Lampiran 1

KISI KISI OBSERVASI

No	Aspek yang diamati	Indikator	No Pernyataan
1.	Kedisiplinan Siswa di Sekolah	- Kehadiran tepat waktu. - Kepatuhan terhadap aturan larangan membawa HP. - Ketaatan terhadap tata tertib sekolah.	1,2,3
2.	Interaksi Sosial Siswa	- Siswa aktif berkomunikasi dengan teman dan guru. - tanda ketergantungan terhadap *gadget* di lingkungan sekolah.	4,5
3.	Konsentrasi Belajar di Kelas	- Fokus saat menerima pelajaran. - Tidak mengantuk atau terganggu akibat kurang tidur karena bermain *gadget*.	6
4.	Partisipasi dalam Kegiatan Sekolah	- Keikutsertaan dalam kegiatan ekstrakurikuler atau aktivitas di luar kelas. - Kemauan bekerja sama dalam tugas kelompok.	7,8
5.	Perubahan Perilaku akibat Game Online	- anda-tanda kecanduan game (misalnya sering membicarakan game,	9,10

		gelisah jika tidak bermain, dll.). - Dampak terhadap emosional (mudah marah dan sulit mengontrol diri.	

Lampiran 2

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* DAN FENOMENA GAME *ONLINE* TERHADAP KARAKTER SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ✔ pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Variabel			Hasil Amatan		Keterangan
	Aspek Indikator	Indikator	Butir Pernyataan	Ya	Tidak	
1.	Kepatuhan terhadap Aturan Sekolah	- Melarang siswa membawa HP ke sekolah - Memeriksa dan menegur siswa yang melanggar aturan.	Guru selalu mengawasi dan memastikan siswa tidak membawa HP ke sekolah.	✔		Guru aktif melakukan pengecekan secara rutin dan memberikan teguran bagi siswa yang melanggar aturan.
2.	Pengawasan terhadap Siswa	- Memantau perilaku siswa saat jam pelajaran dan istirahat. - Menyadari tanda-tanda kecanduan game online pada siswa.	Guru memberikan sanksi atau teguran kepada siswa yang melanggar aturan penggunaan *gadget* di sekolah.	✔		Guru memantau siswa dengan baik, mengenali siswa yang mulai menunjukkan tanda kecanduan game online, dan memberikan pembinaan.
3.	Metode Mengajar tanpa Ketergantungan *Gadget*	- Menyediakan alternatif sumber belajar selain *gadget*. - Mendorong siswa untuk aktif berdiskusi	Guru menggunakan metode pembelajaran yang tidak bergantung pada *gadget*, seperti	✔		Guru menerapkan metode pembelajaran berbasis diskusi dan referensi buku untuk

		dan membaca buku.	diskusi dan penggunaan buku.			mengurangi ketergantungan siswa pada gadget.
4	Motivasi dan Bimbingan kepada Siswa	- Memberikan arahan tentang dampak positif dan negatif *gadget*. - Membantu siswa mengatur waktu belajar dan bermain game.	Guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* serta game online	✔		Guru secara aktif mengedukasi siswa tentang manfaat dan bahaya penggunaan gadget serta memberikan solusi dalam mengatur waktu belajar.
5	Interaksi Guru dengan Siswa	- Guru aktif berdialog dengan siswa tentang kebiasaan mereka di luar sekolah. - Menjalin komunikasi untuk memahami kondisi siswa.	Guru membantu siswa mengatur waktu belajar dan bermain agar tidak terpengaruh oleh game online secara berlebihan.	✔		Guru membangun komunikasi yang baik dengan siswa, memahami kebiasaan mereka di luar sekolah, dan memberikan bimbingan terkait pengelolaan waktu.

Lampiran 3

HASIL REDUKSI DATA

Aspek yang dievaluasi	Kode Informan	Teknik Pengumpulan Data			Kesimpulan
		Hasil Wawancara	Observasi	Dokumentasi	
Pola penggunaan gadget oleh siswa	RK, S H, S JK AA HAS M HN	Siswa menggunakan gadget tidak hanya untuk pembelajaran tetapi juga untuk hiburan, terutama game online dan media sosial	Banyak siswa lebih sering menggunakan gadget saat jam istirahat dan setelah pulang sekolah	Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh: 1 Foto	Penggunaan gadget oleh siswa lebih dominan untuk hiburan dibandingkan keperluan belajar. Perlu adanya pengawasan dalam penggunaannya.
Dampak game online terhadap karakter siswa	RK, S H, S JK AA HAS M HN	Siswa yang sering bermain game online menunjukkan perubahan perilaku, seperti mudah emosi dan kurang	Siswa cenderung kurang aktif dalam interaksi sosial di sekolah dan lebih fokus pada permainan digital	Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh: 1 Foto	Game online mempengaruhi disiplin siswa, interaksi sosial, dan fokus belajar mereka. Dibutuhkan pembatasan waktu penggunaan gadget

		peduli terhadap lingkungan sekitar			untuk bermain game.
Dampak gadget terhadap prestasi akademik	RK, S H, S JK AA HAS M HN	Guru dan orang tua mengeluhkan bahwa penggunaan gadget berlebihan menurunkan konsentrasi siswa saat belajar	Beberapa siswa mengalami penurunan nilai akibat lebih banyak bermain gadget daripada belajar	Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh: 1 Foto	Gadget dapat meningkatkan akses informasi, tetapi jika tidak dikontrol dapat menghambat prestasi akademik siswa.
Peran orang tua dan guru dalam membatasi penggunaan gadget	RK, S H, S JK AA HAS M HN	Sebagian orang tua telah menerapkan batasan waktu penggunaan gadget, namun masih sulit untuk mengontrol sepenuhnya	Guru berusaha mengurangi penggunaan gadget dalam kelas kecuali untuk keperluan akademik	Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh: 1 Foto	Kontrol orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif gadget dan meningkatkan disiplin siswa.

Lampiran 4

KISI-KISI LEMBAR WAWANCARA

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Pola Penggunaan *Gadget* di Luar Sekolah	Frekuensi penggunaan, waktu penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan	1,2,3
2.	Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial	Hubungan dengan teman dan keluarga, kebiasaan bermain	4,5
3.	Dampak Positif Penggunaan *Gadget*	Akses informasi, peningkatan keterampilan, kreativitas	6
4.	Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*	Gangguan belajar, kecanduan, kesehatan	7
5.	Pengaruh Game Online terhadap Karakter Siswa	Disiplin, tanggung jawab, perilaku	8,9
6.	Peran Guru dalam Mengatasi Dampak *Gadget*	Strategi pembelajaran, pengawasan	10

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA (Guru PPKn)

A. Identitas Informan

Nama Guru	: RK, S
Mata Pelajaran	: PPKn
Umur	: 46 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Hari/Tanggal	: 26 Februari 2025

B. Aspek Penelitian

1. Apa disekolah terdapat menggunakan larangan siswa membawa HP?

   Jawaban: Ya, sekolah memiliki kebijakan melarang siswa membawa HP untuk menghindari gangguan belajar dan meningkatkan fokus mereka di kelas.

2. Bagaimana cara sekolah memastikan siswa tidak menggunakan HP di sekolah?

   Jawaban: Sekolah melakukan pemeriksaan di gerbang masuk, mengadakan razia secara berkala, serta memberikan sanksi bagi siswa yang melanggar aturan.

3. Apakah larangan ini berdampak positif bagi siswa?

   Jawaban: Ya, siswa menjadi lebih fokus saat belajar, lebih aktif berinteraksi dengan teman, serta lebih mengandalkan buku dan fasilitas sekolah untuk mencari informasi.

4. Apakah ada dampak negatif yang terjadi akibat larangan ini?

   Jawaban: Beberapa siswa kesulitan mengakses informasi dengan cepat, terutama jika ada tugas yang memerlukan pencarian online. Selain itu, komunikasi dengan orang tua menjadi terbatas saat keadaan darurat.

5. Apakah guru membantu siswa mencari informasi pelajaran tanpa HP disekolah?

Jawaban: Ya, guru membimbing siswa dengan memberikan referensi dari buku, menjelaskan materi lebih detail, serta menyediakan bahan ajar tambahan.

6. Apakah sekolah menyediakan fasilitas seperti perpustakaan atau laboratorium komputer?

   Jawaban: Ya, sekolah memiliki perpustakaan yang menyediakan buku pelajaran serta laboratorium komputer yang dapat digunakan siswa dengan pengawasan guru.

7. Apakah guru melihat perubahan perilaku siswa akibat game online?

   Jawaban: Ya, beberapa siswa menjadi kurang disiplin, sering mengantuk di kelas, kurang fokus saat pelajaran, dan lebih banyak membicarakan game daripada pelajaran.

8. Apakah ada siswa yang kecanduan game online sehingga mempengaruhi prestasi akademik?

   Jawaban: Ya, ada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai akibat terlalu sering bermain game hingga larut malam dan mengabaikan tugas sekolah.

9. Apakah langkah yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang terlihat kecanduan game online?

   Jawaban: Guru memberikan bimbingan, berdiskusi dengan siswa tentang dampak negatif kecanduan game, serta berkomunikasi dengan orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget di rumah.

10. Bagaimana guru menanamkan sikap tanggung jawab dalam belajar tanpa ketergantungan pada *gadget?*

    Jawaban: Guru membimbing siswa untuk mengatur jadwal belajar, memanfaatkan buku dan sumber daya sekolah, serta menekankan pentingnya disiplin dan kemandirian dalam memperoleh ilmu.

Lampiran 6

HASIL WAWANCARA (KESISWAAN DAN GURU BK)

A. Identitas Informan

Nama Guru	: H, S
Mata Pelajaran	: PPKn
Umur	: 49 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Hari/Tanggal	: 26 Februari 2025

B. Aspek Penelitian

1. Apa disekolah terdapat menggunakan larangan siswa membawa HP?

   Jawaban: Ya, sekolah melarang siswa membawa HP untuk menghindari gangguan saat pembelajaran dan menjaga disiplin di lingkungan sekolah.

2. Bagaimana cara sekolah memastikan siswa tidak menggunakan HP di sekolah?

   Jawaban: Sekolah menerapkan aturan tegas satu kali seminggu dengan melakukan pemeriksaan tas siswa di pintu masuk dan memberikan hukuman bagi yang ketahuan membawa HP.

3. Apakah larangan ini berdampak positif bagi siswa?

   Jawaban: Tentu, siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, tidak terganggu oleh media sosial atau game saat jam sekolah, serta lebih aktif berinteraksi secara langsung.

4. Apakah ada dampak negatif yang terjadi akibat larangan ini?

   Jawaban: Ada, beberapa siswa mengalami kesulitan mengakses informasi dengan cepat, kurangnya materi pembelajaran, serta keterbatasan komunikasi dengan orang tua saat ada situasi darurat.

5. Apakah guru membantu siswa mencari informasi pelajaran tanpa HP disekolah?

Jawaban: Ya, guru memberikan bahan ajar berupa buku, mencarikan sumber informasi lain, dan terkadang menggunakan proyektor atau komputer sekolah untuk membantu pembelajaran.

6. Apakah sekolah menyediakan fasilitas seperti perpustakaan atau laboratorium komputer?

   Jawaban: Ya, sekolah memiliki perpustakaan dengan koleksi buku yang cukup lengkap, serta laboratorium komputer yang bisa digunakan siswa dengan jadwal tertentu.

7. Apakah guru melihat perubahan perilaku siswa akibat game online?

   Jawaban: Iya, beberapa siswa menjadi kurang fokus, sering mengantuk di kelas, serta lebih mudah emosi ketika tidak bisa bermain game.

8. Apakah ada siswa yang kecanduan game online sehingga mempengaruhi prestasi akademik?

   Jawaban: Ya, ada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dibanding belajar.

9. Apakah langkah yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang terlihat kecanduan game online?

   Jawaban: Guru mengadakan diskusi dengan siswa, memberikan nasihat, dan berkoordinasi dengan orang tua untuk membatasi waktu bermain game di rumah serta memberikan pemahaman akibat kecanduan yang berlebihan.

10. Bagaimana guru menanamkan sikap tanggung jawab dalam belajar tanpa ketergantungan pada *gadget?*

    Jawaban: Guru memberikan tugas yang mengharuskan siswa membaca buku, mendiskusikan materi secara langsung di kelas, serta mengajarkan manajemen waktu agar tidak bergantung pada teknologi serta memberikan tugas yang sifatnya praktek sehingga siswanya bisa mandiri

Lampiran 7

HASIL WAWANCARA (Siswa)

A. Identitas Informasi

Nama Siswa : JT

Kelas : VIII D

Umur : 13 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : 6 Maret 2025

B. Aspek Penelitian

1. Seberapa sering kamu menggunakan *gadget* di rumah?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget setiap hari, biasanya beberapa jam setelah pulang sekolah.

2. Kapan biasanya kamu menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget setelah mengerjakan tugas sekolah atau pada waktu luang di malam hari.

3. Aplikasi atau game apa yang paling sering kamu akses?

   Jawaban: Saya sering menggunakan YouTube untuk mencari informasi dan menonton video, Tik Tok, Instagram, serta bermain game online seperti Free Fire.

4. Apakah kamu lebih suka bermain game sendiri atau bersama teman?

   Jawaban: Saya lebih suka bermain bersama sepupu karena lebih seru dan bisa berkomunikasi saat bermain.

5. Apakah kamu masih sering bermain di luar rumah dengan teman?

   Jawaban: Tidak, biasanya saya lebih sering bermain di rumah sama sepupu karena saya tipekal orang yang jarang keluar rumah.

6. Bagaimana kamu mencari informasi untuk tugas sekolah tanpa membawa HP ke sekolah?

   Jawaban: Saya mencari informasi dari buku di perpustakaan, bertanya kepada guru, atau mencatat penjelasan yang diberikan di kelas.

7. Apakah kamu pernah kesulitan mengatur waktu belajar karena terlalu sering menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Tidak, biasanya saya mengatur jadwal untuk belajar sekitar 1 jaw dan waktu menggunakan gadget

8. Apakah bermain game online membuat kamu sering lupa waktu?

   Jawaban: tidak, walapun saya sering bermain game tetapi saya jarang lupa waktu makan, waktu belajar bahkan waktu tidur.

9. Bagaimana cara kamu mengatur waktu antara bermain game dan belajar?

   Jawaban: saya mencoba membuat jadwal belajar dan bermain game agar tidak mengganggu waktu belajar.

10. Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan orang tua jika ada keperluan mendadak di sekolah?

    Jawaban: Saya biasanya meminta izin kepada guru untuk menggunakan telepon sekolah atau meminta bantuan teman yang membawa HP.

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA (Siswa)

A. Identitas Informasi

Nama Siswa : HAS

Kelas : VIII D

Umur : 13 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : 6 Maret 2025

B. Aspek Penelitian

1. Seberapa sering kamu menggunakan *gadget* di rumah?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget hampir setiap hari, terutama saat ada waktu luang setelah pulang sekolah.

2. Kapan biasanya kamu menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Saya biasanya menggunakan gadget pada sore atau malam hari setelah menyelesaikan tugas sekolah.

3. Aplikasi atau game apa yang paling sering kamu akses?

   Jawaban: Saya sering menggunakan WhatsApp untuk komunikasi, YouTube untuk menonton video edukasi, dan bermain game seperti PUBG atau Minecraft.

4. Apakah kamu lebih suka bermain game sendiri atau bersama teman?

   Jawaban: Saya lebih suka bermain bersama teman karena lebih seru dan bisa bekerja sama dalam permainan.

5. Apakah kamu masih sering bermain di luar rumah dengan teman?

   Jawaban: Ya, saya masih bermain di luar rumah, tetapi tidak sesering dulu karena lebih sering bermain game di dalam rumah.

6. Bagaimana kamu mencari informasi untuk tugas sekolah tanpa membawa HP ke sekolah?

   Jawaban: Saya mencatat penjelasan guru di kelas, mencari referensi di perpustakaan, atau bertanya langsung kepada guru jika ada yang belum saya pahami.

7. Apakah kamu pernah kesulitan mengatur waktu belajar karena terlalu sering menggunakan *gadget*?

   Jawaban: pernah, terkadang saya terlalu lama bermain game sehingga lupa mengerjakan tugas sekolah.

8. Apakah bermain game online membuat kamu sering lupa waktu?

   Jawaban: Ya, jika sudah terlalu asyik bermain, saya kadang lupa waktu hingga larut malam.

9. Bagaimana cara kamu mengatur waktu antara bermain game dan belajar?

   Jawaban: Saya berusaha menetapkan jadwal dengan membatasi waktu bermain game setelah menyelesaikan tugas sekolah.

10. Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan orang tua jika ada keperluan mendadak di sekolah?

    Jawaban: Jika ada keperluan mendadak, saya meminta izin kepada guru untuk menggunakan telepon sekolah atau menitip pesan melalui teman yang membawa HP.

Lampiran 9

HASIL WAWANCARA (Siswa)

A. Identitas Informasi

Nama Siswa : HN

Kelas : VIII D

Umur : 15 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : 6 Maret 2025

B. Aspek Penelitian

1. Seberapa sering kamu menggunakan *gadget* di rumah?

   Jawaban: saya menggunakan gadget setiap saat, bahkan saat makan dan sebelum tidur. Kalau tidak pegang HP sebentar saja, rasanya bosan.

2. Kapan biasanya kamu menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget hampir sepanjang waktu, terutama saat pelajaran yang membosankan, saya diam-diam main HP di bawah meja.

3. Aplikasi atau game apa yang paling sering kamu akses?

   Jawaban: Saya lebih sering bermain Mobile Legends dan PUBG. Kadang juga scroll TikTok sampai lupa waktu.

4. Apakah kamu lebih suka bermain game sendiri atau bersama teman?

   Jawaban: Saya lebih suka bermain dengan teman karena lebih seru. Kadang kami main game di kelas saat guru tidak masuk kelas

5. Apakah kamu masih sering bermain di luar rumah dengan teman?

   Jawaban: Tidak, buat apa keluar rumah kalau bisa main game di dalam rumah? Kecuali kalau ada ajakan nongkrong, baru saya keluar.

6. Bagaimana kamu mencari informasi untuk tugas sekolah tanpa membawa HP ke sekolah?

Jawaban: Biasanya saya tidak terlalu pusing cari informasi. Kalau ada tugas, saya tanya ke teman atau cari contekan di internet nanti di rumah.

7. Apakah kamu pernah kesulitan mengatur waktu belajar karena terlalu sering menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Jujur, iya. Sering lupa belajar karena keasyikan main game. Kalau ada ulangan besok, baru saya belajar mendadak semalam suntuk.

8. Apakah bermain game online membuat kamu sering lupa waktu?

   Jawaban: Iya, sering banget. Kadang saya main sampai tengah malam, bahkan pernah sampai subuh tanpa sadar.

9. Bagaimana cara kamu mengatur waktu antara bermain game dan belajar?

   Jawaban: Saya lebih memilih main game dulu, belajar belakangan. Kalau sudah mepet, saya baru belajar sekadarnya atau tanya teman sebelum ulangan

10. Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan orang tua jika ada keperluan mendadak di sekolah?

    Jawaban: Biasanya saya sembunyi-sembunyi bawa HP ke sekolah, jadi kalau perlu tinggal kirim chat. Kalau HP ketahuan guru? Ya, urusan nanti.

Lampiran 10

HASIL WAWANCARA (Siswa)

A. Identitas Informasi

Nama Siswa : M

Kelas : VIII D

Umur : 14 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : 6 Maret 2025

B. Aspek Penelitian

1. Seberapa sering kamu menggunakan *gadget* di rumah?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget setiap hari, bahkan sering biasanya setelah pulang sekolah.

2. Kapan biasanya kamu menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Biasanya saya pakai gadget kapan saja saya mau. Kadang pagi sebelum sekolah, di sela-sela belajar, bahkan sampai larut malam.

3. Aplikasi atau game apa yang paling sering kamu akses?

   Jawaban: Saya sering buka TikTok, Instagram, dan WhatsApp. Kalau game, saya lebih sering main Free Fire atau Mobile Legends.

4. Apakah kamu lebih suka bermain game sendiri atau bersama teman?

   Jawaban: Saya lebih suka bermain bersama teman, baik online maupun saat nongkrong. Kadang kami main bareng di warnet kalau di rumah lagi bosan.

5. Apakah kamu masih sering bermain di luar rumah dengan teman?

   Jawaban: Kadang-kadang, tergantung mood. Kalau teman ngajak keluar, saya ikut. Tapi kalau lagi asyik dengan HP, ya mager di rumah saja.

6. Bagaimana kamu mencari informasi untuk tugas sekolah tanpa membawa HP ke sekolah?

   Jawaban: Biasanya saya malas cari sendiri. Saya lebih sering tanya ke teman atau lihat catatan seadanya sebelum pelajaran dimulai.

7. Apakah kamu pernah kesulitan mengatur waktu belajar karena terlalu sering menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Iya, sering banget. Kadang saya lebih pilih main HP dulu, baru ingat tugas saat sudah mepet deadline.

8. Apakah bermain game online membuat kamu sering lupa waktu?

   Jawaban: Iya, kadang saya main sampai larut malam, apalagi kalau lagi seru. Pagi-pagi di sekolah jadi ngantuk dan malas belajar.

9. Bagaimana cara kamu mengatur waktu antara bermain game dan belajar?

   Jawaban: Saya sih tidak terlalu mengatur, saya belajar kalau ada ulangan saja. Kalau tidak ada ulangan, ya santai saja main game dulu.

10. Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan orang tua jika ada keperluan mendadak di sekolah?

    Jawaban: Biasanya saya nitip pesan lewat teman yang bawa HP. Tapi kalau mendesak, saya coba cari alasan untuk keluar kelas dan pinjam HP teman.

Lampiran 11

HASIL WAWANCARA (Siswa)

A. Identitas Informasi

Nama Siswa : AA

Kelas : VIII D

Umur : 15 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Hari/Tanggal : 6 Maret 2025

B. Aspek Penelitian

1. Seberapa sering kamu menggunakan *gadget* di rumah?

   Jawaban: Saya menggunakan gadget setiap hari, terutama sebelum tidur. Kadang saya main HP sampai tengah malam, jadi paginya ngantuk di sekolah.

2. Kapan biasanya kamu menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Saya paling sering pakai gadget malam hari sebelum tidur, tapi sering kebablasan sampai larut malam.

3. Aplikasi atau game apa yang paling sering kamu akses?

   Jawaban: Saya sering buka YouTube untuk nonton video, TikTok buat scroll sampai ketiduran, dan game seperti Mobile Legends atau Free fire.

4. Apakah kamu lebih suka bermain game sendiri atau bersama teman?

   Jawaban: Saya lebih suka main sendiri di rumah karena lebih santai, tapi kalau teman ngajak mabar (main bareng) saya ikut.

5. Apakah kamu masih sering bermain di luar rumah dengan teman?

   Jawaban: Jarang. Saya lebih suka rebahan di rumah sambil main HP daripada capek main di luar.

6. Bagaimana kamu mencari informasi untuk tugas sekolah tanpa membawa HP ke sekolah?

   Jawaban: Biasanya saya minta contekan ke teman atau lihat catatan seadanya sebelum pelajaran dimulai.

7. Apakah kamu pernah kesulitan mengatur waktu belajar karena terlalu sering menggunakan *gadget*?

   Jawaban: Iya, sering banget. Gara-gara sering begadang main HP, saya suka ketiduran saat belajar, apalagi kalau gurunya ngomongnya pelan.

8. Apakah bermain game online membuat kamu sering lupa waktu?

   Jawaban: ya, kadang saya main sampai subuh tanpa sadar. Paginya di sekolah saya jadi ngantuk dan kadang ketiduran di kelas.

9. Bagaimana cara kamu mengatur waktu antara bermain game dan belajar?

   Jawaban: saya lebih sering main dulu baru belajar kalau ingat. Kadang saya malah ketiduran sebelum sempat belajar.

10. Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan orang tua jika ada keperluan mendadak di sekolah?

    Jawaban: Biasanya saya nitip pesan lewat teman. Tapi kalau guru nggak lihat, saya kadang curi-curi pakai HP di kelas

Lampiran 12

KISI-KISI STUDI DOKUMENTASI

No	Indikator	Sumber Data	Jenis Dokumen	Keterangan
1.	Kebijakan sekolah terkait penggunaan *gadget*	Kepala sekolah, Tata tertib sekolah	Peraturan sekolah, Surat edaran	
2.	Data akademik siswa sebelum dan sesudah larangan membawa HP	Wali kelas, Guru mata pelajaran	Nilai raport, Rekapitulasi hasil belajar	
3.	Kehadiran dan keterlambatan siswa sebelum dan sesudah larangan	Guru BK, Wali kelas	Daftar absensi siswa	
4.	Kasus pelanggaran disiplin yang terkait dengan *gadget* dan game online	Guru BK, Tata Usaha	Buku kasus pelanggaran siswa	
5.	Dokumentasi kegiatan ekstrakurikuler dan interaksi sosial siswa	Guru pembina ekstrakurikuler	Foto kegiatan, Laporan kegiatan sekolah	

Lampiran 13

SURAT IZIN PENELITIAN

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
PROGRAM STUDI PPKn
SINTANG-KALIMANTAN BARAT
Jl. Pertamina Sengkuang KM 4 Kotak Pos 126, Telp (0565) 2022386, 2022387
Email: civiceducationp@gmail.com Website: https://ppkn.stkippersada.ac.id

Nomor : 054/B4/G1/II/2025 Sintang, 25 Februari 2025
Lampiran :-
Sifat : Penting
Perihal : Izin Penelitian

Kepada:
Yth. Bapak/Ibu Kepala SMPN 03 Sungai Tebelian
Di-
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini, kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami:

Nama Mahasiswa	**: Rici Rikardus Ucok. A**
Nomor Induk Mahasiswa	**: 211702736**
Jurusan/Program Studi	**: Pendidikan IPS/PPKn**

Akan melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul **"Analisis Dampak Penggunaan Gatged Dan Fenomena Game Oline Terhadap Karakter Siswa SMPN 03 Sungai Tebelian".** Sehubungan dengan perihal surat diatas, kami mohon Kepada Bapak/Ibu kiranya dapat membantu mahasiswa kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik, diucapkan banyak terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Program Studi PPKn

Fushika, M.Pd
NIDN. 1115098403

Lampiran 14

SURAT BALASAN SEKOLAH

PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN
AKREDITASI "A"
NSS. 201130420003, NPSN. 30102452
Alamat : Jl. Sintang Pontianak Km.17 Ds Sungai Ubai Kec.Sungai Tebelian Kode Pos 78561

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/012/VIII/SMPN.3/B-2025

Berdasarkan Surat Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Nomor 054/B4/G1/II/2025 tanggal 25 Februari 2025 Perihal Permohonan Izin Penelitian di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, maka dengan ini Kepala SMP Negeri 3 Sungai Tebelian Memberikan Izin Kepada :

Nama	: **Rici Rikardus Ucok. A**
NIM	: 211702736
Jurusan	: Pendidikan IPS/PPKn
Program Studi	: Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Judul TA	: **Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian**

Untuk melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

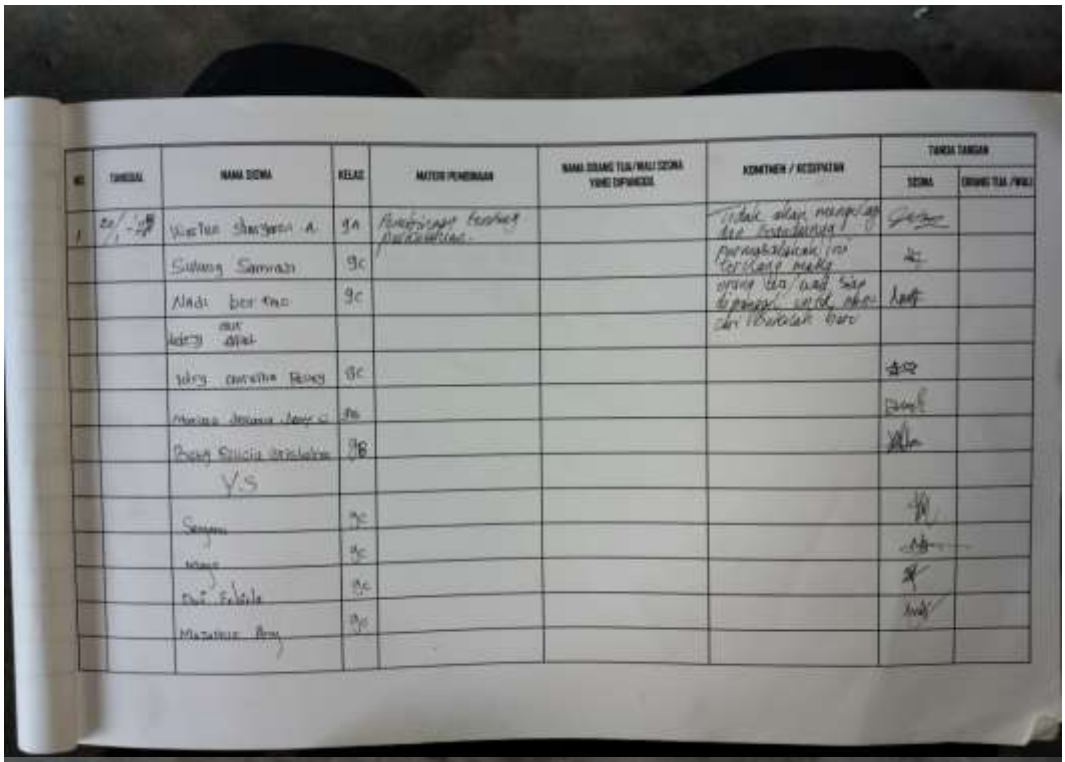
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Tebelian, 25 Februari 2025
Kepala SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

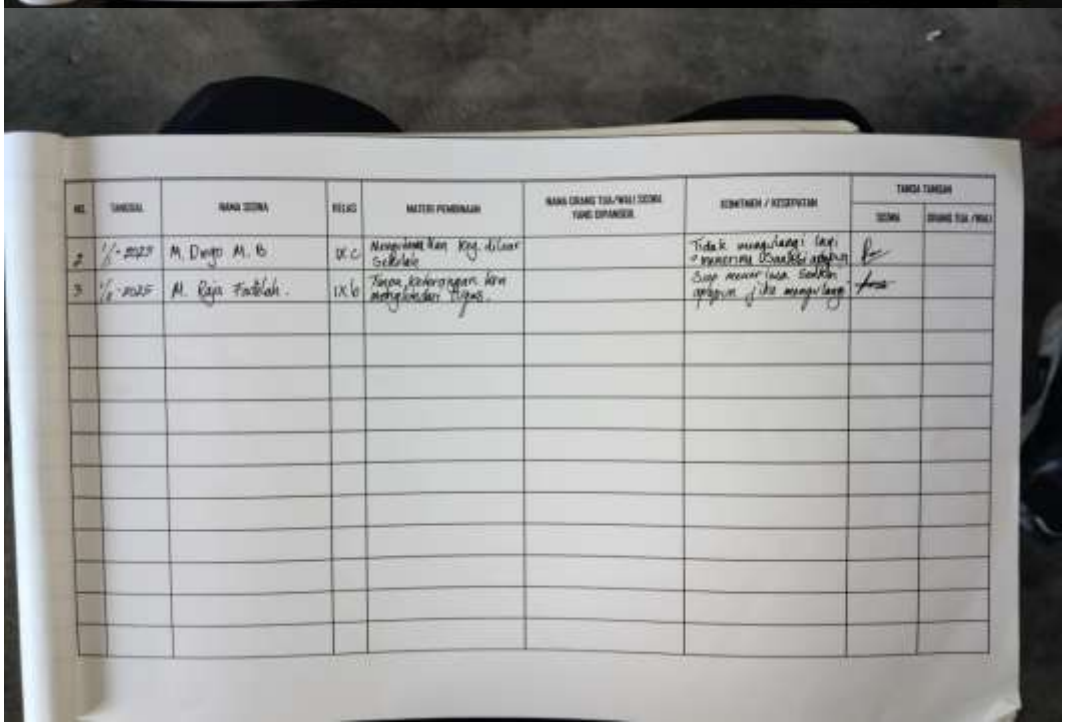
SARBAINI, S.Pd., M.A.P.
NIP. 196901191995121002

Lampiran 15

BUKU KASUS



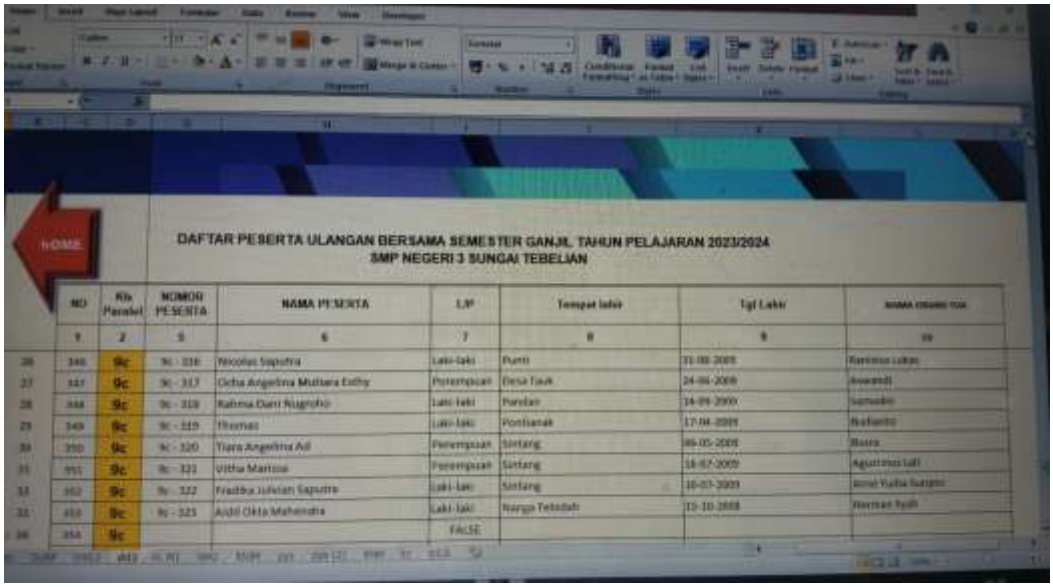
NO.	TANGGAL	NAMA SISWA	KELAS	MATERI PEMBINAAN	NAMA ORANG TUA/WALI SISWA YANG DIPANGGIL	KOMITMEN / KESEPATAN	TANDA TANGAN	
							SISWA	ORANG TUA /WALI
1	20/1-[illegible]	Warten Sharyaren A.	9A	Pembinaan tentang perkelahian		Tidak akan mengulangi dan berdamaian	[illegible]	
		Suhung Samnan	9C			Permasalahkan ini terlang maka	[illegible]	
		Nadi ber [illegible]	9C			orang tua/wali siap dipanggil untuk menari [illegible]	[illegible]	
		Idry [illegible]						
		Idry [illegible]	9C				[illegible]	
		[illegible]	9B				[illegible]	
		[illegible]	9B				[illegible]	
		Y.S						
		Sanyam	9C				[illegible]	
		[illegible]	9C				[illegible]	
		[illegible]	9C				[illegible]	
		[illegible]	9C				[illegible]	



NO.	TANGGAL	NAMA SISWA	KELAS	MATERI PEMBINAAN	NAMA ORANG TUA/WALI SISWA YANG DIPANGGIL	KOMITMEN / KESEPATAN	TANDA TANGAN	
							SISWA	ORANG TUA /WALI
2	1/1-2025	M. Dwigo M. B	IX C	Mengulangkan Kgl. diluar sekolah		Tidak mengulangi lagi menerima sanksi apapun	[illegible]	
3	1/1-2025	M. Raja Fatelah.	IX b	Tanpa keterangan kan menghindari tugas.		Siap menerima sanksi apapun jika mengulangi	[illegible]	

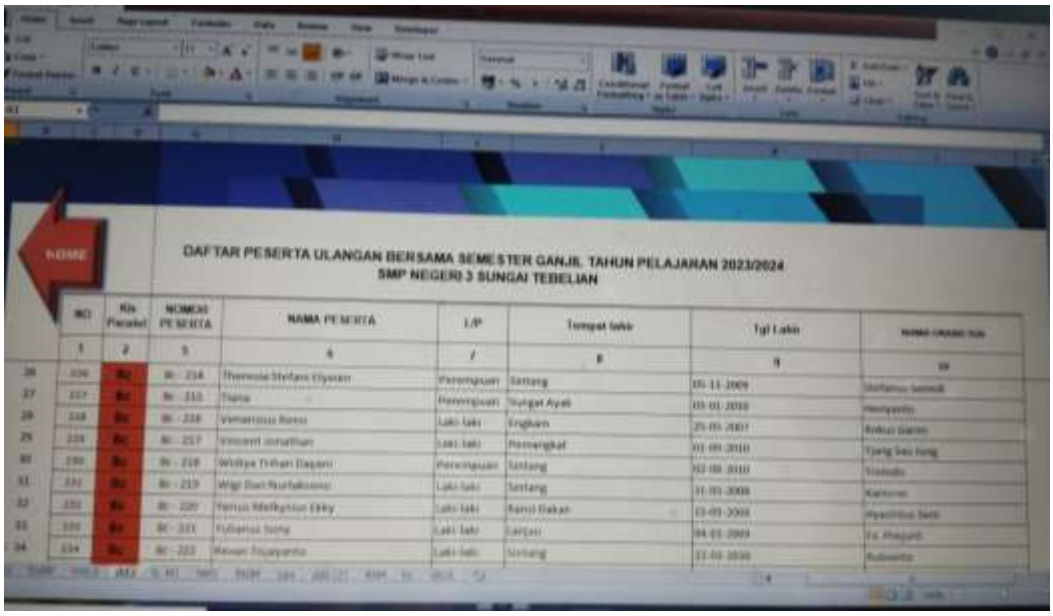
Lampiran 16

DATA SISWA



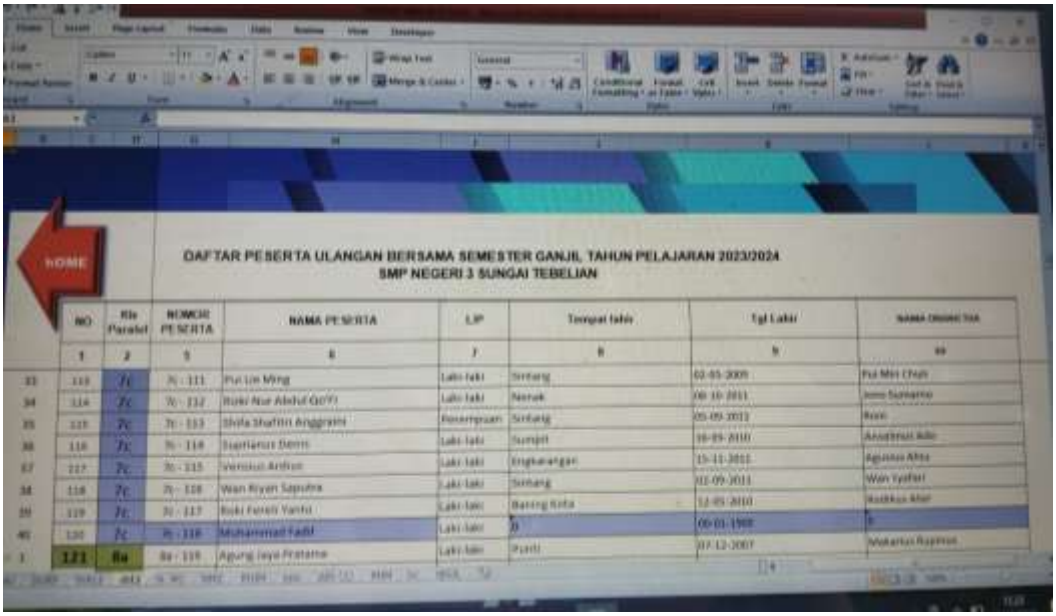
DAFTAR PESERTA ULANGAN BERSAMA SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024
SMP NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN

NO	Kls Paralel	NOMOR PESERTA	NAMA PESERTA	L/P	Tempat lahir	Tgl Lahir	NAMA ORANG TUA
1	2	3	4	7	8	9	10
26	9c	9c - 316	Nicolas Saputra	Laki-laki	Punti	31-08-2009	Rantosa Lukas
27	9c	9c - 317	Octa Angelina Mutiara Eithy	Perempuan	Desa Tauk	24-06-2009	Awandi
28	9c	9c - 318	Rahma Dani Rugroho	Laki-laki	Pandan	14-09-2009	Sunardin
29	9c	9c - 319	Thomas	Laki-laki	Pontianak	17-04-2009	Rubianto
30	9c	9c - 320	Tiara Angelina Ali	Perempuan	Sintang	06-05-2009	Bisra
31	9c	9c - 321	Vitha Martosa	Perempuan	Sintang	16-07-2009	Agustinus Lali
32	9c	9c - 322	Fradika Julivian Saputra	Laki-laki	Sintang	10-07-2009	Anni Yulia Sutrisni
33	9c	9c - 323	Aldil Okta Mahendra	Laki-laki	Nanga Tebidah	15-10-2008	Herman Syafi
34	9c			FALSE			



DAFTAR PESERTA ULANGAN BERSAMA SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024
SMP NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN

NO	Kls Paralel	NOMOR PESERTA	NAMA PESERTA	L/P	Tempat lahir	Tgl Lahir	NAMA ORANG TUA
1	2	3	4	7	8	9	10
26	9c	9c - 214	Thomas Stefan Elyson	Perempuan	Sintang	05-11-2009	Stefanus Samadi
27	9c	9c - 215	Tiara	Perempuan	Nungat Ayak	03-01-2010	Hendyanto
28	9c	9c - 216	Vemanisius Renso	Laki-laki	Engkam	25-05-2007	Rokus Garim
29	9c	9c - 217	Vincent Jonathan	Laki-laki	Pemangkat	01-09-2010	Tjang Sau Iung
30	9c	9c - 218	Widiya Trihan Dapani	Perempuan	Sintang	02-08-2010	Trisdiko
31	9c	9c - 219	Wigi Dari Nurfaksono	Laki-laki	Sintang	31-03-2008	Karsono
32	9c	9c - 220	Yerius Mellyanus Eithy	Laki-laki	Ranci Dakan	13-03-2008	Hyacintus Sani
33	9c	9c - 221	Yulianus Sony	Laki-laki	Lanjau	04-01-2009	Fx. Anayuni
34	9c	9c - 222	Rewan Tuyapanto	Laki-laki	Sintang	11-03-2010	Rubianto



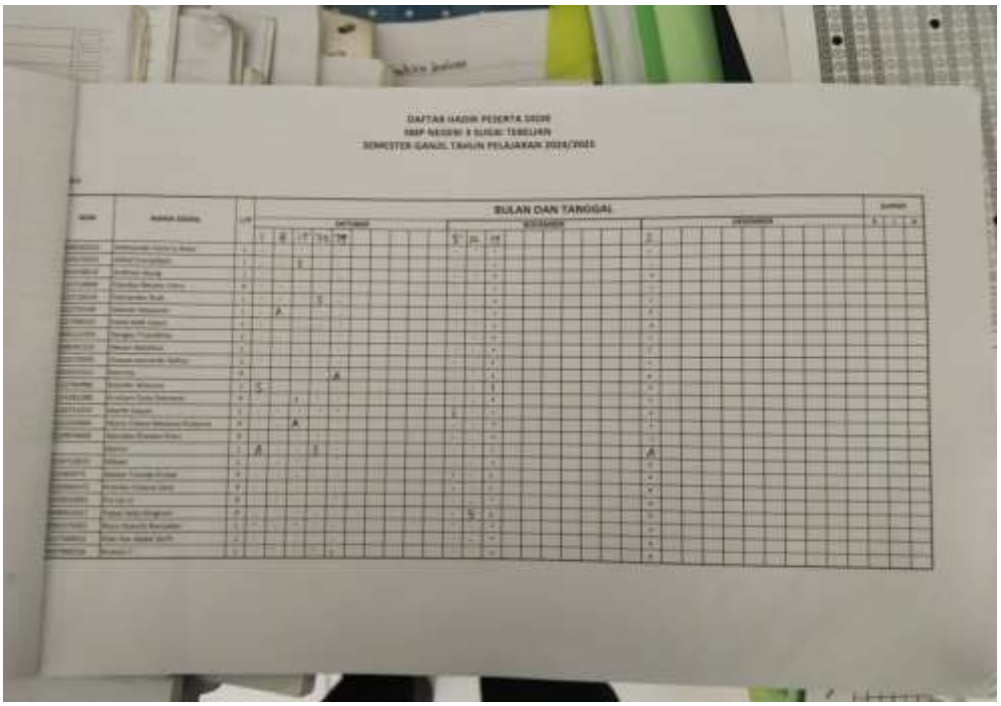
HOME

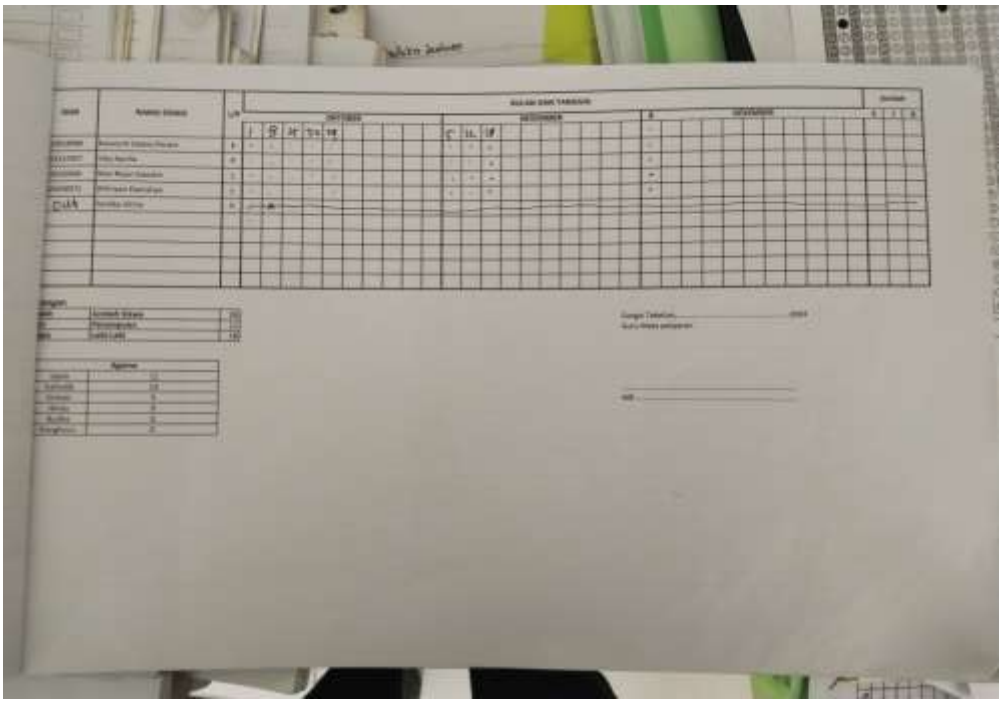
DAFTAR PESERTA ULANGAN BERSAMA SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024
SMP NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN

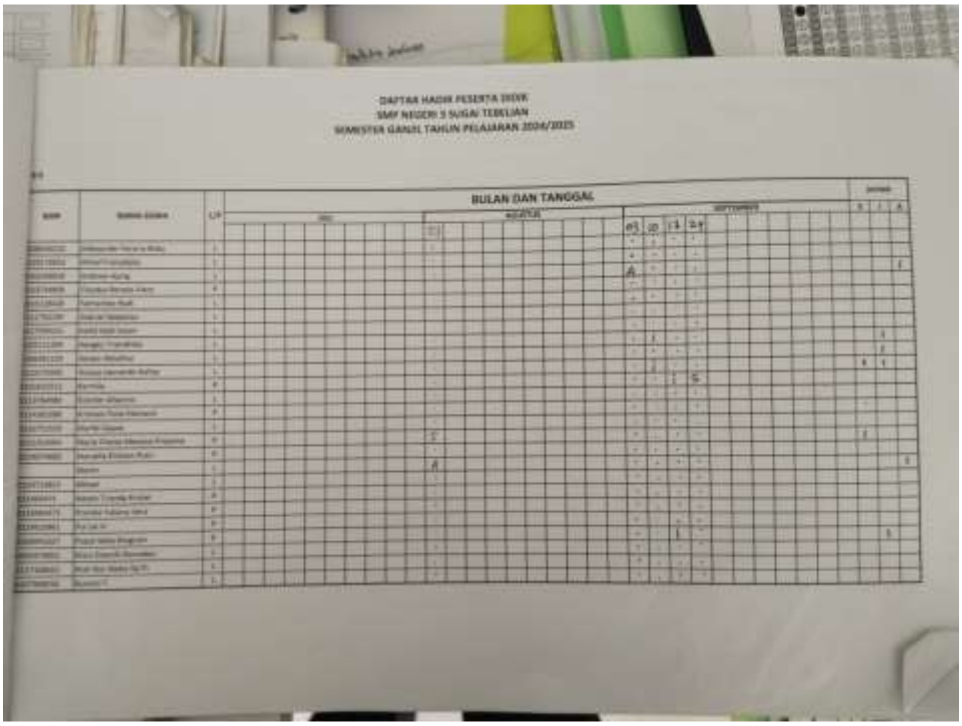
	NO	Kls Paralel	NOMOR PESERTA	NAMA PESERTA	LIP	Tempat lahir	Tgl Lahir	NAMA ORANG TUA
	1	2	5	6	7	8	9	10
33	113	7c	7c - 111	Pui Lin Ming	Laki-laki	Sintang	02-05-2009	Pui Min Chuh
34	114	7c	7c - 112	Ruki Nur Abdul Qo'Fi	Laki-laki	Nenak	08-10-2011	Jono Sumarno
35	115	7c	7c - 113	Shifa Shafitin Anggraini	Perempuan	Sintang	05-09-2011	Rosi
36	116	7c	7c - 114	Suprianus Demis	Laki-laki	Sumpit	16-09-2010	Anastasius Ado
37	117	7c	7c - 115	Vensius Anfion	Laki-laki	Engkarangan	15-11-2011	Agustus Afita
38	118	7c	7c - 116	Wan Riyan Saputra	Laki-laki	Sintang	02-09-2011	Wan Yafari
39	119	7c	7c - 117	Ruki Feroli Yanto	Laki-laki	Baning Kota	12-05-2010	Rudikus Afat
40	120	7c	7c - 118	Muhammad Fadil	Laki-laki	B	00-01-1900	B
1	121	8a	8a - 119	Agung Jaya Pratama	Laki-laki	Punti	07-12-2007	Makarius Rupinus

Lampiran 17

ABSENSI DAN NILAI SISWA KELAS VIII D

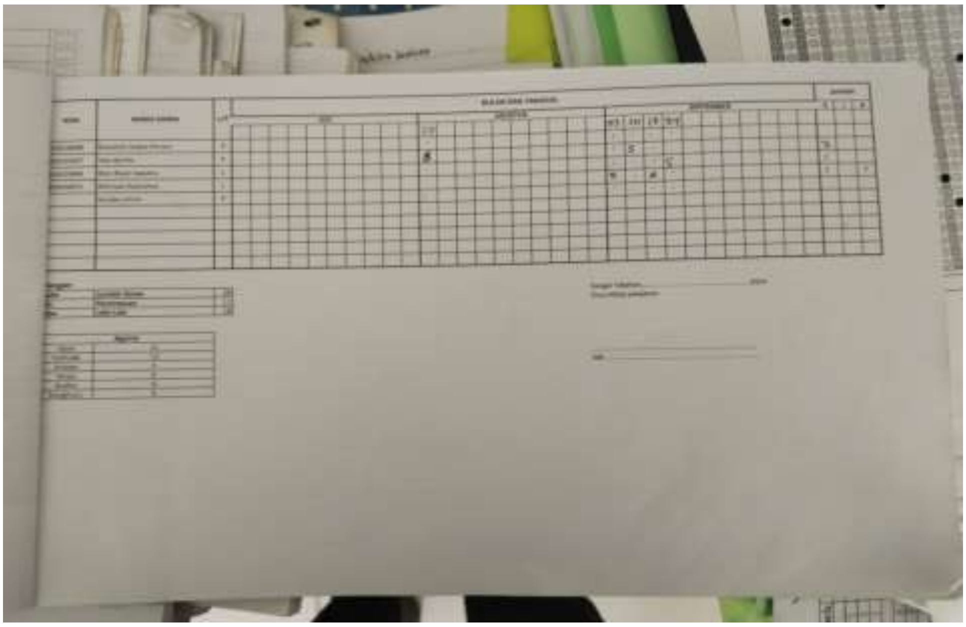






DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 3 SUGAI TEBELIAN
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2024/2025

BULAN DAN TANGGAL



DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 3 SUNGAI TEBELIAN
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024

Kelas : 8 D
Mata Pelajaran : _____

No.	NAMA SISWA	L/P	TUGAS							Rata2 Tugas	ULANGAN HARIAN															Rata2 UH	NH	NTS	NUAS	NR	
			1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14						P	K
1	Aleksander Tetang Rang	L	75	100	85	90	87	80			83	80																			
2	Amat Tangalipa	L	70	80	80	85	70	80			80	80																			
3	Andreas Kang	L	75	70	80	80	85	80			70	80																			
4	Claudia Renata Ilang	P	80	90	85	80	80	80			80	80																			
5	Fernando Kadi	L	75	80	80	85	85	80			80	80																			
6	Gabriel Sebastian	L	80	80	80	80	75	80			80	80																			
7	Indra Adil Saleh	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
8	Kengka Tinandhika	L	80	80	75	80	80	80			80	80																			
9	Kevin Ramadhan	L			80	80	80	80			80	80																			
10	Kevin Leonardo Mulia	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
11	Kurnia	P	80	80	80	80	80	80			80	80																			
12	Rosalin Alvanno	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
13	Sinaga Putra Fakhriansi	P	80	80	80	80	80	80			80	80																			
14	Shafiel Gozali	L	80	80	80	80	80				80	80																			
15	Maria Chaya Maucura Prasetya	P	80	80	80	80	80	80			80																				
16	Marsella Putriana Putri	P		80	80	80	80	80			80																				
17	Martin	L		80	80	80	80	80			80																				
18	Mikael	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
19	Nayla Thania Arsyad	P	80	80	80	80	80	80			80																				
20	Putriana Fatiana Wirda	P	80	80	80	80	80	80			80	80																			
21	Pur Lie Yi	P	80	80	80	80	80	80			80																				
22	Sara Tania Bangkuh	P	80	80	80	80	80	80			80	80																			
23	Rizqy Quazhi Ramadan	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
24	Rizki Nur Abdul Qo'ri	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
25	Rustam P	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			

No.	NAMA SISWA	L/P	TUGAS							Rata2 Tugas	ULANGAN HARIAN															Rata2 UH	NH	NTS	NUAS	NR	
			1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14						P	K
26	Nurul Dalila Fatwa	P	80	80	80	80	80	80			80																				
27	Rika Aprilia	P		80	80	80	80	80			80	80																			
28	Rizki Ryan Saputra	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
29	Sebayan Denatha	L	80	80	80	80	80	80			80	80																			
30	[illegible]	P	80	80	80	80					80																				
31																															
32																															
33																															
34																															
35																															

Sungai Tebelian, _____
Guru Mata Pelajaran,

_____
NIP _____

NH : Nilai Harian
NTS : Nilai Ulangan Tengah Semester
NUAS : Nilai Ulangan Umum
NR : Nilai Rapor
P : Pengetahuan
K : Keterampilan

Laki-Laki : orang
Perempuan : orang
Jumlah : orang

Lampiran 18

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

Gambar 1. Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian

Gambar 2. Dokumentasi Proses Pembelajaran di Kelas

Gambar 3

Peneliti melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Gambar 4

Peneliti melakukan wawancara dengan Waka Kurikulum dan Guru PPKn

Gambar 4

Peneliti melakukan wawancara dengan Kesiswaan dan Guru BK

Gambar 5

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII D

Gambar 6

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII D

Gambar 7

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII D

Gambar 7

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII D

Gambar 8

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII D

RIWAYAT HIDUP

Rici Rikardus Ucok. A, lahir di Tempunak pada tanggal 08 Juli 2001, anak ke tiga dari tiga bersaudara, dan beragama Katolik. Anak dari Bapak Matius Kasim (Alm) dan Ibu Kasilawati Siah. Pekerjaan orang tua Petani. Alamat orang tua Dusun Batu Limau RT/RW 001/001 Desa Merti Jaya Kecamatan Tempunak Kabupaten Sintang. Saya mengenyam pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 25 Mansik pada Tahun 2008 sampai dengan tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 04 Tempunak pada tahun 2014 sampai dengan tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas di SMAS Nusantara Indah Sintang pada tahun 2017 sampai dengan tahun 2020. Setelah menyelesaikan pendidikan SMA ditahun 2020, saya kemudian melanjutkan pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada Tahun 2021 mengambil Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Organisasi yang pernah diikuti antara lain: Anggota Aktif Pramuka Penggalang Gugus Depan (SMP Negeri 04 Tempunak), Anggota drum band (SMAS Nusantara Indah Sintang, Anggota BPAN Sintang, Lalu pada tahun 2022 di organisasi HMPS PPKn menjabat sebagai ketua di bidang Kominfo, pernah menjabat sebagai Student Staf Prodi PPKn pada tahun 2023-2024 dan menjabat sebagai Kominfo Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) pada tahun 2023/2024 di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. UKM Wajib KMK (Keluarga Mahasiswa Katolik) dan UKM pilihan Olahraga.