

Lampiran

Instrumen Pengumpulan Data

Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui intensitas bermain game online oleh mahasiswa PAI 2015. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi kuesioner ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan kuesioner ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada kuesioner game online antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif,

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1.

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Variabel X	Item Jawaban Kuisisioner	Bobot nilai	
		Positif	Negatif
Intensitas bermain Game Online	Sangat setuju	4	1
	Setuju	3	2
	Tidak setuju	2	3
	Sangat tidak setuju	1	4

Untuk variabel prestasi belajar, peneliti menggunakan data index prestasi kumulatif untuk penelitian pada setiap mahasiswa PAI yang bermain game online.

Kisi-kisi kuesioner game online

INDIKATOR PENGUNAAN GAME ONLINE	ASPEK-ASPEK	ITEM	
		Positif	Negatif
Frekuensi bermain game online	- Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain game - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain game tersebut	1,2,6,8,10 21, 25	5,7,9,22, 23, 24
Waktu Bermain game online	- Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain game	11, 12, 15, 16, 18, 19	3,4 13, 14, 17, 20

Kuesioner Variabel Game Online

No	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online				
2	Saya merasa game online hanya menghabiskan waktu				
3	Saya menyempatkan diri untuk bermain game walaupun sedang ada kegiatan lain				
4	Saya rela tidur larut malam hanya untuk bermain game online				
5	Saya rela berlama-lama menatap ponsel untuk bermain game online				
6	Game online merupakan permainan yang menyenangkan				
7	Saya bermain game pada jam kuliah				
8	Permainan game online sangat membosankan				
9	Saya mengerti tentang seluk beluk game online				
10	Game online banyak melatih kemampuan berfikir saya				
11	Saya bermain game online saat pulang kuliah				
12	Saya bermain game online untuk mengisi waktu luang				
13	Saya tidak memperhatikan penjelasan dosen demi bermain game online				
14	Saya lebih memilih game online daripada mengerjakan tugas				
15	Saya memainkan game online setelah menyelesaikan tugas				
16	Tugas – tugas saya terlambat selesai jika banyak waktu terbuang oleh game online				
17	Bermain game online merupakan waktu yang paling baik				
18	Bermain game online akan membuat waktu terbuang sia-sia				
19	Saya bermain game ketika tidak ada tugas				
20	Saya memainkan game online setiap hari				
21	Saya memainkan game online kurang dari 7 jam dalam seminggu				

22	Saya memainkan game online 2 sampai 3 jam dalam sehari				
23	Saya memainkan game online lebih dari 3 jam dalam sehari				
24	Saya sering mencuri waktu belajar untuk bermain game online				
25	Saya suka bermain game online yang mampu melatih konsentrasi				