya suka mengerjakan tugas yang sudah pernah diberikan sebelumnya.	Saya suka mengerjakan tugas yang sudah pernah diberikan sebelumnya.	Saya suka mengerjakan tugas yang sudah pernah diberikan sebelumnya.
29	Saya lebih suka dengan tugas-tugas yang menantang.	Saya lebih suka dengan tugas-tugas yang menantang.	Saya lebih suka dengan tugas-tugas yang menantang.
20	Dalam berdiskusi, saya selalu berusaha mempertahankan pendapat saya.	Dalam berdiskusi, saya selalu berusaha mempertahankan pendapat saya.	Dalam berdiskusi, saya selalu berusaha mempertahankan pendapat saya.
21	Dalam belajar, terkadang saya ragu dengan pendapat saya.	Dalam belajar, terkadang saya ragu dengan pendapat saya.	Dalam belajar, terkadang saya ragu dengan pendapat saya.
25	Saya selalu berkeringat ketika sedang berpendapat di depan teman-teman.	Saya selalu berkeringat ketika sedang berpendapat di depan teman-teman.	saya merasa kesulitan untuk menyampaikan pendapat saya di depan umum.
26	Jika ada pendapat yang berbeda dalam belajar, saya akan menanggapi.	Jika ada pendapat yang berbeda dalam belajar, saya akan menanggapi.	Jika ada pendapat yang berbeda dalam belajar, saya akan menanggapi.
9	Dalam belajar, saya mudah sekali terpengaruh oleh pendapat teman.	Dalam belajar, saya mudah sekali terpengaruh oleh pendapat teman.	Dalam belajar, saya mudah sekali terpengaruh oleh pendapat teman.
17	Meskipun teman-teman meragukan, tetapi saya yakin pasti bisa.	Meskipun teman-teman meragukan, tetapi saya yakin pasti bisa.	Meskipun teman-teman meragukan, tetapi saya yakin pasti bisa.
27	Dalam belajar, terkadang saya lebih meyakini pendapat orang lain daripada pendapat saya sendiri.	Dalam belajar, terkadang saya lebih meyakini pendapat orang lain daripada pendapat saya sendiri.	Dalam belajar, terkadang saya lebih meyakini pendapat orang lain daripada pendapat saya sendiri.
16	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.
18	Terkadang saya stres memikirkan tugas-tugas sekolah.	Terkadang saya stres memikirkan tugas-tugas sekolah.	Terkadang saya stres memikirkan tugas-tugas sekolah.
19	Bila mendapatkan tugas belajar, saya selalu mengulur-ulur waktu untuk mengerjakannya.	Bila mendapatkan tugas belajar, saya selalu mengulur-ulur waktu untuk mengerjakannya.	Ketika mendapat tugas belajar, saya cenderung menunda-nunda untuk mengerjakannya.
28	Dalam belajar, saya suka mencari permasalahan untuk dipecahkan.	Dalam belajar, saya suka mencari permasalahan untuk dipecahkan.	Dalam belajar, saya suka mencari permasalahan untuk dipecahkan.

Lampiran 3. Lembar Bimbingan

	LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR FAKULTAS PSIKOLOGI UBP KARAWANG Judul Tugas Akhir: " Pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek "	
	NAMA DOSEN PEMBIMBING I NAMA MAHASISWA NIM	: Nur Amy Sadiyah S.Psi , M.Si : Achmad Berri Syaifuddin : 20416273201093

No	Tanggal/Hari	Materi	Saran	Paraf
1	25 September 2024	Revisi Bab 1-3	Fenomena di perjelas dan perbaiki penulisan Asing	
2	10 Oktober 2024	Revisi Bab 1-3	Lengkapi landasan teori dengan sumber terkini dan relevan untuk memperkuat argumen penelitian.	
3	20 November 2024	Revisi Bab 1-3	Pastikan alur logis antar bab (latar belakang, teori, dan metode) terjaga secara konsisten.	
4	10 Januari 2025	Expert Judgement Skala Penelitian	Gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh target responden (siswa SMK) tanpa mengurangi kedalaman makna teoretis.	
5	04 Februari 2025	Uji Keterbacaan, Try out Skala	Pastikan seluruh butir dapat dipahami dengan baik oleh responden melalui uji keterbacaan awal sebelum pelaksanaan try out.	
6	10 Februari 2025	Try out Skala	Evaluasi hasil try out untuk menilai validitas dan reliabilitas item skala.	
7	18 Februari 2025	Sebar Data Kuisioner	Lengkapi jumlah responden sesuai dengan kebutuhan analisis data dan rujukan tabel sampel (seperti Isaac & Michael atau Lemeshow).	

No	Tanggal/Hari	Materi	Saran	Paraf
8	05 Maret 2025	Olah Data Kuisoner	Pastikan data normal, Linear dan apakah ada Pengaruh	
9	1 Juli 2025	Revisi Penyelesain Bab IV	Sesuaikan hasil dan pembahasan dengan metode yang telah dijelaskan dalam Bab III	
10	10 Juli 2025	Penyelesain Bab V	Perhatikan Penulisannya	
11	16 Juli 2025	Review ulang bab 1-5	Perbaiki ejaan, tata bahasa, dan format penulisan sesuai pedoman karya ilmiah yang berlaku.	
12	24 Juli 2025	Turnitin	Coba cek plagiasi diluar karena waktu sudah mepet	





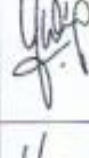
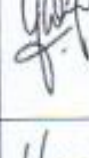
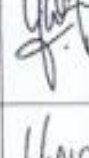

Mengetahui Dekan Fakultas Psikologi,

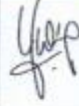






Dr. Cempaka Putrie Dimala, M.Psi., Psikolog

NIP. 416200008

KARAWANG

		LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR FAKULTAS PSIKOLOGI UBP KARAWANG		
		Judul Tugas Akhir: " Pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek "		
NAMA DOSEN PEMBIMBING II :		Yulyanti Minarsih, M.Psi, Psikolog		
NAMA MAHASISWA :		Achmad Berri Syaifuddin		
NIM :		20416273201093		
No	Tanggal/Hari	Materi	Saran	Paraf
1	25 September 2024	Revisi Bab 1	Fenomena di perjelas dan perbaiki penulisan Asing	
2	10 Oktober 2024	Revisi Bab 2	Lengkapi landasan teori dengan sumber terkini dan relevan untuk memperkuat argumen penelitian.	
3	20 November 2024	Revisi Bab 3	Pastikan alur logis antar bab (latar belakang, teori, dan metode) terjaga secara konsisten.	
4	10 Januari 2025	Expert Judgement Skala Penelitian	Gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh target responden (siswa SMK) tanpa mengurangi kedalaman makna teoretis.	
5	04 Februari 2025	Uji Keterbacaan, Try out Skala	Pastikan seluruh butir dapat dipahami dengan baik oleh responden melalui uji keterbacaan awal sebelum pelaksanaan try out.	
6	10 Februari 2025	Try out Skala	Evaluasi hasil try out untuk menilai validitas dan reliabilitas item skala.	
7	18 Februari 2025	Sebar Data Kuisoner	Lengkapi jumlah responden sesuai dengan kebutuhan analisis data dan rujukan tabel sampel (seperti Isaac & Michael atau Lemeshow).	

No	Tanggal/Hari	Materi	Saran	Paraf
8	05 Maret 2025	Olah Data Kuisner	Pastikan data normal, Linear dan apakah ada Pengaruh	
9	1 Juli 2025	Revisi Penyelesaian Bab IV	Sesuaikan hasil dan pembahasan dengan metode yang telah dijelaskan dalam Bab III	
10	10 Juli 2025	Penyelesaian Bab V	Perhatikan Penulisannya	
11	16 Juli 2025	Review ulang bab 1-5	Perbaiki ejaan, tata bahasa, dan format penulisan sesuai pedoman karya ilmiah yang berlaku.	
12	29 Juli 2025	Turnitin	Coba cek plagiasi diluar karena waktu sudah mepet	

Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi,


Dr. Cempaka Patrie Dimala, M.Psi., Psikolog
NIK. 416200008

KARAWANG

Lampiran 4. Lembar Turnitin



UNIVERSITAS BUANA PERJUANGAN KARAWANG
TERAKREDITASI BAN-PT dan LAM-PTKes
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. H.S Ronggowaluyo Telukjambe Timur Karawang 41361 Tel./Fax. (0267) 8403140
 Site: <http://ubpkarawang.ac.id> Email: info@ubpkarawang.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PENGECEKAN TURNITIN

Nomor: 779/UT/PK/2025

Perpustakaan UBP Karawang dengan ini, menerangkan bahwa mahasiswa dengan data diri sebagai berikut:

Nama : Achmad Berri Syaifuddin
NIM : 20146273201093
Prodi : Psikologi
Fakultas : Psikologi

Telah melaksanakan pengecekan tugas akhir/skripsi/artikel yang berjudul

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
 SISWA PADA KELAS X DI SMK NEGERI 1 CIKAMPEK**

menggunakan Turnitin dengan presentase *Similarity Index* sebagai berikut :

<i>Similarity Index</i>
18%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karawang, 30 Juli 2025
 Kepala Perpustakaan,



Aji Tubayana, S. Ag., SE., MM.
 PERPUSTAKAAN
 NIP. 416200019

Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup



Achmad Berri Syaifuddin lahir di Jakarta pada tanggal 11 September 1999. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Cikampek Selatan 2 dan melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Cikampek. Pendidikan menengah kejuruan ditempuh di SMK Negeri 1 Cikampek pada program studi Otomasi Industri.

Penulis melanjutkan pendidikan strata satu di Universitas Buana Perjuangan Karawang dengan mengambil Program Studi Psikologi sambil bekerja di salah satu perusahaan di Karawang, Jawa Barat. Saat ini penulis menempuh semester akhir dan tengah mempersiapkan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada tahun 2025.

Dengan latar belakang akademis serta pengalaman kerja yang telah ditempuh, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis memiliki tangan terbuka untuk berbagai diskusi maupun kolaborasi lebih lanjut, khususnya dalam bidang psikologi.