# LAMPIRAN

Lampiran 1 Terjemah Qur'an Surah

| No | Keterangan | Terjemah |
|---|---|---|
| 1 | Q.S. *Al-Ashr* ayat 1-3 | "Demi masa". "Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian". "Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran." |

Lampiran 2 Alat Ukur Skala Sebelum Uji Coba

**ANGKET KECANDUAN *GAME ONLINE***

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaananda, lalu bubuhkan tanda "cek" (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.

**Selamat Mengerjakan!**

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya lebih memilih bermain *game online* dibandingkan melakukan aktivitas lain, seperti belajar atau bekerja. | | | | |
| 2 | Saya sering memikirkan tentang *game online*, bahkan ketika sedang tidak bermain. | | | | |
| 3 | Saya merasa perlu bermain *game online* lebih lama agar tetap merasa puas. | | | | |
| 4 | Saya merasa sangat senang dan bersemangat saat bermain *game online*. | | | | |
| 5 | Saya merasa gelisah atau tidak nyaman ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |
| 6 | Saya merasa tangan gemetar atau jantung berdebar, ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 7 | Saya sering merasa ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | | | | |
| 8 | Saya sering bertengkar dengan keluarga atau teman karena terlalu sering bermain *game online*. | | | | |
| 9 | Saya sering kurang tidur karena bermain *game online* terlalu lama. | | | | |
| 10 | Saya tetap dapat mengutamakan tugas dan tanggung jawab saya meskipun suka bermain *game online*. | | | | |
| 11 | Saya tetap bisa fokus pada kegiatan lain tanpa terganggu oleh keinginan bermain *game online*. | | | | |
| 12 | Saya bisa membatasi waktu bermain *game online* walaupun sebenarnya saya ingin bermain *game online* lebih lama. | | | | |
| 13 | Saya tidak merasa tenang atau senang saat bermain *game online*. | | | | |
| 14 | Saya tetap bisa merasa baik-baik saja meskipun tidak bermain *game online*. | | | | |
| 15 | Saya tidak mengalami perubahan fisik seperti gelisah atau tegang saat tidak bermain *game online*. | | | | |
| 16 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | | | | |
| 17 | Bermain *game online* tidak mengganggu hubungan saya dengan keluarga. | | | | |
| 18 | Saya tidak pernah mengalami masalah akademik akibat bermain *game online*. | | | | |
| 19 | Bermain *game online* adalah hal yang paling penting dalam keseharian saya. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 20 | Perasaan saya sangat terpengaruh oleh hasil permainan dalam *game online*, seperti merasa sangat senang saat menang dan sangat kecewa saat kalah. | | | | |
| 21 | Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online* terus bertambah seiring waktu. | | | | |
| 22 | Bermain *game online* membuat saya merasa lebih tenang dan rileks. | | | | |
| 23 | Jika saya tidak bermain *game online* dalam waktu lama, saya merasa stres. | | | | |
| 24 | Saya sering mengalami sakit kepala atau ketegangan tubuh jika tidak bermain *game* dalam waktu lama. | | | | |
| 25 | Saya sering mengulangi permainan yang sama dalam *game online* karena merasa belum puas. | | | | |
| 26 | Orang-orang di sekitar saya sering menegur saya karena saya lebih memilih bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan mereka. | | | | |
| 27 | Saya pernah mengalami kesulitan keuangan karena menghabiskan uang untuk top up *game online*. | | | | |
| 28 | Bermain *game online* hanyalah salah satu dari sekian banyak aktivitas yang saya lakukan, bukan yang utama. | | | | |
| 29 | *Game online* tidak terlalu mempengaruhi suasana hati dan emosi saya. | | | | |
| 30 | Saya tidak merasa perlu meningkatkan durasi bermain *game* untuk tetap menikmatinya. | | | | |
| 31 | Bermain *game online* tidak selalu membuat saya merasa lebih baik secara emosional. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 32 | Tidak bermain *game online* untuk beberapa waktu tidak membuat saya merasa gelisah. | | | | |
| 33 | Saya tetap merasa baik secara fisik meskipun tidak bermain *game online* dalam waktu lama. | | | | |
| 34 | Saya tidak ingin memainkan permainan yang sama dalam *game online*. | | | | |
| 35 | Saya tetap bisa menjaga keseimbangan antara bermain *game online* dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar saya. | | | | |
| 36 | Bermain *game online* tidak membuat saya begadang. | | | | |
| 37 | Saya merasa lebih nyaman dan bahagia saat bermain *game online* daripada saat berinteraksi dengan orang lain secara langsung. | | | | |
| 38 | Saya sering menghabiskan banyak waktu untuk membahas *game online* dengan teman-teman saya. | | | | |
| 39 | Saya sering menambah waktu bermain *game online* meskipun sudah berjanji untuk berhenti. | | | | |
| 40 | Saya sering mencari hiburan dengan bermain *game online* untuk meningkatkan suasana hati saya. | | | | |
| 41 | Saya merasa ada yang kurang dalam keseharian saya jika tidak bermain *game online*. | | | | |
| 42 | Ketika tidak bermain *game online*, saya merasa kehilangan nafsu makan. | | | | |
| 43 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | | | | |
| 44 | Saya pernah mengabaikan janji kepada orang lain karena terlalu fokus bermain *game online*. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 45 | Nilai mata pelajaran saya menurun karena sering bermain *game online*. | | | | |
| 46 | Saya tetap bisa menikmati hidup tanpa harus bermain *game online* setiap hari. | | | | |
| 47 | Saya tidak selalu memikirkan *game online* ketika sedang melakukan aktivitas lain. | | | | |
| 48 | Saya tetap bisa menikmati *game online* meskipun hanya bermain sebentar. | | | | |
| 49 | Bermain *game online* tidak selalu membuat saya merasa lebih baik secara emosional. | | | | |
| 50 | Saya bisa menghabiskan waktu tanpa bermain *game online* dan merasa baik baik saja. | | | | |
| 51 | Tidak bermain *game online* tidak menyebabkan gangguan seperti kehilangan nafsu makan bagi saya. | | | | |
| 52 | Saya tetap bisa menikmati aktivitas lain tanpa merasa terdorong untuk terus bermain *game online*. | | | | |
| 53 | Orang-orang di sekitar saya tidak pernah merasa terganggu dengan kebiasaan saya bermain *game online*. | | | | |
| 54 | Saya selalu bisa mengontrol pengeluaran saya dalam *game online* tanpa mengalami masalah keuangan. | | | | |
| 55 | Saya selalu mencari waktu luang untuk bermain *game*, bahkan di sela-sela aktivitas penting lainnya. | | | | |
| 56 | Saya sering membayangkan strategi atau cara bermain yang lebih baik saat sedang tidak bermain *game online*. | | | | |
| 57 | Saya sering mengorbankan waktu tidur untuk bisa bermain lebih lama. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 58 | Saya merasa lebih nyaman saat bermain *game online* dibandingkan saat melakukan aktivitas lain. | | | | |
| 59 | Saya merasa kehilangan sesuatu yang penting dalam hidup saya ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |
| 60 | Saya sering mengalami kegelisahan yang berdampak pada tubuh saya ketika tidak bermain *game online*. | | | | |
| 61 | Saya terus-terusan ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | | | | |
| 62 | Saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri untuk bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain. | | | | |
| 63 | Saya sering mengabaikan PR (pekerjaan rumah) karena asyik bermain *game online*. | | | | |
| 64 | Saya tetap bisa menikmati waktu bersama teman tanpa merasa ingin bermain *game online*. | | | | |
| 65 | Saya tetap bisa mengendalikan pikiran saya tanpa harus terus-menerus memikirkan *game online*. | | | | |
| 66 | Saya bisa membatasi waktu ketika bermain *game online*. | | | | |
| 67 | Saya merasa baik-baik saja walaupun kalah dalam bermain *game online*. | | | | |
| 68 | Saya tetap bisa mengontrol emosi saya meskipun tidak bermain *game online* untuk waktu yang lama. | | | | |
| 69 | Saya tidak mengalami efek samping pada tubuh saya meskipun berhenti bermain *game online* untuk waktu yang lama. | | | | |
| 70 | Saya tetap bisa mengontrol kebiasaan bermain *game online* saya tanpa kesulitan. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 71 | Saya tetap dapat membangun hubungan sosial dengan baik tanpa dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*. | | | | |
| 72 | Saya selalu bisa menyelesaikan tugas dan tanggung jawab saya tanpa terganggu oleh *game online*. | | | | |

**ANGKET AGRESIVITAS**

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaananda, lalu bubuhkan tanda "cek" (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.

**Selamat Mengerjakan!**

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya tidak ragu untuk memukul seseorang jika merasa terganggu. | | | | |
| 2 | Menghina orang lain dengan kata-kata tajam adalah cara yang efektif untuk menunjukkan ketidaksukaan saya. | | | | |
| 3 | Ketika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginan, saya langsung merasa kesal. | | | | |
| 4 | Jika seseorang tidak setuju dengan saya, maka saya menganggapnya sebagai ancaman. | | | | |
| 5 | Saya berusaha menghindari perkelahian meskipun ada provokasi. | | | | |
| 6 | Menghormati orang lain dalam berbicara lebih penting dari pada melampiaskan emosi saya. | | | | |
| 7 | Saya lebih memilih menenangkan diri sebelum bereaksi terhadap sesuatu yang membuat saya kesal. | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | Saya tidak langsung berprasangka buruk ketika seseorang melakukan sesuatu yang merugikan saya. | | | | |
| 9 | Saya merasa puas setelah melukai seseorang yang telah membuat saya marah. | | | | |
| 10 | Saya tidak ragu untuk membentak seseorang jika merasa kesal. | | | | |
| 11 | Saya mudah merasa marah meskipun hanya karena hal sepele. | | | | |
| 12 | Saya merasa orang-orang di sekitar saya sering memiliki niat tersembunyi yang tidak baik. | | | | |
| 13 | Saya lebih memilih menyelesaikan konflik dengan kata-kata dari pada kekerasan fisik. | | | | |
| 14 | Saya berusaha mengontrol kata-kata saya agar tidak menyakiti perasaan orang lain. | | | | |
| 15 | Saya bisa mengendalikan emosi saya dengan baik dalam situasi yang menegangkan. | | | | |
| 16 | Saya berusaha berpikir positif terhadap tindakan dan niat orang lain. | | | | |
| 17 | Jika seseorang menyerang saya, maka saya akan membalasnya dengan tindakan fisik. | | | | |
| 18 | Saya sering menggunakan kata-kata kasar saat marah kepada seseorang. | | | | |
| 19 | Saya sering merasa emosi saya mudah meledak tanpa bisa saya kendalikan. | | | | |
| 20 | Saya sering merasa orang lain sengaja berusaha menjatuhkan saya. | | | | |
| 21 | Saya menyesal jika pernah melukai seseorang secara fisik. | | | | |
| 22 | Saya merasa lebih baik jika dapat menyampaikan kritik dengan cara yang sopan. | | | | |
| 23 | Saya tidak mudah marah meskipun ada hal yang mengganggu saya. | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | Tidak semua orang yang berbeda pendapat dengan saya memiliki niat buruk. | | | | |
| 25 | Menyakiti orang lain secara fisik terkadang diperlukan untuk menunjukkan dominasi. | | | | |
| 26 | Menyakiti perasaan orang lain dengan ucapan bukanlah masalah besar bagi saya. | | | | |
| 27 | Saya sulit mengendalikan amarah ketika merasa tersinggung. | | | | |
| 28 | Ketika seseorang menatap saya terlalu lama, saya menganggapnya sebagai tanda permusuhan. | | | | |
| 29 | Menyakiti orang lain secara fisik bukanlah cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah. | | | | |
| 30 | Saya menyesal jika pernah mengatakan sesuatu yang menyakiti orang lain. | | | | |
| 31 | Saya tetap tenang meskipun menghadapi situasi yang tidak menyenangkan. | | | | |
| 32 | Saya percaya bahwa sebagian besar orang bersikap baik dan tidak berniat jahat terhadap saya. | | | | |
| 33 | Saya percaya bahwa kekerasan fisik adalah cara yang efektif untuk menyelesaikan konflik. | | | | |
| 34 | Saya merasa puas jika bisa membuat seseorang merasa bersalah melalui kata-kata saya. | | | | |
| 35 | Saya sering kehilangan kesabaran dalam situasi sehari-hari. | | | | |
| 36 | Saya merasa bahwa kebanyakan orang mencoba memanfaatkan saya untuk keuntungan mereka sendiri. | | | | |
| 37 | Saya lebih memilih mencari solusi damai dari pada menggunakan kekerasan dalam menghadapi konflik. | | | | |
| 38 | Saya lebih memilih berbicara dengan tenang dari pada berteriak saat marah. | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 39 | Saya merasa lebih nyaman jika bisa mengatasi kemarahan dengan cara yang positif. | | | | |
| 40 | Saya lebih memilih mencari kejelasan sebelum menyimpulkan bahwa seseorang memiliki niat buruk terhadap saya. | | | | |

Lampiran 3 Alat Ukur Skala Setelah Uji Coba

**ANGKET KECANDUAN *GAME ONLINE***

Nama :
Kelas :
No. Absen :

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaananda, lalu bubuhkan tanda "cek" (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.

**Selamat Mengerjakan!**

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya lebih memilih bermain *game online* dibandingkan melakukan aktivitas lain, seperti belajar atau bekerja. | | | | |
| 2 | Saya sering memikirkan tentang *game online*, bahkan ketika sedang tidak bermain. | | | | |
| 3 | Saya merasa sangat senang dan bersemangat saat bermain *game online*. | | | | |
| 4 | Saya merasa gelisah atau tidak nyaman ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |
| 5 | Saya merasa tangan gemetar atau jantung berdebar, ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |
| 6 | Saya sering merasa ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | | | | |
| 7 | Saya sering bertengkar dengan keluarga atau teman karena terlalu sering bermain *game online*. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 8 | Saya bisa membatasi waktu bermain *game online* walaupun sebenarnya saya ingin bermain *game online* lebih lama. | | | | |
| 9 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | | | | |
| 10 | Bermain *game online* adalah hal yang paling penting dalam keseharian saya. | | | | |
| 11 | Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online* terus bertambah seiring waktu. | | | | |
| 12 | Jika saya tidak bermain *game online* dalam waktu lama, saya merasa stres | | | | |
| 13 | Saya sering mengalami sakit kepala atau ketegangan tubuh jika tidak bermain *game* dalam waktu lama. | | | | |
| 14 | Saya sering mengulangi permainan yang sama dalam *game online* karena merasa belum puas. | | | | |
| 15 | Orang-orang di sekitar saya sering menegur saya karena saya lebih memilih bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan mereka. | | | | |
| 16 | Saya pernah mengalami kesulitan keuangan karena menghabiskan uang untuk top up *game online*. | | | | |
| 17 | Bermain *game online* hanyalah salah satu dari sekian banyak aktivitas yang saya lakukan, bukan yang utama. | | | | |
| 18 | *Game online* tidak terlalu mempengaruhi suasana hati dan emosi saya. | | | | |
| 19 | Saya tidak ingin memainkan permainan yang sama dalam *game online*. | | | | |
| 20 | Saya merasa lebih nyaman dan bahagia saat bermain *game online* daripada saat berinteraksi dengan orang lain secara langsung. | | | | |
| 21 | Saya sering menghabiskan banyak waktu untuk membahas *game online* dengan teman-teman saya. | | | | |
| 22 | Saya sering menambah waktu bermain *game online* meskipun sudah berjanji untuk berhenti. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 23 | Saya sering mencari hiburan dengan bermain *game online* untuk meningkatkan suasana hati saya. | | | | |
| 24 | Saya merasa ada yang kurang dalam keseharian saya jika tidak bermain *game online*. | | | | |
| 25 | Ketika tidak bermain *game online*, saya merasa kehilangan nafsu makan. | | | | |
| 26 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | | | | |
| 27 | Saya pernah mengabaikan janji kepada orang lain karena terlalu fokus bermain *game online*. | | | | |
| 28 | Nilai mata pelajaran saya menurun karena sering bermain *game online*. | | | | |
| 29 | Saya tetap bisa menikmati *game online* meskipun hanya bermain sebentar. | | | | |
| 30 | Orang-orang di sekitar saya tidak pernah merasa terganggu dengan kebiasaan saya bermain *game online*. | | | | |
| 31 | Saya selalu bisa mengontrol pengeluaran saya dalam *game online* tanpa mengalami masalah keuangan. | | | | |
| 32 | Saya selalu mencari waktu luang untuk bermain *game*, bahkan di sela-sela aktivitas penting lainnya. | | | | |
| 33 | Saya sering membayangkan strategi atau cara bermain yang lebih baik saat sedang tidak bermain *game online*. | | | | |
| 34 | Saya sering mengorbankan waktu tidur untuk bisa bermain lebih lama. | | | | |
| 35 | Saya merasa lebih nyaman saat bermain *game online* dibandingkan saat melakukan aktivitas lain. | | | | |
| 36 | Saya merasa kehilangan sesuatu yang penting dalam hidup saya ketika tidak bisa bermain *game online*. | | | | |
| 37 | Saya sering mengalami kegelisahan yang berdampak pada tubuh saya ketika tidak bermain *game online*. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 38 | Saya terus-terusan ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | | | | |
| 39 | Saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri untuk bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain. | | | | |

**ANGKET AGRESIVITAS**

Nama :
Kelas :
No. Absen :

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaananda, lalu bubuhkan tanda "cek" (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.

**Selamat Mengerjakan!**

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya tidak ragu untuk memukul seseorang jika merasa terganggu. | | | | |
| 2 | Menghina orang lain dengan kata-kata tajam adalah cara yang efektif untuk menunjukkan ketidaksukaan saya. | | | | |
| 3 | Jika seseorang tidak setuju dengan saya, maka saya menganggapnya sebagai ancaman. | | | | |
| 4 | Jika seseorang menyerang saya, maka saya akan membalasnya dengan tindakan fisik. | | | | |
| 5 | Saya sering menggunakan kata-kata kasar saat marah kepada seseorang. | | | | |
| 6 | Saya sering merasa emosi saya mudah meledak tanpa bisa saya kendalikan. | | | | |
| 7 | Saya sering merasa orang lain sengaja berusaha menjatuhkan saya. | | | | |
| 8 | Menyakiti orang lain secara fisik terkadang diperlukan untuk menunjukkan dominasi. | | | | |

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | TS | STS |
| 9 | Menyakiti perasaan orang lain dengan ucapan bukanlah masalah besar bagi saya. | | | | |
| 10 | Saya tetap tenang meskipun menghadapi situasi yang tidak menyenangkan. | | | | |
| 11 | Saya percaya bahwa sebagian besar orang bersikap baik dan tidak berniat jahat terhadap saya. | | | | |
| 12 | Saya percaya bahwa kekerasan fisik adalah cara yang efektif untuk menyelesaikan konflik. | | | | |
| 13 | Saya sering kehilangan kesabaran dalam situasi sehari-hari. | | | | |
| 14 | Saya lebih memilih mencari kejelasan sebelum menyimpulkan bahwa seseorang memiliki niat buruk terhadap saya. | | | | |

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan *Game online*

**UJI VALIDITAS SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE***

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Saya lebih memilih bermain *game online* dibandingkan melakukan aktivitas lain, seperti belajar atau bekerja. | 0,538 | 0,349 | Valid |
| 2 | Saya sering memikirkan tentang *game online*, bahkan ketika sedang tidak bermain. | 0,449 | 0,349 | Valid |
| 3 | Saya merasa perlu bermain *game online* lebih lama agar tetap merasa puas. | 0,265 | 0,349 | Tidak |
| 4 | Saya merasa sangat senang dan bersemangat saat bermain *game online*. | 0,700 | 0,349 | Valid |
| 5 | Saya merasa gelisah atau tidak nyaman ketika tidak bisa bermain *game online*. | 0,814 | 0,349 | Valid |
| 6 | Saya merasa tangan gemetar atau jantung berdebar, ketika tidak bisa bermain *game online*. | 0,449 | 0,349 | Valid |
| 7 | Saya sering merasa ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | 0,581 | 0,349 | Valid |
| 8 | Saya sering bertengkar dengan keluarga atau teman karena terlalu sering bermain *game online*. | 0,620 | 0,349 | Valid |
| 9 | Saya sering kurang tidur karena bermain *game online* terlalu lama. | 0,081 | 0,349 | Tidak |
| 10 | Saya tetap dapat mengutamakan tugas dan tanggung jawab saya meskipun suka bermain *game online*. | 0,303 | 0,349 | Tidak |
| 11 | Saya tetap bisa fokus pada kegiatan lain tanpa terganggu oleh keinginan bermain *game online*. | -0,026 | 0,349 | Tidak |
| 12 | Saya bisa membatasi waktu bermain *game online* walaupun sebenarnya saya ingin bermain *game online* lebih lama | 0,404 | 0,349 | Valid |
| 13 | Saya tidak merasa tenang atau senang saat bermain *game online*. | 0,250 | 0,349 | Tidak |

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 14 | Saya tetap bisa merasa baik-baik saja meskipun tidak bermain *game online*. | -0,020 | 0,349 | Tidak |
| 15 | Saya tidak mengalami perubahan fisik seperti gelisah atau tegang saat tidak bermain *game online*. | 0,020 | 0,349 | Tidak |
| 16 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | 0,497 | 0,349 | Valid |
| 17 | Bermain *game online* tidak mengganggu hubungan saya dengan keluarga. | 0,133 | 0,349 | Tidak |
| 18 | Saya tidak pernah mengalami masalah akademik akibat bermain *game online*. | 0,077 | 0,349 | Tidak |
| 19 | Bermain *game online* adalah hal yang paling penting dalam keseharian saya. | 0,649 | 0,349 | Valid |
| 20 | Perasaan saya sangat terpengaruh oleh hasil permainan dalam *game online*, seperti merasa sangat senang saat menang dan sangat kecewa saat kalah. | 0,324 | 0,349 | Tidak |
| 21 | Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online* terus bertambah seiring waktu. | 0,487 | 0,349 | Valid |
| 22 | Bermain *game online* membuat saya merasa lebih tenang dan rileks. | 0,348 | 0,349 | Tidak |
| 23 | Jika saya tidak bermain *game online* dalam waktu lama, saya merasa stres | 0,453 | 0,349 | Valid |
| 24 | Saya sering mengalami sakit kepala atau ketegangan tubuh jika tidak bermain *game* dalam waktu lama. | 0,497 | 0,349 | Valid |
| 25 | Saya sering mengulangi permainan yang sama dalam *game online* karena merasa belum puas. | 0,536 | 0,349 | Valid |
| 26 | Orang-orang di sekitar saya sering menegur saya karena saya lebih memilih bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan mereka. | 0,549 | 0,349 | Valid |

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 27 | Saya pernah mengalami kesulitan keuangan karena menghabiskan uang untuk top up *game online*. | 0,650 | 0,349 | Valid |
| 28 | Bermain *game online* hanyalah salah satu dari sekian banyak aktivitas yang saya lakukan, bukan yang utama. | 0,387 | 0,349 | Valid |
| 29 | *Game online* tidak terlalu mempengaruhi suasana hati dan emosi saya. | 0,413 | 0,349 | Valid |
| 30 | Saya tidak merasa perlu meningkatkan durasi bermain *game* untuk tetap menikmatinya. | 0,070 | 0,349 | Tidak |
| 31 | Bermain *game online* tidak selalu membuat saya merasa lebih baik secara emosional. | 0,077 | 0,349 | Tidak |
| 32 | Tidak bermain *game online* untuk beberapa waktu tidak membuat saya merasa gelisah. | 0,105 | 0,349 | Tidak |
| 33 | Saya tetap merasa baik secara fisik meskipun tidak bermain *game online* dalam waktu lama. | -0,062 | 0,349 | Tidak |
| 34 | Saya tidak ingin memainkan permainan yang sama dalam *game online*. | 0,447 | 0,349 | Valid |
| 35 | Saya tetap bisa menjaga keseimbangan antara bermain *game online* dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar saya. | 0,012 | 0,349 | Tidak |
| 36 | Bermain *game online* tidak membuat saya begadang | -0,295 | 0,349 | Tidak |
| 37 | Saya merasa lebih nyaman dan bahagia saat bermain *game online* daripada saat berinteraksi dengan orang lain secara langsung. | 0,643 | 0,349 | Valid |
| 38 | Saya sering menghabiskan banyak waktu untuk membahas *game online* dengan teman-teman saya. | 0,618 | 0,349 | Valid |
| 39 | Saya sering menambah waktu bermain *game online* meskipun sudah berjanji untuk berhenti. | 0,712 | 0,349 | Valid |

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 40 | Saya sering mencari hiburan dengan bermain *game online* untuk meningkatkan suasana hati saya. | 0,445 | 0,349 | Valid |
| 41 | Saya merasa ada yang kurang dalam keseharian saya jika tidak bermain *game online*. | 0,597 | 0,349 | Valid |
| 42 | Ketika tidak bermain *game online*, saya merasa kehilangan nafsu makan. | 0,679 | 0,349 | Valid |
| 43 | Saya sulit berhenti bermain *game online* meskipun sudah berencana untuk berhenti. | 0,681 | 0,349 | Valid |
| 44 | Saya pernah mengabaikan janji kepada orang lain karena terlalu fokus bermain *game online*. | 0,502 | 0,349 | Valid |
| 45 | Nilai mata pelajaran saya menurun karena sering bermain *game online*. | 0,547 | 0,349 | Valid |
| 46 | Saya tetap bisa menikmati hidup tanpa harus bermain *game online* setiap hari. | -0,706 | 0,349 | Tidak |
| 47 | Saya tidak selalu memikirkan *game online* ketika sedang melakukan aktivitas lain. | 0,219 | 0,349 | Tidak |
| 48 | Saya tetap bisa menikmati *game online* meskipun hanya bermain sebentar. | 0,373 | 0,349 | Valid |
| 49 | Bermain *game online* tidak selalu membuat saya merasa lebih baik secara emosional. | 0,181 | 0,349 | Tidak |
| 50 | Saya bisa menghabiskan waktu tanpa bermain *game online* dan merasa baik baik saja. | -0,085 | 0,349 | Tidak |
| 51 | Tidak bermain *game online* tidak menyebabkan gangguan seperti kehilangan nafsu makan bagi saya. | 0,100 | 0,349 | Tidak |
| 52 | Saya tetap bisa menikmati aktivitas lain tanpa merasa terdorong untuk terus bermain *game online*. | -0,179 | 0,349 | Tidak |
| 53 | Orang-orang di sekitar saya tidak pernah merasa terganggu dengan kebiasaan saya bermain *game online*. | 0,364 | 0,349 | Valid |

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 54 | Saya selalu bisa mengontrol pengeluaran saya dalam *game online* tanpa mengalami masalah keuangan. | 0,434 | 0,349 | Valid |
| 55 | Saya selalu mencari waktu luang untuk bermain *game*, bahkan di sela-sela aktivitas penting lainnya. | 0,391 | 0,349 | Valid |
| 56 | Saya sering membayangkan strategi atau cara bermain yang lebih baik saat sedang tidak bermain *game online*. | 0,492 | 0,349 | Valid |
| 57 | Saya sering mengorbankan waktu tidur untuk bisa bermain lebih lama. | 0,480 | 0,349 | Valid |
| 58 | Saya merasa lebih nyaman saat bermain *game online* dibandingkan saat melakukan aktivitas lain. | 0,667 | 0,349 | Valid |
| 59 | Saya merasa kehilangan sesuatu yang penting dalam hidup saya ketika tidak bisa bermain *game online*. | 0,441 | 0,349 | Valid |
| 60 | Saya sering mengalami kegelisahan yang berdampak pada tubuh saya ketika tidak bermain *game online*. | 0,676 | 0,349 | Valid |
| 61 | Saya terus-terusan ingin bermain *game online* lagi segera setelah selesai bermain. | 0,439 | 0,349 | Valid |
| 62 | Saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri untuk bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain. | 0,638 | 0,349 | Valid |
| 63 | Saya sering mengabaikan PR (pekerjaan rumah) karena asyik bermain *game online*. | 0,274 | 0,349 | Tidak |
| 64 | Saya tetap bisa menikmati waktu bersama teman tanpa merasa ingin bermain *game online*. | 0,130 | 0,349 | Tidak |
| 65 | Saya tetap bisa mengendalikan pikiran saya tanpa harus terus-menerus memikirkan *game online*. | 0,335 | 0,349 | Tidak |
| 66 | Saya bisa membatasi waktu ketika bermain *game online*. | 0,155 | 0,349 | Tidak |
| 67 | Saya merasa baik-baik saja walaupun kalah dalam bermain *game online*. | -0,172 | 0,349 | Tidak |

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 68 | Saya tetap bisa mengontrol emosi saya meskipun tidak bermain *game online* untuk waktu yang lama. | 0,043 | 0,349 | Tidak |
| 69 | Saya tidak mengalami efek samping pada tubuh saya meskipun berhenti bermain *game online* untuk waktu yang lama. | -0,478 | 0,349 | Tidak |
| 70 | Saya tetap bisa mengontrol kebiasaan bermain *game online* saya tanpa kesulitan. | -0293 | 0,349 | Tidak |
| 71 | Saya tetap dapat membangun hubungan sosial dengan baik tanpa dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*. | -0,433 | 0,349 | Tidak |
| 72 | Saya selalu bisa menyelesaikan tugas dan tanggung jawab saya tanpa terganggu oleh *game online*. | -0,323 | 0,349 | Tidak |

## UJI VALIDITAS SKALA AGRESIVITAS

| No. | Pernyataan | rhitung | rtabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Saya tidak ragu untuk memukul seseorang jika merasa terganggu. | 0,444 | 0,349 | Valid |
| 2 | Menghina orang lain dengan kata-kata tajam adalah cara yang efektif untuk menunjukkan ketidaksukaan saya. | 0,584 | 0,349 | Valid |
| 3 | Ketika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginan, saya langsung merasa kesal. | 0,304 | 0,349 | Tidak |
| 4 | Jika seseorang tidak setuju dengan saya, maka saya menganggapnya sebagai ancaman. | 0,401 | 0,349 | Valid |
| 5 | Saya berusaha menghindari perkelahian meskipun ada provokasi. | 0,173 | 0,349 | Tidak |
| 6 | Menghormati orang lain dalam berbicara lebih penting dari pada melampiaskan emosi saya. | 0,166 | 0,349 | Tidak |
| 7 | Saya lebih memilih menenangkan diri sebelum bereaksi terhadap sesuatu yang membuat saya kesal. | 0,166 | 0,349 | Tidak |
| 8 | Saya tidak langsung berprasangka buruk ketika seseorang melakukan sesuatu yang merugikan saya. | 0,221 | 0,349 | Tidak |
| 9 | Saya merasa puas setelah melukai seseorang yang telah membuat saya marah. | 0,332 | 0,349 | Tidak |
| 10 | Saya tidak ragu untuk membentak seseorang jika merasa kesal. | 0,135 | 0,349 | Tidak |
| 11 | Saya mudah merasa marah meskipun hanya karena hal sepele. | 0,329 | 0,349 | Tidak |
| 12 | Saya merasa orang-orang di sekitar saya sering memiliki niat tersembunyi yang tidak baik. | 0,137 | 0,349 | Tidak |
| 13 | Saya lebih memilih menyelesaikan konflik dengan kata-kata dari pada kekerasan fisik. | -0,078 | 0,349 | Tidak |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | Saya berusaha mengontrol kata-kata saya agar tidak menyakiti perasaan orang lain. | 0,258 | 0,349 | Tidak |
| 15 | Saya bisa mengendalikan emosi saya dengan baik dalam situasi yang menegangkan. | 0,284 | 0,349 | Tidak |
| 16 | Saya berusaha berpikir positif terhadap tindakan dan niat orang lain. | 0,234 | 0,349 | Tidak |
| 17 | Jika seseorang menyerang saya, maka saya akan membalasnya dengan tindakan fisik. | 0,419 | 0,349 | Valid |
| 18 | Saya sering menggunakan kata-kata kasar saat marah kepada seseorang. | 0,505 | 0,349 | Valid |
| 19 | Saya sering merasa emosi saya mudah meledak tanpa bisa saya kendalikan. | 0,400 | 0,349 | Valid |
| 20 | Saya sering merasa orang lain sengaja berusaha menjatuhkan saya. | 0,385 | 0,349 | Valid |
| 21 | Saya menyesal jika pernah melukai seseorang secara fisik. | 0,049 | 0,349 | Tidak |
| 22 | Saya merasa lebih baik jika dapat menyampaikan kritik dengan cara yang sopan. | 0,244 | 0,349 | Tidak |
| 23 | Saya tidak mudah marah meskipun ada hal yang mengganggu saya. | 0,273 | 0,349 | Tidak |
| 24 | Tidak semua orang yang berbeda pendapat dengan saya memiliki niat buruk. | 0,246 | 0,349 | Tidak |
| 25 | Menyakiti orang lain secara fisik terkadang diperlukan untuk menunjukkan dominasi. | 0,490 | 0,349 | Valid |
| 26 | Menyakiti perasaan orang lain dengan ucapan bukanlah masalah besar bagi saya. | 0,420 | 0,349 | Valid |
| 27 | Saya sulit mengendalikan amarah ketika merasa tersinggung. | 0,342 | 0,349 | Tidak |
| 28 | Ketika seseorang menatap saya terlalu lama, saya menganggapnya sebagai tanda permusuhan. | 0,249 | 0,349 | Tidak |
| 29 | Menyakiti orang lain secara fisik bukanlah cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah. | 0,189 | 0,349 | Tidak |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 30 | Saya menyesal jika pernah mengatakan sesuatu yang menyakiti orang lain. | 0,051 | 0,349 | Tidak |
| 31 | Saya tetap tenang meskipun menghadapi situasi yang tidak menyenangkan. | 0.490 | 0,349 | Valid |
| 32 | Saya percaya bahwa sebagian besar orang bersikap baik dan tidak berniat jahat terhadap saya. | 0,,520 | 0,349 | Valid |
| 33 | Saya percaya bahwa kekerasan fisik adalah cara yang efektif untuk menyelesaikan konflik. | 0,532 | 0,349 | Valid |
| 34 | Saya merasa puas jika bisa membuat seseorang merasa bersalah melalui kata-kata saya. | 0,332 | 0,349 | Tidak |
| 35 | Saya sering kehilangan kesabaran dalam situasi sehari-hari. | 0,482 | 0,349 | Valid |
| 36 | Saya merasa bahwa kebanyakan orang mencoba memanfaatkan saya untuk keuntungan mereka sendiri. | 0,294 | 0,349 | Tidak |
| 37 | Saya lebih memilih mencari solusi damai dari pada menggunakan kekerasan dalam menghadapi konflik. | 0,187 | 0,349 | Tidak |
| 38 | Saya lebih memilih berbicara dengan tenang dari pada berteriak saat marah. | 0,169 | 0,349 | Tidak |
| 39 | Saya merasa lebih nyaman jika bisa mengatasi kemarahan dengan cara yang positif. | 0,112 | 0,349 | Tidak |
| 40 | Saya lebih memilih mencari kejelasan sebelum menyimpulkan bahwa seseorang memiliki niat buruk terhadap saya. | 0,365 | 0,349 | Valid |

Lampiran 5 SK Pembimbing Skripsi

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 397 TAHUN 2024
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.

Mengingat :
1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan BKPI Tanggal 10 Juni 2024

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:

| | |
|---|---|
| Nama | : Widiya Aris Radiani, S.Psi, M.Psi, Psikolog. |
| NIP/NUP | : 201702045 |
| Pangkat/Golongan | : Penata Muda Tingkat I/III/b |
| Jabatan Akademik | : Asisten Ahli |

Sebagai Pembimbing Skripsi
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:

| | |
|---|---|
| Nama | : Diba Sari Muslimah Tauhid |
| Nim | : 210101060489 |
| Jurusan/Prodi | : BKPI |
| Judul Skripsi | : Korelasi Internet *Gaming Addiction* dan *Agresivitas* Di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin. |

Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, desngan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 12 Juni 2024
DEKAN,

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
2. Ketua Jurusan;
3. Dosen Pembimbing;
4. Arsip.

Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939; Faksimile (0511) 3274492;
*Website*: ftk.uin-antasari.ac.id; *E-mail*: bkpi@uin-antasari.ac.id

**SURAT KETERANGAN**
NOMOR 155/Un.14/III.1.w/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, menreangkan bahwa :

Nama : Diba Sari Muslimah Tauhid
NIM : 210101060489
Jurusan/Prodi: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Alamat : Jln. Sei Miai Komp. Bulakindo Blok C No. 57 Rt. 22 Rw. 02

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul: Korelasi Internet Gaming Addiction Dan Agresivitas Di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin

Pada Hari/Tanggal : Jumat28 Juni 2024
Tempat : Lab BK ruang 1.06

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 05 Juli 2024
Ketua,,

Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd
NIP 196912011994032005

Lampiran 7 Surat Uji Validasi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
*E-mail:* ftk@uin-antasari.ac.id *Website:* ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-0454/Un.14/III.1/PP.00.9/03/2025 03 Maret 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Ibu Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.**
di tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Korelasi Internet Gaming Addiction dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin"** , maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

| | |
|---|---|
| Nama | : Diba Sari Muslimah Tauhid |
| NIM | : 210101060489 |
| Program Studi | : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Keguruan |
| Alamat | : Jl. Sei Miai Komp. Bulakindo Blok c No. 57 Rt. 22 Rw. 02 |

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.
*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Banjarmasin, 03 Maret 2025
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Prof. Dr. Ahmad Muradi, M.Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2.

*Melayani Lebih Baik, Lebih Baik Melayani*

Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Instrumen

**INSTRUMEN VALIDASI ANGKET**

**Lembar Validasi Angket Kecanduan Game**

Nama Validator : Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.

NIP : 199503212022032002

Jabatan : Dosen

Instansi : FTK UIN Antasari Banjarmasin

Tanggal Pengisian : 24 Februari 2025

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket Kecanduan Game. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   5= Sangat Baik
   4= Baik
   3= Cukup Baik
   2= Kurang Baik
   1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberika kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

**C. PENILAIAN**

| Aspek | Indikator | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Kejelasan | Kejelasan judul lembar angket | | | √ | | | |
| | Kejelasan butir pernyataan | | | √ | | | |
| | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | √ | | | | |
| Ketepatan isi | Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan | | | √ | | | |
| Relevansi | Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian | | | | √ | | |
| | Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai | | | | √ | | |
| Kevalidan Isi | Pernyataan mengungkaokan informasi | | | | √ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | yang benar | | | | | | |
| Tidak ada bias | Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap | | | | ✓ | | |
| Ketepatan bahasa | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | ✓ | | | |
| | Bahasa yang digunakan efektif | | | ✓ | | | |
| | Penulisan sesuai dengan EYD | | | | ✓ | | |

**D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

Perbaiki sesuai catatan pada angket penelitian.
Angket membuat sendiri dg jumlah 72 item.

**E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar Angket Kecanduan Game ini dinyatakan

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Banjarmasin, 24 Feb 2025
Validator

Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.
NIP. 199503212022032002

**INSTRUMEN VALIDASI ANGKET**

**Lembar Validasi Angket Agresivitas**

Nama Validator : Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.

NIP : 199503212022032002

Jabatan : Dosen

Instansi : FTK UIN Antasari Banjarmasin

Tanggal Pengisian : 24 Feb

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket Agresivitas. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
   5= Sangat Baik
   4= Baik
   3= Cukup Baik
   2= Kurang Baik
   1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberika kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

**C. PENILAIAN**

| Aspek | Indikator | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Kejelasan | Kejelasan judul lembar angket | | | | √ | | |
| | Kejelasan butir pernyataan | | | | √ | | |
| | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | √ | | | | |
| Ketepatan isi | Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan | | | | √ | | |
| Relevansi | Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian | | | | | √ | |
| | Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai | | | | √ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kevalidan Isi | Pernyataan mengungkaokan informasi yang benar | | | | ✓ | | |
| Tidak ada bias | Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap | | | | ✓ | | |
| Ketepatan bahasa | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | | |
| | Bahasa yang digunakan efektif | | | ✓ | | | |
| | Penulisan sesuai dengan EYD | | | | ✓ | | |

**D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

Perbaiki sesuai dg catatan pd angket penelitian

Angket dibuat sendiri oleh peneliti dg jumlah 40 aitem

**E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar Angket Agresivitas ini dinyatakan

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. X Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Banjarmasin, 24 Feb 2025

Validator

Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.

NIP. 199503212022032002

Lampiran 9 Dokumentasi

APBD
2014

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Diba Sari Muslimah Tauhid
2. NIM : 210101060489
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Banjarmasin, 02 Juni 2003
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. Sei Miai Komp. Bulakindo No. 57
6. Nomor HP : 0895341505169
7. Alamat Email : ddibaaaa25@gmail.com
8. Pengalaman Organisasi :
    a. Sekretaris Bidang MEDKOM HMJ BKPI 2022/2023
    b. Anggota KPM-F FTK 2023
    c. Ketua Bidang MEDKOM HMJ BKPI 2023/2024
    d. Staff Komisi 4 SEMA UIN ANTASARI BANJARMASIN 2024/2025
9. Prestasi Non Akademik :
    a. Juara I Lomba Poster G-Confest 2021