



**Lampiran 1**

Secara rinci pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan	Bulan Juli – Desember 2022																											
		Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<b>A.</b>	<b>Persiapan</b>	■																											
1.	Observasi		■	■																									
2.	Pengajuan judul				■																								
3.	Penyusunan proposal skripsi					■	■	■	■																				
4.	Penyusunan instrumen									■	■	■	■																
5.	Seminar proposal skripsi												■																
6.	Revisi seminar													■	■	■													
<b>B.</b>	<b>Pelaksanaan</b>																												
1.	Wawancara dan observasi dengan siswa																												
2.	Wawancara dengan guru																												
3.	Wawancara dengan orangtua siswa																												
<b>C.</b>	<b>Laporan</b>																												
1.	Penyusunan skripsi																												
2.	Penyusunan hasil penelitian																												
3.	Sidang skripsi																												

*Lampiran 2a*

**KISI-KISI OBSERVASI SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

No.	Indikator	Aspek yang diamati	No. Item
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1,2,3
		Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	4,5,6
		Intensitas bermain <i>game online</i>	7,8,9
		Waktu bermain <i>game online</i>	10,11,12
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	13,14,15
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	16,17,18
		Agresi ( <i>Agression</i> )	19,20,21
		Berselisih/bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	22,23,24
		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	25,26,27

Kudus, Desember 2022

Observer

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 2b*

**PEDOMAN OBSERVASI SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Siswa yang diobservasi :  
 Tempat Observasi :  
 Hari, Tanggal Observasi :  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat kondisi siswa serta menyesuaikan penjelasan siswa.

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Nampak		Hasil Observasi
			Ya	Tdk	
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	<b>Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i></b>			
		1. Siswa laki-laki rata-rata sudah bermain <i>game online</i>			
		2. Siswa perempuan rata-rata sudah bermain <i>game online</i>			
		3. Semua siswa sudah bermain <i>game online</i>			
		<b>Jenis <i>Game online</i> yang dimainkan</b>			
		4. Siswa lebih suka bermain <i>game online</i> pertarungan dan peperangan			
		5. Siswa memainkan jenis <i>racing game</i>			
		6. Siswa bermain <i>game online</i> yang menstimulus untuk belajar			
		<b>Waktu bermain <i>game online</i></b>			
		7. Siswa bermain <i>game online</i> 1-2 jam saja			
		8. Siswa bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam			
		9. Siswa bermain <i>game online</i> sepuasnya (tidak ada batasan waktu)			
		<b>Tempat bermain <i>game online</i></b>			
10. Siswa bermain <i>game online</i> saat di sekolah					
11. Siswa bermain <i>game online</i> saat di rumah					
12. Siswa bermain <i>game online</i> di warnet atau tempat yang terkoneksi jaringan internet					
<b>Faktor pendorong bermain <i>game online</i></b>					
13. Siswa bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya					

		14. Siswa bermain <i>game online</i> sendirian/ sendiri			
		15. Orangtua tidak pernah melarang bermain <i>game online</i>			

2.	Perilaku yang muncul	<b>Pembangkangan (<i>Negativisme</i>)</b>			
		16. Siswa tidak mau melakukan perintah guru			
		17. Siswa tidak mau mendengarkan ataupun melakukan perintah orangtua			
		18. Siswa sering bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i>			
		<b>Agresi (<i>Agression</i>)</b>			
		19. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran di sekolah			
		20. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat bermain <i>game online</i>			
		21. Siswa sering menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak temannya dengan sengaja			
		<b>Berselisih/bertengkar (<i>Quarreling</i>)</b>			
		22. Siswa suka memulai pertengkaran dengan temannya saat di sekolah			
		23. Siswa suka bertengkar dengan teman saat bermain <i>game online</i>			
		24. Siswa senang jika ada teman yang bertengkar			
		<b>Menggoda (<i>Teasing</i>)</b>			
		25. Siswa suka mengejek temannya ketika di sekolah			
		26. Siswa suka mengejek temannya yang kalah saat bermain <i>game online</i>			
		27. Siswa memang hobi mengejek temannya walau tanpa alasan			

Kudus, Desember 2022

Observer

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 2c*

**HASIL OBSERVASI SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Siswa yang diobservasi : Achmad Febby Maulana

Tempat Observasi : Rumah Siswa

Hari, Tanggal Observasi : Sabtu, 3 Desember 2022

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat kondisi siswa serta menyesuaikan penjelasan siswa, orangtua siswa, dan guru kelas 5.

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Nampak		Hasil Observasi	
			Ya	Tdk		
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	<b>Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i></b>				
		1. Siswa laki-laki rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Beberapa siswa laki-laki saat peneliti melakukan pengamatan, di rumah salah satu siswa, mereka sedang bermain <i>game online</i> . Berdasarkan pernyataan siswa, siswa FB sudah bermain <i>game online</i> sejak kelas 3	
		2. Siswa perempuan rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i>	
		3. Semua siswa sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa laki-laki dan perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i> .	
		<b>Jenis <i>Game online</i> yang dimainkan</b>				
		4. Siswa lebih suka bermain <i>game online</i> pertarungan dan peperangan	√		Dari observasi yang dilakukan peneliti, siswa FB yang menjadi informan penelitian, menyukai <i>game online free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , itu adalah jenis <i>game online</i> pertarungan/peperangan	
		5. Siswa memainkan jenis <i>racing game</i>		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> balapan	
		6. Siswa bermain <i>game online</i> yang menstimulus untuk belajar		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> tersebut	
<b>Waktu bermain <i>game online</i></b>						

		7. Siswa bermain <i>game online</i> 1-2 jam saja		√	Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya
		8. Siswa bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, berarti lebih dari 2 jam
		9. Siswa bermain <i>game online</i> sepuasnya (tidak ada batasan waktu)	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, dan dari pengamatan peneliti, saat peneliti melakukan observasi, siswa FB bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam, dan itu masih berlanjut sampai peneliti pulang
<b>Tempat bermain <i>game online</i></b>					
		10. Siswa bermain <i>game online</i> di sekolah		√	Saat peneliti ke sekolah dan dari hasil wawancara siswa dan guru, tidak ditemukan siswa yang bermain <i>game online</i> di sekolah
		11. Siswa bermain <i>game online</i> di rumah	√		Saat peneliti ke rumah melakukan observasi dan wawancara, siswa FB bermain <i>game online</i>
		12. Siswa bermain <i>game online</i> di warnet atau tempat yang terkoneksi internet	√		Saat peneliti melakukan pengamatan di rumah siswa FN, siswa FB mabar <i>game online</i> di sana
<b>Faktor pendorong bermain <i>game online</i></b>					
		13. Siswa bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya	√		Saat peneliti melakukan pengamatan di rumah, siswa FB sedang bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya
		14. Siswa bermain <i>game online</i> sendirian/ menyendiri	√		Dari pernyataan siswa FB, kadang-kadang dia juga bermain <i>game online</i> di rumah sendirian
		15. Orangtua tidak pernah melarang bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FB, orangtua tidak pernah memarahi dan membatasinya bermain <i>game online</i> , dilihat juga ketika peneliti melakukan wawancara di rumah siswa, orangtuanya tidak menegur anaknya saat bermain <i>game</i>

2.	Perilaku yang muncul	<b>Pembangkangan (<i>Negativisme</i>)</b>			
		16. Siswa tidak mau melakukan perintah guru	√		Dari pernyataan siswa FB, dia selalu melakukan perintah guru
		17. Siswa tidak mau mendengarkan ataupun	√		Dari pernyataan siswa FB, dia selalu melakukan perintah

		melakukan perintah orangtua			orangtuanya, misal diminta untuk berhenti bermain <i>game</i> , dia langsung akan berhenti kemudian hpnya di ces
		18. Siswa sering bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FB, tidak pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game</i>
		<b>Agresi (Agression)</b>			
		19. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran di sekolah		√	Dari pernyataan siswa FB, dia tidak pernah melontarkan kata kasar atau kotor di sekolah
		20. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FB, dia pernah melontarkan kata-kata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> , sama halnya ketika peneliti melakukan pengamatan, kadang-kadang siswa FB marah dan berkata jelek kepada temannya karena temannya itu menggangukannya
		21. Siswa sering menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak temannya dengan sengaja		√	Dari hasil pengamatan dan wawancara siswa FB, dia tidak melakukan kekerasan fisik saat bermain <i>game online</i>
		<b>Berselisih/bertengkar (Quarreling)</b>			
		22. Siswa suka memulai pertengkaran dengan temannya saat di sekolah		√	Dari pernyataan siswa FB, dia tidak suka bertengkar dengan temannya di sekolah
		23. Siswa suka bertengkar dengan teman saat bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FB, dia pernah bertengkar yaitu dengan siswa FN, dan dari pengamatan peneliti, siswa FB memang sering bantah-bantahan dengan siswa FN ketika bermain <i>game online</i>
		24. Siswa senang jika ada teman yang bertengkar		√	Dari pernyataan siswa FB, dia tidak suka jika ada temannya bertengkar, terlihat dari pengamatan bahwa siswa FB sering menegur temannya yang ribut saat bermain <i>game online</i>
		<b>Menggoda (Teasing)</b>			



		25. Siswa suka mengejek temannya ketika di sekolah		√	Dari pernyataan siswa FB, dia tidak suka mengejek temannya di sekolah
		26. Siswa suka mengejek temannya yang kalah saat bermain <i>game online</i>		√	Dari pernyataan dan pengamatan kepada siswa FB ditemukan bahwa dia kadang-kadang mengejek temannya yang kalah main <i>game</i> , dengan mengolok-olok bahwa dia yang paling hebat
		27. Siswa memang hobi mengejek temannya walau tanpa alasan		√	Dari pernyataan siswa FB, dia tidak suka mengejek temannya tanpa sebab

**Kesimpulan :**

Kesimpulan dari hasil observasi pada siswa FB (Febby) didapatkan bahwa siswa FB sudah mengenal dan bermain *game online*. siswa FB suka *game* jenis peperangan dan pertarungan, yaitu *free fire* dan *mobile legend*. Waktu dan tempat dia bermain *game online* adalah di rumah, di warung yang terkoneksi *wifi*, atau di warnet, dan untuk waktu bermain siswa FB sepuasnya tidak ada batasan waktu bermain. Untuk faktor yang membuat dia suka bermain *game online* karena ikut-ikutan teman, dan orangtua tidak pernah melarang atau membatasi dia bermain *game online*. Untuk perilaku yang muncul ketika siswa FB bermain *game online* adalah, dia tidak pernah membangkang atau menolak perintah guru atau orangtua, misal orangtua memintanya untuk berhenti main *game*, dia akan menghentikannya, hpnya lalu di ces, menurut peneliti siswa FB tidak menunjukkan sifat pembangkangan karena dia terlalu dimanja dan kurang perhatian dari orangtuanya sehingga apa yang dia inginkan dan lakukan bisa didapatkan dengan mudah tanpa izin orangtua. Untuk perilaku agresi juga terlihat ketika dia bermain *game online*, karena dia diganggu temannya saat bermain, jadi dia marah, kesal dan akhirnya keluar kata-kata yang kurang baik. Selain kata-kata, terkadang saat bermain *game online* siswa FB juga berselisih paham dengan temannya, karena takut kalah main *game*. Dan ketika ada temannya yang kalah main *game* dia merasa puas dan muncul kata ejekan kepada temannya yang kalah.

Kudus, 3 Desember 2022

Observer

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 2d*

**HASIL OBSERVASI SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Siswa yang diobservasi : Fata Ahsanul Muttaqin  
 Tempat Observasi : Tongkrongan bersama teman-temannya  
 Hari, Tanggal Observasi : Sabtu, 10 Desember 2022  
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat kondisi siswa serta menyesuaikan penjelasan siswa, orangtua siswa, dan guru kelas 5.

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Ya	Tdk	Hasil Observasi	
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	<b>Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i></b>				
		1. Siswa laki-laki rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Beberapa siswa laki-laki saat peneliti melakukan pengamatan, di rumah salah satu siswa, mereka sedang bermain <i>game online</i> . Berdasarkan pernyataan siswa, siswa FT dia sudah bermain <i>game online</i> sejak dulu	
		2. Siswa perempuan rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i>	
		3. Semua siswa sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa laki-laki dan perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i>	
		<b>Jenis <i>Game online</i> yang dimainkan</b>				
		4. Siswa lebih suka bermain <i>game online</i> pertarungan dan peperangan	√		Dari observasi yang dilakukan peneliti, siswa FT yang menjadi informan penelitian, menyukai <i>game online mobile legend</i> , itu adalah jenis <i>game online</i> pertarungan/peperangan	
		5. Siswa memainkan jenis <i>racing game</i>		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> balapan	
6. Siswa bermain <i>game online</i> yang menstimulus untuk belajar		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> tersebut			
<b>Waktu bermain <i>game online</i></b>						
7. Siswa bermain <i>game online</i> 1-2 jam saja		√	Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya			

		8. Siswa bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, berarti lebih dari 2 jam
		9. Siswa bermain <i>game online</i> sepuasnya (tidak ada batasan waktu)	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, dan dari pengamatan peneliti, saat peneliti melakukan observasi, siswa FT bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam, dan itu masih berlanjut sampai peneliti pulang
<b>Tempat bermain <i>game online</i></b>					
		10. Siswa bermain <i>game online</i> di sekolah		√	Saat peneliti ke sekolah dan dari hasil wawancara siswa dan guru, tidak ditemukan siswa yang bermain <i>game online</i> di sekolah
		11. Siswa bermain <i>game online</i> di rumah		√	Saat peneliti melakukan wawancara di rumah siswa, siswa FT tidak bermain <i>game online</i> di rumah karena tidak diizinkan orangtuanya, tetapi dia pergi keluar dan bermain <i>game online</i> di rumah temannya
		12. Siswa bermain <i>game online</i> di warnet atau tempat yang terkoneksi internet	√		Saat peneliti melakukan pengamatan, siswa FT bermain <i>game online</i> di rumah FN yang dihubungkan jaringan <i>wifi</i>
<b>Faktor pendorong bermain <i>game online</i></b>					
		13. Siswa bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya	√		Saat peneliti melakukan pengamatan di rumah FN, siswa FT sedang mabar <i>game online</i> disana
		14. Siswa bermain <i>game online</i> sendirian/menyendiri		√	Dari pernyataan siswa FT, dia tidak pernah bermain <i>game online</i> sendirian di rumah
		15. Orangtua tidak pernah melarang bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FT dan orangtua siswa, bahwa orangtuanya melarang bermain <i>game online</i> di rumah, tetapi kalau di luar rumah boleh, dan di kasih uang

2.	Perilaku yang muncul	<b>Pembangkangan (<i>Negativisme</i>)</b>			
		16. Siswa tidak mau melakukan perintah guru	√		Dari pernyataan siswa FT dan guru kelas 5, siswa FT adalah salah satu siswa yang susah diatur dan suka membantah guru
		17. Siswa tidak mau mendengarkan		√	Dari pernyataan siswa FT dan orangtuanya, dia selalu melakukan

		ataupun melakukan perintah orangtua			perintah orangtuanya, karena dia takut kalau dimarahi
		18. Siswa sering bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i>		√	Dari pernyataan siswa FT, tidak pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game</i>
		<b>Agresi (Agression)</b>			
		19. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran di sekolah	√		Dari pernyataan siswa FT dan guru kelas 5, dia suka melontarkan kata kasar atau kotor di sekolah
		20. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FT, dia pernah melontarkan kata-kata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> , sama halnya ketika peneliti melakukan pegematan, kadang-kadang siswa FT marah dan berkata kotor saat bermain <i>game online</i>
		21. Siswa sering menendang/mencubit/ memukul/mendorong/menjambak temannya dengan sengaja		√	Dari hasil pengamatan dan wawancara siswa FT, dia tidak melakukan kekerasan fisik saat bermain <i>game online</i>
		<b>Berselisih/bertengkar (Quarreling)</b>			
		22. Siswa suka memulai pertengkaran dengan temannya saat di sekolah	√		Dari pernyataan siswa FB, dia tidak suka bertengkar dengan temannya di sekolah
		23. Siswa suka bertengkar dengan teman saat bermain <i>game online</i>	√		dari pengamatan yang dilakukan peneliti, siswa FT memang sering bantah-bantahan dengan temannya yang lain ketika bermain <i>game online</i>
		24. Siswa senang jika ada teman yang bertengkar	√		terlihat dari pengamatan bahwa siswa FT hanya diam saja ketika ada temannya yang bertengkar saat bermain <i>game online</i>
		<b>Menggoda (Teasing)</b>			
		25. Siswa suka mengejek temannya ketika di sekolah	√		Dari pernyataan siswa FB dan dikuatkan oleh guru kelas 5, siswa FT suka membully temannya di sekolah

		26. Siswa suka mengejek temannya yang kalah saat bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan dan pengamatan pada siswa FT ditemukan bahwa dia kadang-kadang mengejek temannya yang kalah main <i>game</i> , dengan mengolok-olok bahwa dia bisa menang yang lain gak bisa
		27. Siswa memang hobi mengejek temannya walau tanpa alasan	√		Dari pernyataan siswa FB dan guru kelas 5 dan orangtua siswa, bahwa siswa FT ini memang jahil, suka mengejek, membully temannya maupun adiknya ketika di rumah

**Kesimpulan :**

Kesimpulan dari hasil observasi pada siswa FT (Fata) didapatkan bahwa siswa FT sudah mengenal dan bermain *game online*. siswa FT suka *game* jenis peperangan dan pertarungan, yaitu *mobile legend*. Waktu dan tempat dia bermain *game online* adalah di luar rumah, yaitu di warung yang terkoneksi *wifi*, atau di warnet, dan untuk waktu bermain *game online* siswa FT mengatakan sepuasnya. Untuk faktor yang membuat dia suka bermain *game online* karena diajak teman, walaupun orangtua melarang bermain *game* di rumah, namun kalau main di luar rumah diperbolehkan, bahkan dikasih uang untuk digunakan bermain *game online*. Untuk perilaku yang muncul ketika siswa FT bermain *game online* adalah, dia tidak pernah membangkang atau menolak perintah orangtua, namun ketika di sekolah dia termasuk siswa yang susah diatur dan sering membantah guru. Menurut peneliti siswa FT menunjukkan sifat pembangkangan ketika di sekolah, dan ketika di rumah tidak berani karena takut dimarahi, menurut peneliti hal ini terjadi karena ketika di rumah siswa FT terlalu takut dengan orangtuanya dan merasa tertekan, sehingga ketika di sekolah dia melampiaskan perilaku tertekannya kepada guru dan temannya. Untuk perilaku agresi juga siswa FT perlihatkan ketika bermain *game online*, ketika dia kalah dalam bermain *game online*, dia marah, kesal dan akhirnya keluar kata-kata yang kurang baik. Selain kata-kata, terkadang saat bermain *game online* siswa FT juga berselisih paham dengan temannya, karena takut kalah main *game*. Dan ketika ada temannya yang kalah main *game* dia merasa puas dan muncul kata ejekan kepada temannya yang kalah.

Kudus, 10 Desember 2022

Observer

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 2e*

**HASIL OBSERVASI SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Siswa yang diobservasi : Fano Oktaviyanto

Tempat Observasi : Rumah Siswa

Hari, Tanggal Observasi : Sabtu, 10 Desember 2022

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat kondisi siswa serta menyesuaikan penjelasan siswa, orangtua siswa, dan guru kelas 5.

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Ya	Tdk	Hasil Penelitian	
1.	Realita penggunaan <i>game online</i>	<b>Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i></b>				
		1. Siswa laki-laki rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Beberapa siswa laki-laki saat peneliti melakukan pengamatan, di rumah salah satu siswa, mereka sedang bermain <i>game online</i> . Berdasarkan pernyataan siswa, siswa FN sudah bermain <i>game online</i> sejak kelas 3	
		2. Siswa perempuan rata-rata sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i>	
		3. Semua siswa sudah bermain <i>game online</i>	√		Berdasarkan pernyataan siswa, siswa laki-laki dan perempuan di kelas 5 sudah bermain <i>game online</i> .	
		<b>Jenis <i>Game online</i> yang dimainkan</b>				
		4. Siswa lebih suka bermain <i>game online</i> pertarungan dan peperangan	√		Dari observasi yang dilakukan peneliti, siswa FN yang menjadi informan penelitian, menyukai <i>game online mobile legend</i> , itu adalah jenis <i>game online</i> pertarungan/peperangan	
		5. Siswa memainkan jenis <i>racing game</i>		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> balapan	
		6. Siswa bermain <i>game online</i> yang menstimulus untuk belajar		√	Saat melakukan observasi, peneliti tidak melihat siswa bermain <i>game</i> tersebut	
<b>Waktu bermain <i>game online</i></b>						

		7. Siswa bermain <i>game online</i> 1-2 jam saja		√	Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya sampai bosan
		8. Siswa bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, berarti lebih dari 2 jam
		9. Siswa bermain <i>game online</i> sepuasnya (tidak ada batasan waktu)	√		Dari pernyataan siswa, dia bermain <i>game online</i> sepuasnya, dan dari pengamatan peneliti, saat peneliti melakukan observasi, siswa FN bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam, dan itu masih berlanjut sampai peneliti pulang
		<b>Tempat bermain <i>game online</i></b>			
		10. Siswa bermain <i>game online</i> di sekolah		√	Saat peneliti ke sekolah dan dari hasil wawancara siswa dan guru, tidak ditemukan siswa yang bermain <i>game online</i> di sekolah
		11. Siswa bermain <i>game online</i> di rumah		√	Saat peneliti melakukan wawancara di rumah siswa, siswa FTN sedang bermain <i>game online</i> di rumah bersama teman-temannya
		12. Siswa bermain <i>game online</i> di warnet atau tempat yang terkoneksi internet	√		Saat peneliti melakukan pengamatan, siswa FN bermain <i>game online</i> di rumah yang dihubungkan jaringan <i>wifi</i>
		<b>Faktor pendorong bermain <i>game online</i></b>			
		13. Siswa bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya	√		Saat peneliti melakukan pengamatan di rumah FN, siswa FN sedang mabar <i>game online</i> bersama teman-temannya
		14. Siswa bermain <i>game online</i> sendirian/ menyendiri	√		Dari pernyataan siswa FN dan orangtua siswa, serta pengamatan peneliti bahwa siswa FN juga bermain <i>game online</i> di rumah
		15. Orangtua tidak pernah melarang bermain <i>game online</i>		√	Dari pernyataan siswa FN, orangtuanya dan pengamatan peneliti, orangtua tidak pernah memarahi dan membatasinya bermain <i>game online</i> , dilihat juga ketika peneliti melakukan wawancara di rumah siswa, orangtuanya tidak menegur

					anaknya saat bermain <i>game online</i>
--	--	--	--	--	---

2.	Perilaku yang muncul	<b>Pembangkangan (<i>Negativisme</i>)</b>			
		16. Siswa tidak mau melakukan perintah guru		√	Dari pernyataan siswa FN dia tidak mau membantah perintah guru
		17. Siswa tidak mau mendengarkan ataupun melakukan perintah orangtua	√		Dari pernyataan orangtua dan pengamatan penelitian, didapatkan bahwa siswa FN suka membantah perintah orangtuanya, dan apabila diingatkan malah menangis dan marah
		18. Siswa sering bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FB, siswa FN suka bolos sekolah dan banyak alasan kalau ditanya kenapa tidak berangkat
		<b>Agresi (<i>Agression</i>)</b>			
		19. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran di sekolah	√		Dari pernyataan siswa FB dan siswa FT, siswa FN suka melontarkan kata kasar atau kotor di sekolah
		20. Siswa melontarkan kata kasar atau kotor atau makian saat bermain <i>game online</i>	√		Dari pernyataan siswa FN, dia pernah melontarkan kata-kata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> , sama halnya ketika peneliti melakukan pengamatan, seringkali siswa FN tiba-tiba marah dan berkata kotor saat bermain <i>game online</i>
		21. Siswa sering menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak temannya dengan sengaja	√		Dari hasil pengamatan dan wawancara orangtua siswa FN, siswa FN sering sekali marah dan terkadang melakukan kekerasan fisik kepada orang yang ada di sekitarnya, hal tersebut juga dilakukan ketika bermain <i>game online</i> , terkadang secara tiba-tiba dia memukul temannya dengan sengaja, pendapat lain juga dikatakan siswa FB, bahwa siswa FN



				seringkali tiba-tiba memukulnya walaupun tidak salah apa-apa
		<b>Berselisih/bertengkar (Quarreling)</b>		
		22. Siswa suka memulai pertengkaran dengan temannya saat di sekolah	√	Dari pernyataan siswa FB, siswa FN suka memulai bertengkar dengan temannya di sekolah
		23. Siswa suka bertengkar dengan teman saat bermain <i>game online</i>	√	dari pengamatan yang dilakukan peneliti, siswa FN memang sering cekcok dengan temannya yang lain ketika bermain <i>game online</i>
		24. Siswa senang jika ada teman yang bertengkar	√	Terlihat dari pengamatan bahwa siswa FN adalah biang kerok pembuat onar, dia suka mengganggu temannya dan akhirnya terjadi pertengkaran, begitu juga saat bermain <i>game online</i>
		<b>Menggoda (Teasing)</b>		
		25. Siswa suka mengejek temannya ketika di sekolah	√	Dari pernyataan siswa FN dia kadang mengejek temannya yang ada di sekolah, karena dia hanya membalas ejekan temannya
		26. Siswa suka mengejek temannya yang kalah saat bermain <i>game online</i>	√	Dari pernyataan dan pengamatan pada siswa FN ditemukan bahwa dia kadang-kadang mengejek temannya yang kalah main <i>game</i> , dengan mengejek bahwa dia bisa menang dia yang paling hebat
		27. Siswa memang hobi mengejek temannya walau tanpa alasan	√	Dari pernyataan siswa FN dia memang pernah mengejek temannya, tetapi tidak setiap saat mengejek
<b>Kesimpulan :</b>				
Kesimpulan dari hasil observasi pada siswa FN (Fano) didapatkan bahwa siswa FN sudah mengenal dan bermain <i>game online</i> . Siswa FN suka <i>game</i> jenis peperangan dan pertarungan, yaitu <i>mobile legend</i> . Waktu dan tempat dia bermain <i>game online</i> adalah lebih sering di rumah, kadang di warung yang terkoneksi <i>wifi</i> , atau di warnet, dan untuk waktu bermain <i>game online</i> siswa FN mengatakan sepuasnya sampai bosan tidak ada batasan waktu bermain. Untuk faktor yang membuat dia suka bermain <i>game online</i> karena diajak dan ikut-ikutan teman, dan orangtua tidak pernah melarang atau membatasi dia bermain <i>game online</i> . Untuk perilaku yang muncul ketika siswa FN bermain <i>game</i>				

*online* adalah, dia tidak pernah membangkang atau menolak perintah guru, namun berbeda kalau diperintah orangtuanya dia tidak mau, misal orangtua memintanya untuk berhenti main *game*, dia akan menangis, marah-marah, dan berteriak, menurut peneliti siswa FN menunjukkan sifat pembangkangan kepada orangtuanya, karena menurut peneliti dia terlalu dimanja orangtuanya sehingga apa yang dia inginkan dan lakukan harus terpenuhi, dan kalau ada yang menghalanginya dia tidak bisa mengontrol emosinya. Untuk perilaku agresi juga terlihat ketika dia bermain *game online*, karena dia suka mengganggu temannya saat bermain, jadi dia juga kadang balik diganggu, dan akhirnya dia marah, kesal dan akhirnya keluar kata-kata yang kurang baik. Selain kata-kata, terkadang saat bermain *game online* siswa FN juga berselisih paham dengan temannya, dan akhirnya terjadi perkelahian. Dan ketika ada temannya yang kalah main *game online* dia merasa senang, puas dan merasa paling hebat, dan akhirnya muncul kata ejekan kepada temannya yang kalah.

Kudus, 10 Desember 2022

Observer

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161



*Lampiran 3a*

**KISI-KISI WAWANCARA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

No.	Indikator	Aspek yang digali	No. Item
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1,2
		Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	3,4
		Waktu bermain <i>game online</i>	5,6
		Tempat bermain <i>game online</i>	7,8
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	9,10
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	11,12,13
		Agresi ( <i>Agression</i> )	14,15,16
		Berselisih/bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	17,18,19
		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	20,21,22

Kudus, Desember 2022

Peneliti

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 3b*

**PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Siswa :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Tempat :

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	
			2. Kapan kamu mulai bermain <i>game online</i> ?	
		Jenis <i>game online</i>	3. <i>Game online</i> apa yang biasanya kamu mainkan?	
			4. Kenapa suka <i>game online</i> tersebut?	
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Apakah kamu bermain <i>game online</i> setiap hari?	
			6. Berapa lama waktu yang kamu habiskan ketika bermain <i>game online</i> ?	
		Tempat bermain <i>game online</i>	7. Dimana kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	
			8. Apakah kamu pernah bermain <i>game online</i> di sekolah? Pada saat apa kamu bermain <i>game</i> di sekolah?	
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	9. Dengan siapa kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	
			10. Apakah orangtuamu membolehkan kamu menggunakan hp dan bermain <i>game online</i> ?	
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	11. Apakah kamu pernah membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah?	
			12. Apakah kamu pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i> ?	
			13. Ketika bermain <i>game online</i> di rumah, lalu ibu menyuruhmu untuk berhenti, apa yang kamu lakukan?	

	Agresi ( <i>Agression</i> )	14. Apakah kamu pernah berkatata kasar/kotor/memaki guru/teman kamu di sekolah?	
		15. Apakah kamu pernah menendang/mencubit/memukul/men dorong/menjambak teman kamu dengan sengaja? Kenapa?	
		16. Ketika ada teman kamu yang mengalahkan kamu bermain <i>game online</i> , apakah kamu akan marah dan berkata kasar kepadanya?	
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	17. Ketika kamu diejek teman kamu apakah kamu akan marah dan bertengkar dengan dia?	
		18. Apakah kamu pernah bertengkar dengan teman kamu? apa alasannya?	
		19. Apakah kamu pernah bertengkar dengan temanmu saat bermain <i>game online</i> ? apa alasannya?	
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	20. Ketika ada teman kamu yang tidak dapat peringkat di kelas, atau mungkin dapat nilai jelek, apakah kamu akan mengejeknya?	
		21. Apakah kamu akan mengejek teman kamu, kalau dia kalah bermain <i>game online</i> ?	
		22. Apakah kamu suka mengganggu teman kamu di kelas? kenapa kamu mengganggunya?	

Kudus, Desember 2022

Informan

*Lampiran 3c*

**HASIL WAWANCARA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Siswa : Achmad Febby Maulana

Kelas : 5

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 Desember 2022

Tempat : di sekolah

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	Saya main <i>game online</i> itu main gamenya itu lewat hp atau di warnet
			2. Kapan kamu mulai bermain <i>game online</i> ?	Sudah lama bu, sejak kelas 3
		Jenis <i>game online</i>	3. <i>Game online</i> apa yang biasanya kamu mainkan?	<i>Free fire</i> dan <i>mobile legend</i>
			4. Kenapa suka <i>game online</i> tersebut?	Karena asyik bu
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Apakah kamu bermain <i>game online</i> setiap hari?	Tidak setiap hari, seminggu 5 kali
			6. Berapa lama waktu yang kamu habiskan ketika bermain <i>game online</i> ?	Main sepuasnya
		Tempat bermain <i>game online</i>	7. Dimana kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Kadang di rumah, terus di warung dekat rumah dan di warnet, kalo di warnet main 1/2 jam dua ribu, kalau di warung seribu sepuasnya
			8. Apakah kamu pernah bermain <i>game online</i> di sekolah? Pada saat apa kamu bermain <i>game</i> di sekolah?	Tidak pernah
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	9. Dengan siapa kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Mabar sama teman-teman
			10. Apakah orangtuamu membolehkan kamu menggunakan hp dan bermain <i>game online</i> ?	Boleh

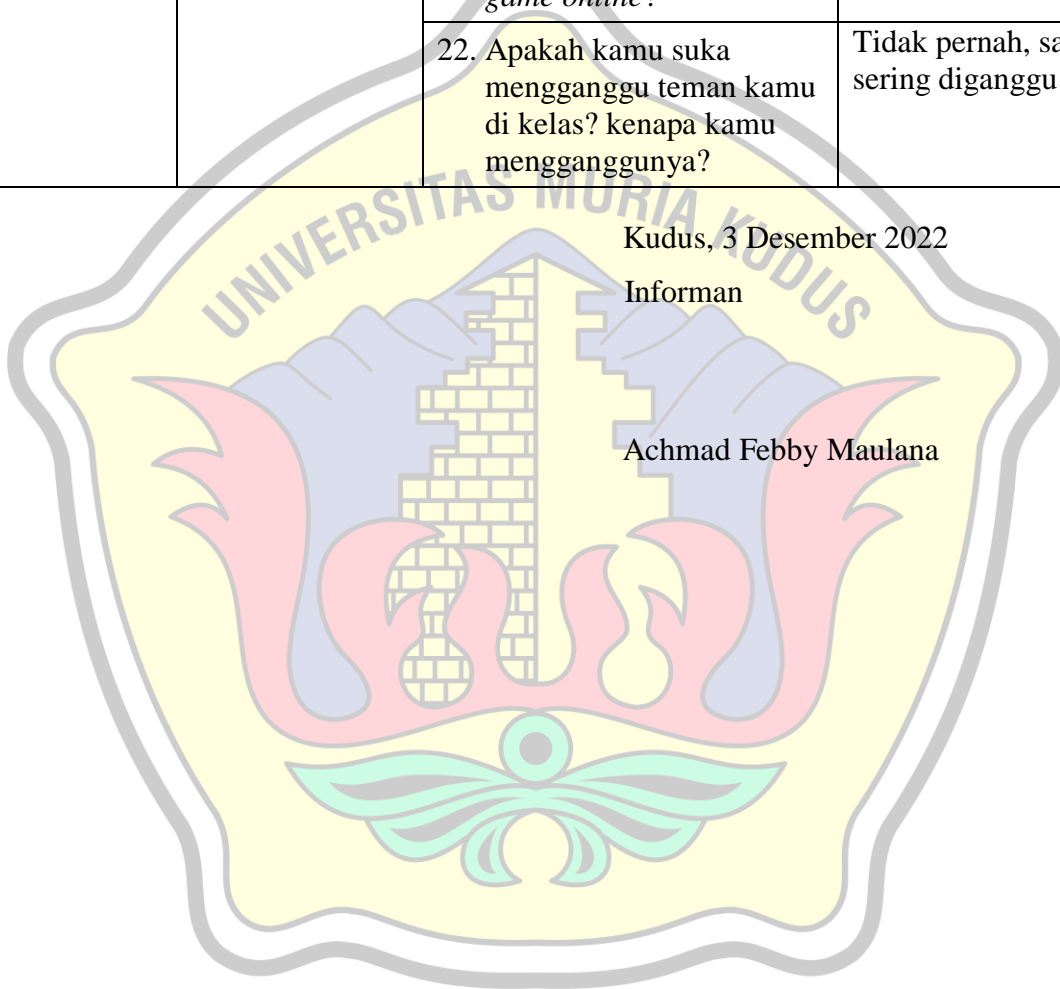
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	11. Apakah kamu pernah membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah?	Tidak pernah
			12. Apakah kamu pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i> ?	Tidak pernah
			13. Ketika bermain <i>game online</i> di rumah, lalu ibu menyuruhmu untuk berhenti, apa yang kamu lakukan?	Kalau diminta berhenti saya terus berhenti, hpnya di ces
	Agresi ( <i>Agression</i> )		14. Apakah kamu pernah berkatata kasar/kotor/memaki guru/teman kamu di sekolah?	Tidak pernah
			15. Apakah kamu pernah menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak teman kamu dengan sengaja? Kenapa?	Tidak pernah
			16. Ketika ada teman kamu yang mengalahkan kamu bermain <i>game online</i> , apakah kamu akan marah dan berkata kasar kepadanya?	Iya saya pernah marah ketika diganggu saat bermain <i>game</i> , dan marah ketika teman saya minta bantuin nembak tidak mau, saya nembak gak bisa-bisa, nanti kalau kalah eman-eman bu
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )		17. Ketika kamu diejek teman kamu apakah kamu akan marah dan bertengkar dengan dia?	Iya bu, saya pernah marah soalnya diejek
			18. Apakah kamu pernah bertengkar dengan teman kamu? apa alasannya?	Pernah bu sama fano, iya karena saya gak ngapa-ngapain tiba-tiba fano ngamuk
			19. Apakah kamu pernah bertengkar dengan temanmu saat bermain <i>game online</i> ? apa alasannya?	Iya bu pernah, sama fano karena diganggu terus saat main

	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	20. Ketika ada teman kamu yang tidak dapat peringkat di kelas, atau mungkin dapat nilai jelek, apakah kamu akan mengejeknya?	Tidak bu
		21. Apakah kamu akan mengejek teman kamu, kalau dia kalah bermain <i>game online</i> ?	Iya saya pernah
		22. Apakah kamu suka mengganggu teman kamu di kelas? kenapa kamu mengganggunya?	Tidak pernah, saya yang sering diganggu fano

Kudus, 3 Desember 2022

Informan

Achmad Febby Maulana





*Lampiran 3d*

**HASIL WAWANCARA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Siswa : Fata Ahsanul Muttaqin

Kelas : 5

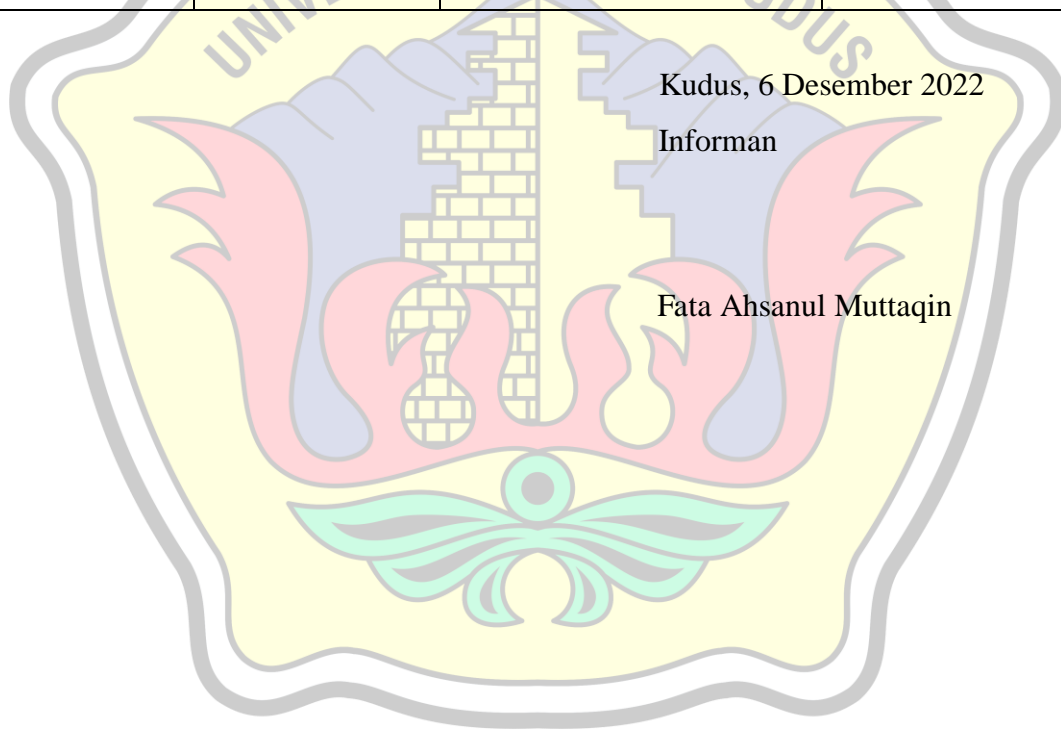
Hari/Tanggal : Selasa, 6 Desember 2022

Tempat : di rumah

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> itu ya <i>free fire</i> , <i>mobile legend</i> itu bu, dan mainnya itu menggunakan hp
			2. Kapan kamu mulai bermain <i>game online</i> ?	Sudah lama bu
		Jenis <i>game online</i>	3. <i>Game online</i> apa yang biasanya kamu mainkan?	<i>Mobile legend</i>
			4. Kenapa suka <i>game online</i> tersebut?	Karena menantang
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Apakah kamu bermain <i>game online</i> setiap hari?	Tidak bu kalau mau saja
			6. Berapa lama waktu yang kamu habiskan ketika bermain <i>game online</i> ?	Sepuasnya
		Tempat bermain <i>game online</i>	7. Dimana kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Di warnet, kalau tidak mabar di rumah teman
			8. Apakah kamu pernah bermain <i>game online</i> di sekolah? Pada saat apa kamu bermain <i>game</i> di sekolah?	Tidak pernah
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	9. Dengan siapa kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Dengan teman-teman
			10. Apakah orangtuamu membolehkan kamu menggunakan hp dan bermain <i>game online</i> ?	Kalau di rumah tidak boleh, kalau di luar rumah boleh

2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	11. Apakah kamu pernah membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah?	Tidak pernah
			12. Apakah kamu pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i> ?	Tidak pernah
			13. Ketika bermain <i>game online</i> di rumah, lalu ibu menyuruhmu untuk berhenti, apa yang kamu lakukan?	Saya tidak pernah bermain <i>game</i> di rumah, tapi kalau ibu menyuruh sesuatu, saya langsung mau
	Agresi ( <i>Agression</i> )		14. Apakah kamu pernah berkatata kasar/kotor/memaki guru/teman kamu di sekolah?	Pernah
			15. Apakah kamu pernah menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak teman kamu dengan sengaja? Kenapa?	Tidak pernah, tetapi menurut pernyataan febby, ata pernah menendang temannya di kelas karena diejek
			16. Ketika ada teman kamu yang mengalahkan kamu bermain <i>game online</i> , apakah kamu akan marah dan berkata kasar kepadanya?	Iya marah
			Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	17. Ketika kamu diejek teman kamu apakah kamu akan marah dan bertengkar dengan dia?
	18. Apakah kamu pernah bertengkar dengan teman kamu? apa alasannya?	Pernah, karena diejek, menjelek-jelekkkan bapak saya		
	19. Apakah kamu pernah bertengkar dengan temanmu saat bermain	Pernah, karena kalah main bu		

			<i>game online?</i> apa alasannya?	
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	20. Ketika ada teman kamu yang tidak dapat peringkat di kelas, atau mungkin dapat nilai jelek, apakah kamu akan mengejeknya?		Iya
		21. Apakah kamu akan mengejek teman kamu, kalau dia kalah bermain <i>game online</i> ?		Iya saya ejek, soalnya dia kalah
		22. Apakah kamu suka mengganggu teman kamu di kelas? kenapa kamu ganggunya?		Karena saya diejek duluan



Kudus, 6 Desember 2022

Informan

Fata Ahsanul Muttaqin

*Lampiran 3e*

**HASIL WAWANCARA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Siswa : Fano Oktaviyanto

Kelas : 5

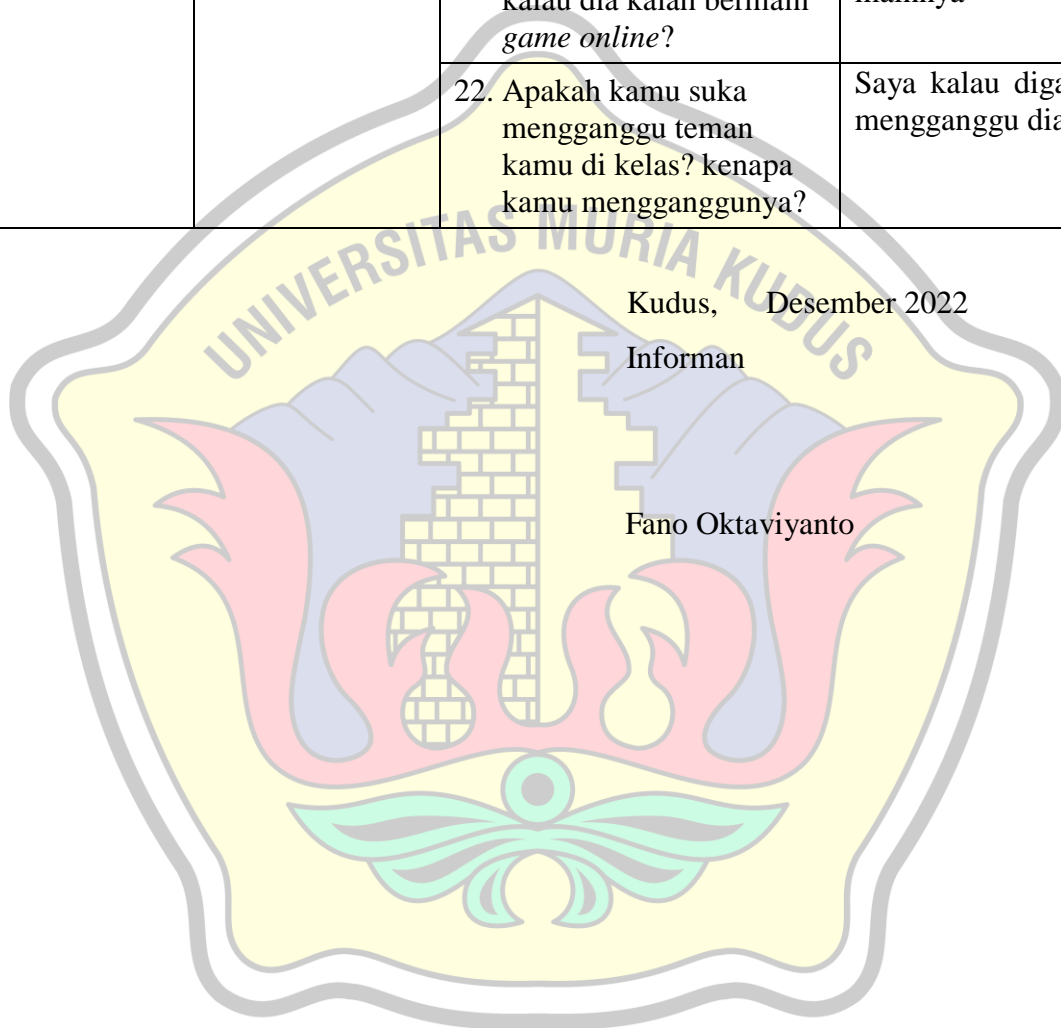
Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022

Tempat : di rumah

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> itu apa ya, kalau saya main <i>game online</i> biasanya menggunakan hp
			2. Kapan kamu mulai bermain <i>game online</i> ?	Sebelum covid, sejak kelas 3 bu
		Jenis <i>game online</i>	3. <i>Game online</i> apa yang biasanya kamu mainkan?	<i>Mobile legend</i>
			4. Kenapa suka <i>game online</i> tersebut?	Karena perang-perangan
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Apakah kamu bermain <i>game online</i> setiap hari?	Setiap hari, sepulang sekolah
			6. Berapa lama waktu yang kamu habiskan ketika bermain <i>game online</i> ?	Sepuasnya sampai bosan
		Tempat bermain <i>game online</i>	7. Dimana kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Sering di rumah, kadang di warung yang terkoneksi <i>wifi</i> , atau di warnet
			8. Apakah kamu pernah bermain <i>game online</i> di sekolah? Pada saat apa kamu bermain <i>game</i> di sekolah?	Tidak pernah
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	9. Dengan siapa kamu biasanya bermain <i>game online</i> ?	Seringnya sendirian, tetapi kalau mabar bersama teman-teman
			10. Apakah orangtuamu membolehkan kamu menggunakan hp dan bermain <i>game online</i> ?	Boleh

2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	11. Apakah kamu pernah membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah?	Tidak pernah
			12. Apakah kamu pernah bolos sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i> ?	Tidak pernah, tetapi menurut pernyataan febby, fano sering bolos sekolah dan kebanyakan alasan
			13. Ketika bermain <i>game online</i> di rumah, lalu ibu menyuruhmu untuk berhenti, apa yang kamu lakukan?	Tidak mau
	Agresi ( <i>Agression</i> )	14. Apakah kamu pernah berkatata kasar/kotor/memaki guru/teman kamu di sekolah?	Pernah	
		15. Apakah kamu pernah menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak teman kamu dengan sengaja? Kenapa?	Tidak pernah	
		16. Ketika ada teman kamu yang mengalahkan kamu bermain <i>game online</i> , apakah kamu akan marah dan berkata kasar kepadanya?	Iya marah, sudah berusaha malah kalah	
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	17. Ketika kamu diejek teman kamu apakah kamu akan marah dan bertengkar dengan dia?	Iya bu marah	
		18. Apakah kamu pernah bertengkar dengan teman kamu? apa alasannya?	Pernah, karena saya dibully, mengejek orangtua saya	
		19. Apakah kamu pernah bertengkar dengan temanmu saat bermain <i>game online</i> ? apa alasannya?	Pernah bu, karena saya diganggu saat main <i>game</i> , karena saya takut kalah	

		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	20. Ketika ada teman kamu yang tidak dapat peringkat di kelas, atau mungkin dapat nilai jelek, apakah kamu akan mengejeknya?	Tidak bu
			21. Apakah kamu akan mengejek teman kamu, kalau dia kalah bermain <i>game online</i> ?	Iya, karena dia kalah, berarti lebih hebat saya mainnya
			22. Apakah kamu suka mengganggu teman kamu di kelas? kenapa kamu mengganggunya?	Saya kalau diganggu baru mengganggu dia balik bu



Kudus, Desember 2022

Informan

Fano Oktaviyanto

*Lampiran 4a*

**KISI-KISI WAWANCARA GURU KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang digali</b>	<b>No. Item</b>
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1,2,3
		Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	4
		Waktu bermain <i>game online</i>	5
		Tempat bermain <i>game online</i>	6,7
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	8
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9,10,11
		Agresi ( <i>Agression</i> )	12,13,14
		Berselisih/bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15,16,17
		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18,19,20

Kudus, Desember 2022

Peneliti

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 4b*

**PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Guru : SUNAMI, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas 5

Hari/Tanggal : Jumat, 2 Desember 2022

Tempat : Ruang Kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah siswa di sini boleh membawa hp ke sekolah?	
			2. Bagaimana pendapat ibu mengenai <i>game online</i> ?	
			3. Apakah siswa di sini ada yang bermain <i>game online</i> ?	
		Jenis <i>game online</i>	4. Menurut ibu, apa saja <i>game online</i> yang disenangi siswa?	
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Menurut ibu berapa lama siswa biasanya bermain <i>game online</i> ?	
		Tempat bermain <i>game online</i>	6. Apakah siswa disini ada yang bermain <i>game online</i> di sekolah?	
			7. Pada saat apa siswa bermain <i>game online</i> di sekolah?	
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	8. Menurut ibu faktor apa yang mendorong siswa suka bermain <i>game online</i> ?	
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9. Apakah siswa selalu mengerjakan tugasnya ketika pembelajaran <i>daring</i> di rumah maupun pembelajaran langsung di sekolah?	
			10. Apakah ada siswa di kelas ibu yang sering bolos sekolah bu?	
			11. Apakah siswa ibu ada yang membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah tanpa sepengetahuan ibu?	
			12. Apakah siswa kelas 5 ada yang suka mengatakan kata-kata kotor atau kasar?	



	Agresi ( <i>Agression</i> )	13. Apakah ada siswa ibu yang suka marah dan susah diatur?	
		14. Apakah ada siswa ibu yang sering menendang/mencubit/memukul/mendorong/menjambak temannya yang lain dengan sengaja?	
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15. Apakah siswa ibu ada yang suka bertengkar dengan temannya yang lain?	
		16. Biasanya apa yang menyebabkan siswa itu bertengkar bu?	
		17. Menurut ibu <i>game online</i> yang bersifat pertarungan apakah dapat menjadikan siswa suka bertengkar dengan temannya bu?	
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18. Apakah siswa ibu ada yang saling mengejek, misalnya kalau ada temannya yang tidak bisa menjawab soal, atau mendapatkan nilai yang kurang baik?	
		19. Apakah di kelas ibu ada siswa yang suka mengganggu temannya yang lain?	
		20. Apakah ibu tahu, kenapa siswa tersebut suka menjahili/mengganggu siswa yang lain?	

Kudus, 2 Desember 2022

Informan

SUNAMI, S.Pd.

NIP. 19720703 200604 2 008

*Lampiran 4c*

**HASIL WAWANCARA GURU KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Guru : SUNAMI, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas 5

Hari/Tanggal : Jumat, 2 Desember 2022

Tempat : Ruang Kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban	
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah siswa di sini boleh membawa hp ke sekolah?	Tidak boleh mbak, dan siswa sudah tahu	
			2. Bagaimana pendapat ibu mengenai <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> itu <i>game</i> yang permainannya menggunakan jaringan internet, dan anak-anak biasanya menggunakan hp untuk memainkannya	
			3. Apakah siswa di sini ada yang bermain <i>game online</i> ?	Ada mbak	
			Jenis <i>game online</i>	4. Menurut ibu, apa saja <i>game online</i> yang disenangi siswa?	<i>Game</i> jenis pertarungan mbak, karena saya kadang dengar mereka membicarakannya di kelas
			Waktu bermain <i>game online</i>	5. Menurut ibu berapa lama siswa biasanya bermain <i>game online</i> ?	Menurut saya, seminggu tiga kali mbak, karena kalau siang mereka ada sekolah arab di madrasah
			Tempat bermain <i>game online</i>	6. Apakah siswa disini ada yang bermain <i>game online</i> di sekolah?	Tidak ada
		7. Pada saat apa siswa bermain <i>game online</i> di sekolah?		Tidak bermain di sekolah	
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	8. Menurut ibu faktor apa yang mendorong siswa suka bermain <i>game online</i> ?	Menurut saya, yang pertama karena kecanduan <i>game</i> dan yang kedua karena memiliki fasilitas mempunyai hp	
2.			9. Apakah siswa selalu mengerjakan tugasnya	Pasti mengerjakan	

Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	ketika pembelajaran <i>daring</i> di rumah maupun pembelajaran langsung di sekolah?	
		10. Apakah ada siswa di kelas ibu yang sering bolos sekolah bu?	Jarang mbak, hanya ada 1 anak yang malas
		11. Apakah siswa ibu ada yang membawa hp dan bermain <i>game online</i> di sekolah tanpa sepengetahuan ibu?	Tidak ada
	Agresi ( <i>Agression</i> )	12. Apakah siswa kelas 5 ada yang suka mengatakan kata-kata kotor atau kasar?	Ada, fatah
		13. Apakah ada siswa ibu yang suka marah dan susah diatur?	Tidak ada, fatah itu anaknya omongannya jelek dan sudah ditegur tapi diulangi lagi
		14. Apakah ada siswa ibu yang sering menendang/mencubit/me mukul/mendorong/menjambak temannya yang lain dengan sengaja?	Tidak ada mbak, fatah itu kata-katanya jelek tapi tidak mencubit
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15. Apakah siswa ibu ada yang suka bertengkar dengan temannya yang lain?	Pernah ada mbak
		16. Biasanya apa yang menyebabkan siswa itu bertengkar bu?	Masalah bermain, dorong-dorongan, akhirnya menjadi perkelahian, kalau saya melihat langsung saya nasehati
		17. Menurut ibu <i>game online</i> yang bersifat pertarungan apakah dapat menjadikan siswa suka bertengkar dengan temannya bu?	Bisa berpengaruh mbak, anak nanti terbawa situasi, Sistemnya pertarungan, jadi anak berjiwa seperti itu
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18. Apakah siswa ibu ada yang saling mengejek, misalnya kalau ada temannya yang tidak bisa menjawab soal, atau	Banyak mbak, pasti disoraki, namanya anak-anak mbak, padahal nanti dia maju bisa menjawab atau tidak

			mendapatkan nilai yang kurang baik?	
			19. Apakah di kelas ibu ada siswa yang suka mengganggu temannya yang lain?	Ada mbak, fatah tadi, dia suka membully dengan kata-kata jelek, tetapi sudah berkurang karena sering saya nasehati
			20. Apakah ibu tahu, kenapa siswa tersebut suka menjahili/mengganggu siswa yang lain?	Dia cari perhatian dari teman-temannya mbak

Kudus, Desember 2022

Informan

SUNAMI, S.Pd.

NIP. 19720703 200604 2 008



*Lampiran 5a*

**KISI-KISI WAWANCARA  
ORANGTUA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang digali</b>	<b>No. Item</b>
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1,2
		Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	3
		Waktu bermain <i>game online</i>	4
		Tempat bermain <i>game online</i>	5,6
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	7,8
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9,10,11
		Agresi ( <i>Agression</i> )	12,13,14
		Berselisih/bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15,16,17
		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18,19,20

Kudus, Desember 2022

Peneliti

**NOOR FITRIYANI**

NIM. 201833161

*Lampiran 5b*

**PEDOMAN WAWANCARA  
ORANGTUA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Orangtua Siswa :

Hari/Tanggal :

Tempat :

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah anak bapak/ibu sudah bermain <i>game online</i> ?	
		Jenis <i>game online</i>	2. Kapan bapak/ibu tahu anak anda sudah bermain <i>game online</i> ?	
		Intensitas bermain <i>game online</i>	3. apa saja <i>game online</i> yang disenangi anak anda?	
		Waktu bermain <i>game online</i>	4. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak bapak/ibu ketika bermain <i>game online</i> ?	
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	5. Selain di rumah, di mana saja anak bapak/ibu biasanya bermain <i>game online</i> ? Pada saat apa mereka bermain di tempat tersebut?	
			6. Anak lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah/di luar rumah?	
			7. Apakah saat anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> , dia bermain sendirian atau bersama dengan teman-temannya?	
		8. Apa alasan bapak/ibu mengizinkan anak anda menggunakan hp dan bahkan menggunakannya untuk bermain <i>game online</i> ?		
2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9. Apakah anak bapak/ibu selalu menurut apabila dilarang melakukan sesuatu?	

			10. Apakah anak bapak/ibu selalu mengikuti aturan yang ada di rumah, misalnya saat tidur harus segera tidur?	
			11. Ketika anak bapak/ibu sedang asik bermain <i>game online</i> , anda memintanya untuk berhenti bermain, apa yang anak anda lakukan?	
	Agresi ( <i>Agression</i> )		12. Apakah anak bapak/ibu pernah mengucapkan kata-kata kasar atau makian?	
			13. Apakah anak bapak/ibu pernah marah sampai tidak terkendali? Apa yang membuatnya marah?	
			14. Apakah bapak/ibu pernah mendapat aduan dari guru/orangtua siswa lain bahwa anak anda sering menendang/mecubit/memukul/melakukan hal yang kasar kepada temannya di sekolah/di luar sekolah?	
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )		15. Apakah anak bapak/ibu pernah bertengkar dengan temannya?	
			16. Biasanya apa yang menyebabkan anak anda bertengkar/berkelahi dengan temannya?	
			17. Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> yang bersifat pertarungan/peperangan dapat memicu anak menjadi sering bertengkar/berkelahi dengan temannya?	
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )		18. Apakah anak bapak/ibu pernah mengejek teman yang lainnya? misalnya kalau ada teamannya yang kalah main <i>game</i> ?	

			19. Apakah anak bapak/ibu sering mengganggu/usil pada anggota keluarga lain saat di rumah?	
			20. Menurut bapak/ibu kenapa anak anda sering mengganggu/mengejek/menggoda temannya maupun orang yang ada di sekitarnya?	

Kudus, Desember 2022

Informan





*Lampiran 5c*

**HASIL WAWANCARA  
ORANGTUA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Orangtua Siswa : Ibu Listiyawati (Siswa Febby)

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 Desember 2022

Tempat : Rumah Ibu Nor Aini

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah anak bapak/ibu sudah bermain <i>game online</i> ?	Iya sudah mbak
			2. Kapan bapak/ibu tahu anak anda sudah bermain <i>game online</i> ?	Sejak sudah mengenal hp, kalau tidak salah kelas 3 SD
		Jenis <i>game online</i>	3. Apa saja <i>game online</i> yang disenangi anak anda?	Anak saya sukanya main <i>game mobile legend</i> mbak, karena biasanya dia main bareng sama teman-temannya di rumah, dan saya sering dengar <i>gamenya</i> itu namanya <i>mobile legend</i>
		Waktu bermain <i>game online</i>	4. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak bapak/ibu ketika bermain <i>game online</i> ?	Biasanya dia bermain <i>game</i> sepuasnya mbak, kalau saya minta berhenti baru berhenti
		Tempat bermain <i>game online</i>	5. Selain di rumah, di mana saja anak bapak/ibu biasanya bermain <i>game online</i> ? Pada saat apa mereka bermain di tempat tersebut?	Selain di rumah anak saya biasanya minta uang untuk main di warnet, kalau tidak di warung dekat sini yang ada <i>wifinya</i>
			6. Anak lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah/di luar rumah?	Sama saja mbak, kadang di rumah kadang di luar
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	7. Apakah saat anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> , dia bermain sendirian atau	Kalau di rumah kadang sendirian, kadang pergi bermain bersama teman-temannya

			bersama dengan teman-temannya?	
			8. Apa alasan bapak/ibu mengizinkan anak anda menggunakan hp dan bahkan menggunakannya untuk bermain <i>game online</i> ?	Tidak mbak, biar dia juga tidak gaptek, yang penting tahu batasannya, waktu sekolah ya sekolah, waktu main ya main

2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9. Apakah anak bapak/ibu selalu menurut apabila dilarang melakukan sesuatu?	Iya menurut mbak
			10. Apakah anak bapak/ibu selalu mengikuti aturan yang ada di rumah, misalnya saat tidur harus segera tidur?	Iya mbak
			11. Ketika anak bapak/ibu sedang asik bermain <i>game online</i> , anda memintanya untuk berhenti bermain, apa yang anak anda lakukan?	Langsung berhenti mbak, hpnya lalu di ces
	Agresi ( <i>Agression</i> )	12. Apakah anak bapak/ibu pernah mengucapkan kata-kata kasar atau makian?	Ketika di rumah kadang-kadang anak saya saat marah mengatakan kata-kata yang tidak sepatasnya diucapkan oleh anak-anak seusianya, dia juga kadang-kadang agak kasar terhadap adiknya, yang menurut saya kata-kata tersebut yang telah didapatnya ketika bermain <i>game online</i> , karena sebelum dia bermain <i>game online</i> tidak pernah berkata seperti itu, saya khawatir itu akan menjadi kebiasaan nantinya	

			13. Apakah anak bapak/ibu pernah marah sampai tidak terkendali? Apa yang membuatnya marah?	Tidak pernah mbak, paling marah sama adiknya, kalau sudah selesai ya baik lagi
			14. Apakah bapak/ibu pernah mendapat aduan dari guru/orangtua siswa lain bahwa anak anda sering menendang/mecubit/memukul/melakukan hal yang kasar kepada temannya di sekolah/di luar sekolah?	Tidak pernah mbak
		Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15. Apakah anak bapak/ibu pernah bertengkar dengan temannya?	Tidak pernah mbak
			16. Biasanya apa yang menyebabkan anak anda bertengkar/berkelahi dengan temannya?	Anak saya tidak pernah bertengkar
			17. Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> yang bersifat pertarungan/peperangan dapat memicu anak menjadi sering bertengkar/berkelahi dengan temannya?	Menurut saya bisa menjadi pemicu mbak, karena anak sering melihat konten-konten kekerasan yang ada di dalam <i>game online</i> dan dipraktekkan di dunia nyata
		Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18. Apakah anak bapak/ibu pernah mengejek teman yang lainnya? misalnya kalau ada teamannya yang kalah main <i>game</i> ?	Tidak pernah mbak
			19. Apakah anak bapak/ibu sering mengganggu/usil pada anggota keluarga lain saat di rumah?	Iya, kadang-kadang dia suka mengganggu adiknya yang lagi main
			20. Menurut bapak/ibu kenapa anak anda	Kalau menurut saya mungkin dia gemes sama adiknya

			sering mengganggu/mengejek / menggoda temannya maupun orang yang ada di sekitarnya?	mbak, kadang rebutan hp kadang rebutan mainan
--	--	--	---	---

Kudus, 3 Desember 2022

Informan

Ibu Listiyawati



*Lampiran 5d*

**HASIL WAWANCARA  
ORANGTUA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Orangtua Siswa : Ibu Nor Aini (siswa Fata)

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Desember 2022

Tempat : Rumah Ibu Nor Aini

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah anak bapak/ibu sudah bermain <i>game online</i> ?	Iya sudah mbak
			2. Kapan bapak/ibu tahu anak anda sudah bermain <i>game online</i> ?	Sudah sejak lama mbak
		Jenis <i>game online</i>	3. apa saja <i>game online</i> yang disenangi anak anda?	Saya kurang tau yang disenangi, soalnya tidak boleh bapaknya bermain <i>game</i> di rumah
		Intensitas bermain <i>game online</i>	4. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak bapak/ibu ketika bermain <i>game online</i> ?	Kurang tau mbak, soalnya dia kalau main <i>game</i> tidak di rumah
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Selain di rumah, di mana saja anak bapak/ibu biasanya bermain <i>game online</i> ? Pada saat apa mereka bermain di tempat tersebut?	Biasanya minta uang buat main <i>game</i> di warnet katanya mbak, biasanya mainnya setelah pulang sekolah, atau sedang libur
			6. Anak lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah/di luar rumah?	Anak saya jarang bermain <i>game online</i> di rumah, dia paling minta uang dan main <i>game online</i> di luar, tetapi kalau saatnya sekolah siang dia pulang sendiri
		Faktor pendorong bermain <i>game online</i>	7. Apakah saat anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> , dia bermain sendirian atau bersama dengan teman-temannya?	Biasanya kalau mau pergi ke warnet, itu bareng teman-temannya

			8. Apa alasan bapak/ibu mengizinkan anak anda menggunakan hp dan bahkan menggunakannya untuk bermain <i>game online</i> ?	Biar gaul dengan temannya ketika di luar rumah mbak
--	--	--	---	---

2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9. Apakah anak bapak/ibu selalu menurut apabila dilarang melakukan sesuatu?	Iya, mau mbak
			10. Apakah anak bapak/ibu selalu mengikuti aturan yang ada di rumah, misalnya saat tidur harus segera tidur?	Iya, selalu mengikuti mbak
			11. Ketika anak bapak/ibu sedang asik bermain <i>game online</i> , anda memintanya untuk berhenti bermain, apa yang anak anda lakukan?	Anak saya tidak pernah bermain <i>game</i> di rumah
		Agresi ( <i>Agression</i> )	12. Apakah anak bapak/ibu pernah mengucapkan kata-kata kasar atau makian?	Pernah mbak, di marahi bapaknya terus takut dan berhenti
			13. Apakah anak bapak/ibu pernah marah sampai tidak terkendali? Apa yang membuatnya marah?	Tidak pernah mbak
			14. Apakah bapak/ibu pernah mendapat aduan dari guru/orangtua siswa lain bahwa anak anda sering menendang/mecubit/meukul/melakukan hal yang kasar kepada temannya di sekolah/di luar sekolah?	Pernah ada anak yang ditendang mbak, dan guru bilang kepada saya

	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )	15. Apakah anak bapak/ibu pernah bertengkar dengan temannya?	Setau saya tidak pernah mbak, tetapi kalau di sekolah mungkin pernah, karena saya diberitahu bu sunami
		16. Biasanya apa yang menyebabkan anak anda bertengkar/berkelahi dengan temannya?	Kalau fata saya tanyai, kenapa bertengkar dengan temanmu, dia jawab karena dia diejek, diwadani gitu mbak
		17. Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> yang bersifat pertarungan/peperangan dapat memicu anak menjadi sering bertengkar/berkelahi dengan temannya?	Bisa jadi mbak, karena anak mungkin meniru kekerasan yang ada di dalam <i>game</i>
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )	18. Apakah anak bapak/ibu pernah mengejek teman yang lainnya? misalnya kalau ada teamannya yang kalah main <i>game</i> ?	Kurang tau ya mbak, soalnya saya tidak pernah melihat dia saat main <i>game</i>
		19. Apakah anak bapak/ibu sering mengganggu/usil pada anggota keluarga lain saat di rumah?	Kalau di rumah anak saya suka menjahili adiknya mbak, kadang kalau adiknya sedang main langsung di rebut, nanti saya marahi saya nasehati dia berhenti tetapi diulangi lagi sampai adiknya menangis mbak, kalau adiknya sudah menangis baru dia puas
		20. Menurut bapak/ibu kenapa anak anda sering mengganggu/mengejek/menggoda temannya maupun orang yang ada di sekitarnya?	Anaknya memang jahil mbak kalau dengan adiknya

Kudus, 6 Desember 2022

Informan

Ibu Nor Aini

*Lampiran 5e*

**HASIL WAWANCARA  
ORANGTUA SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

Nama Orangtua Siswa : Ibu Rina (Siswa Fano)

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022

Tempat : Rumah Ibu Rina

No.	Indikator	Aspek yang digali	Pertanyaan	Jawaban
1.	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Kapan siswa mulai bermain <i>game online</i>	1. Apakah anak bapak/ibu sudah bermain <i>game online</i> ?	Sudah mbak
			2. Kapan bapak/ibu tahu anak anda sudah bermain <i>game online</i> ?	Anak saya bermain <i>game online</i> itu sejak kelas 3nan mbak
		Jenis <i>game online</i>	3. apa saja <i>game online</i> yang disenangi anak anda?	Anak saya kalau di rumah suka main <i>game</i> yang tembak-tembakan itu mbak, soalnya kalau di rumah saya sering tanya dan melihat apa yang dia mainkan, dia menunjukkan kalau permainannya itu tembak-tembakan
		Intensitas bermain <i>game online</i>	4. Berapa lama waktu yang dihabiskan anak bapak/ibu ketika bermain <i>game online</i> ?	Tidak ada batas waktu mbak, sak bosane mbak
		Waktu bermain <i>game online</i>	5. Selain di rumah, di mana saja anak bapak/ibu biasanya bermain <i>game online</i> ? Pada saat apa mereka bermain di tempat tersebut?	Biasanya bermain di rumah, kadang izin main di rumah temannya, kalau tidak di warung dekat sini yang ada internetnya, kadang juga di warnet
			6. Anak lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah/di luar rumah?	Seringnya di rumah mbak
		Faktor pendorong	7. Apakah saat anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> , dia bermain	Kalau di rumah seringnya sendirian, tapi kadang teman-



		bermain <i>game online</i>	sendirian atau bersama dengan teman-temannya?	temannya kesini, mereka main bareng
			8. Apa alasan bapak/ibu mengizinkan anak anda menggunakan hp dan bahkan menggunakannya untuk bermain <i>game online</i> ?	Saya membolehkan bermain <i>game</i> karena biar gak bosan kalau di rumah, apalagi ketika pandemi, saya tidak melarang bermain tapi anak saya malah bermain tidak kenal waktu, dan kalau saya minta berhenti dia malah menangis, marah, dan berteriak

2.	Perilaku yang muncul	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> )	9. Apakah anak bapak/ibu selalu menurut apabila dilarang melakukan sesuatu?	Kadang menurut kadang tidak mbak, namanya juga anak-anak
			10. Apakah anak bapak/ibu selalu mengikuti aturan yang ada di rumah, misalnya saat tidur harus segera tidur?	Belum tentu mbak, kalau memang sudah mengantuk baru mau tidur
			11. Ketika anak bapak/ibu sedang asik bermain <i>game online</i> , anda memintanya untuk berhenti bermain, apa yang anak anda lakukan?	Ketika anak saya bermain <i>game online</i> di rumah, dia tidak pernah mau diganggu, misalnya saya memintanya untuk membelikan belanjaan, dia tidak pernah menghiraukan perintah saya, dan ada suatu ketika saya marah dan memintanya untuk berhenti bermain <i>game online</i> , anak saya malah menangis sambil berteriak kepada saya
	Agresi ( <i>Agression</i> )	12. Apakah anak bapak/ibu pernah mengucapkan kata-kata kasar atau makian?	Pernah mbak, terus saya tegur tapi tidak didengarkan	
		13. Apakah anak bapak/ibu pernah marah sampai tidak terkendali? Apa	Iya itu tadi mbak, rebutan hp sama adiknya, kakaknya sedang main <i>game</i> , hpnya	

			yang membuatnya marah?	direbut adiknya karena pengen lihat <i>youtube</i>
			14. Apakah bapak/ibu pernah mendapat aduan dari guru/orangtua siswa lain bahwa anak anda sering menendang/mecubit/meukul/melakukan hal yang kasar kepada temannya di sekolah/di luar sekolah?	Pernah mbak
	Berselisih/ bertengkar ( <i>Quarreling</i> )		15. Apakah anak bapak/ibu pernah bertengkar dengan temannya/ anggota keluarganya?	Anak saya ketika di rumah memang sering emosi mbak, apalagi kalau dia sedang main hp dan hpnya mau direbut adiknya, dia langsung marah, bertengkar dengan adiknya, kadang adiknya didorong sampai jatuh, dan akhirnya nanti rebutan, dan nangis semuanya
			16. Biasanya apa yang menyebabkan anak anda bertengkar/berkelahi dengan temannya/anggota keluarganya?	Masalahnya ya itu mbak, paling kalau dengan temannya masalah bermain, kalau dengan adiknya rebutan hp atau mainan mbak
			17. Menurut bapak/ibu apakah <i>game online</i> yang bersifat pertarungan/peperangan dapat memicu anak menjadi sering bertengkar/berkelahi dengan temannya?	Bisa jadi mbak, karena gamenya ada perang-perangannya, anak bisa ikut-ikutan mempraktekkannya dengan temannya atau adiknya
	Menggoda ( <i>Teasing</i> )		18. Apakah anak bapak/ibu pernah mengejek teman yang lainnya? misalnya kalau ada teamannya yang kalah main <i>game</i> ?	Saya pernah mendengar mbak, dia ngece-ngece temannya yang kalah saat main <i>game</i>
			19. Apakah anak bapak/ibu sering mengganggu/usil	Memang anak saya ketika di rumah sering mengganggu adiknya dan membuatnya

			<p>pada anggota keluarga lain saat di rumah?</p>	<p>menangis, bisa dengan mengejek, atau dengan sengaja mengambil mainan adiknya, kalau sudah begitu kadang saya jadi marah mbak, kalau saya marah dia takut, kalau saya nasehati akan berhenti tetapi nanti akan diulangi lagi, dan hal itu bisa jadi karena anak saya sering bermain <i>game</i> mbak, karena sebelum anak saya suka bermain <i>game online</i>, dia tidak seperti itu</p>
			<p>20. Menurut bapak/ibu kenapa anak anda sering mengganggu/mengejek/menggoda temannya maupun orang yang ada di sekitarnya?</p>	<p>Mungkin karena merasa kesal ya mbak, bisa jadi karena ada yang mengejeknya, dia terus mengejek balik</p>

Kudus, 10 Desember 2022

Informan

Ibu Rina

*Lampiran 6*

**HASIL DOKUMENTASI OBSERVASI  
SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**



Foto Halaman Depan SDN 4 Getassrabi Kudus



Foto Suasana Ruang Kelas 5



Foto Suasana Belajar di Kelas 5



Foto Siswa bermain *game online* bersama teman-temannya



Foto Siswa bermain *game online* di rumah



Foto Siswa bermain *game online* bersama teman-temannya

*Lampiran 7*

**HASIL DOKUMENTASI WAWANCARA  
SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI**

**Dokumentasi Wawancara Siswa**



Foto wawancara siswa kelas 5



Foto wawancara siswa kelas 5



Foto wawancara dengan siswa kelas 5

**Dokumentasi Wawancara Guru Kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus**



Foto wawancara dengan guru kelas 5

## Dokumentasi Wawancara Orangtua Siswa



Foto wawancara dengan orangtua siswa



Foto wawancara dengan orangtua siswa



Foto wawancara dengan orangtua siswa



*Lampiran 8*

**Kode Informan**

No.	Informan	Kode
1	Guru Kelas 5 (Ibu Sunami)	Ibu SNM
2	Siswa Achmad Febby Maulana	Siswa FB
3	Siswa Fata Ahsanul Muttaqin	Siswa FT
4	Siswa Fano Oktaviyanto	Siswa FN
5	Ibu Listiyawati	Ibu LW
6	Ibu Nor Aini	Ibu NA
7	Ibu Rina	Ibu RN

