

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Qur'an Penerjemah Jakarta, Graha .2012
- At Tirmidzi, Imam At Tirmidzi: *Buku Kumpulan Hadist Riwayat Imam At Tirmidzi*, (Jakarta). 2012.
- Albima Rama Sudharto. Universitas Sumatera Utara. Jurnal 2018
- Asih Ria Andini, Nanik Rahmawati, Marisa Elsera. Universitas Maritim Raja Ali Haji . jurnal 2019
- Bungin, B. (2013). *Metode penelitian sosial & ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan, publik, komunikasi, manajemen, dan pemasara edisi pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Bungin, M. Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara .Hafied .2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi.*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dr. Suwanto,M.Hum.2014.Yogyakarta.*Dasar-Dasar Metodologi Penelelitian*. Cv. Andi Offset.
- Drs. DARYANTO Dr. Muljo Rahardjo, M.P.d .2016. *TEORI KOMUNIKASI*. Penerbit Gava Media. Yogyakarta
- Ghozali, I. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro.
- KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Liputan6.com. Diakses pada 22 Maret 2020.
- Mahendra Wibawa. Program Studi Desain Komunikasi Visual - STIKI Malang. Jurnal 2016.
- Mulyana, Dedi. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* . Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nurudin.2014. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi & Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi. Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori, Azplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Pt. Refika Aditama.

Stephen W.Littlejohn. 2016. *Ensiklopedia teori komunikasi, jilid 2. Kencana.* Jakarta .

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*Jakarta.
ALFABETA, cv.

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*, CV. Alfabeta, Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, PT Rineka Cipta, Jakarta.

Tempo. 2018. Ciri Orang Kecanduan Game Online. <https://gaya.tempo.co>.
Diakses 18 Maret 2020.

Wikipedia. 2017. Mobile Legends Bang Bang. <https://id.wikipedia.org/wiki>.
Diakses 15 Maret 2020.

Wiratna, S. V. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami.* Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

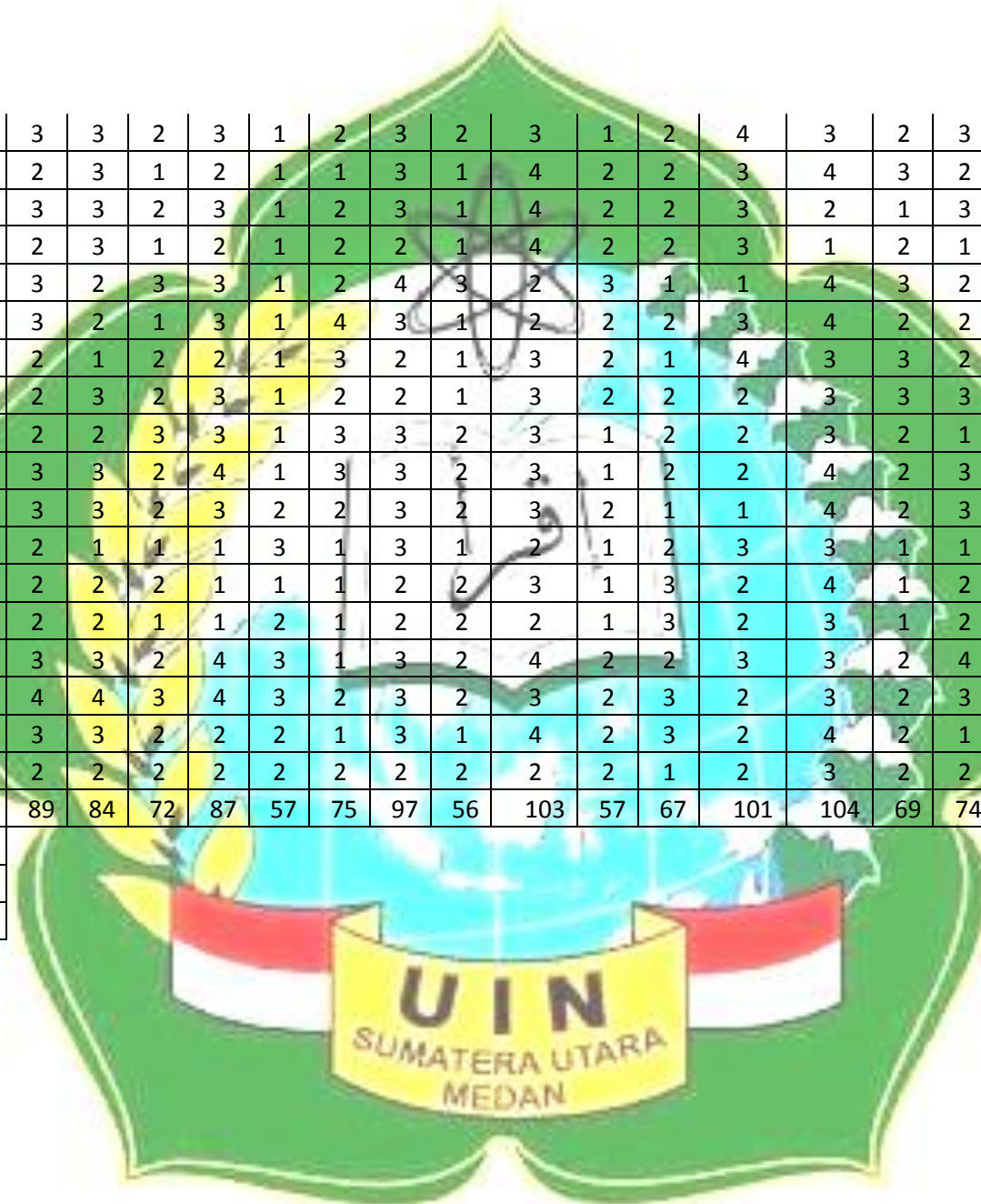


LAMPIRAN 1

UJI HIPOTESIS

No	Nama	Item Pertanyaan																				Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Dana Angginda	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1	1	44
2	Rafi Adzki T	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	45
3	M. Adlin	3	3	2	2	3	2	3	4	1	4	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	52
4	Fahri Pratama	4	3	3	2	2	3	3	4	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	52
5	Ahmad Haikal	4	3	2	3	3	2	2	4	2	3	1	2	4	3	2	3	2	4	2	2	53
6	Yudi Pratama	3	3	3	3	2	1	3	3	1	4	2	2	4	3	2	2	3	3	1	1	49
7	Diana Anggia	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	4	3	2	2	3	3	1	2	45
8	Nadin Pramita	3	2	1	1	2	1	2	3	1	3	1	2	4	3	2	2	3	3	2	2	43
9	Raisa Putri	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	1	4	3	3	2	2	3	1	1	44
10	Mega Wulandari	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	4	2	2	2	2	4	2	2	38
11	Ramad Yuda	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	2	2	4	2	1	38
12	Ahmad Faizah	3	3	3	3	3	2	2	3	1	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	51
13	Asilla Siregar	4	2	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	4	3	2	2	2	3	2	2	44
14	Fahmi Syaputra	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	4	2	3	2	3	1	2	48
15	Ayu Syaputri Nst	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	1	48
16	Tya Maula	4	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	43
17	Rozik Patur	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	2	1	3	3	2	1	49

18	Kanaya Putri	4	3	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	4	3	2	3	3	3	2	2	51
19	Jihan Alyah	3	2	3	1	2	1	1	3	1	4	2	2	3	4	3	2	1	4	1	2	45
20	Risky Ananda	3	3	3	2	3	1	2	3	1	4	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	47
21	Meysa Andini	3	2	3	1	2	1	2	2	1	4	2	2	3	1	2	1	3	4	1	2	42
22	Syahnaz Amirah	4	3	2	3	3	1	2	4	3	2	3	1	1	4	3	2	4	4	3	1	53
23	M.Akthar	2	3	2	1	3	1	4	3	1	2	2	2	3	4	2	2	3	3	2	2	47
24	Mutia Sari	3	2	1	2	2	1	3	2	1	3	2	1	4	3	3	2	3	4	1	2	45
25	Raffasyah Afrino	4	2	3	2	3	1	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	46
26	Ade Nikita	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	1	2	2	3	2	1	4	1	1	2	44
27	Nur Alfiah	4	3	3	2	4	1	3	3	2	3	1	2	2	4	2	3	3	3	1	2	51
28	Alif Ar-Rayan	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	4	2	3	2	3	1	2	48
29	Safa Adinda	1	2	1	1	1	3	1	3	1	2	1	2	3	3	1	1	3	1	2	2	35
30	Indah Pratiwi	3	2	2	2	1	1	1	2	2	3	1	3	2	4	1	2	3	1	2	2	40
31	Adinda Kania	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	3	2	3	1	2	3	1	2	2	37
32	M. Zacky	4	3	3	2	4	3	1	3	2	4	2	2	3	3	2	4	4	2	2	3	56
33	M. Abdul Aziz	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	57
34	M. Habil Firdaus	4	3	3	2	2	2	1	3	1	4	2	3	2	4	2	1	3	3	3	3	51
35	M. Zidan	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	41
Total		112	89	84	72	87	57	75	97	56	103	57	67	101	104	69	74	93	101	60	64	1622
Rata-rata		3,2																				
Standart- deviasi		0,83																				
Varians		0,69																				



UJI VALIDITAS

No	Nama	Uji Validitas																				ΣY	ΣY^2
		Item Pertanyaan																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	A	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	1	2	1	54	2916
2	B	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	53	2809
3	C	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	2	3	2	53	2809
4	D	1	3	4	4	1	2	2	3	3	3	1	4	1	2	2	4	2	2	2	3	49	2401
5	E	2	1	3	2	2	4	3	4	2	3	2	1	4	3	3	2	2	3	1	2	49	2401
6	F	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	38	1444
7	G	2	4	2	1	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	54	2916
8	H	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	2	52	2704
9	I	3	2	3	3	3	3	1	2	1	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	48	2304
10	J	2	3	2	3	1	4	3	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	3	2	44	1936
11	K	2	3	2	4	2	2	2	4	3	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	46	2116
12	L	1	4	1	3	1	3	3	4	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	1	2	46	2116
13	M	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	55	3025
14	N	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	6241
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
16	P	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	1	51	2601
17	Q	1	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	47	2209
18	R	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	46	2116
19	S	3	4	4	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	4	4	2	3	2	1	54	2916
20	T	2	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	3	2	51	2601

No	XY																			
1	162	162	162	162	108	162	162	162	216	216	162	162	216	108	106	162	108	54	108	54
2	159	159	106	159	106	159	212	159	159	212	106	106	212	53	159	159	106	106	106	106
3	159	106	159	159	159	159	159	159	159	159	106	159	159	106	98	212	53	106	159	106
4	49	147	196	196	49	98	98	147	147	147	49	196	49	98	98	196	98	98	98	147
5	98	49	147	98	98	196	147	196	98	147	98	49	196	147	114	98	98	147	49	98
6	38	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	38	76	108	76	76	76	76	76
7	108	216	108	54	108	162	108	216	216	162	162	162	108	108	208	162	162	108	162	108
8	156	156	156	208	104	104	104	104	104	156	208	208	156	156	144	104	104	52	104	104
9	144	96	144	144	144	144	48	96	48	192	144	144	144	96	88	144	96	96	96	48
10	88	132	88	132	44	176	132	132	88	132	88	88	44	88	46	132	44	44	132	88
11	92	138	92	184	92	92	92	184	138	46	92	138	92	46	92	92	92	92	92	138
12	46	184	46	138	46	138	138	184	138	92	46	92	138	92	165	46	138	138	46	92
13	110	110	165	110	165	165	110	165	110	165	165	165	165	165	110	237	165	220	220	165
14	237	316	316	316	316	316	316	316	316	316	316	316	316	316	80	316	316	316	316	316
15	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	51	20	20	20	20	20
16	153	153	153	204	153	153	153	102	102	153	102	153	153	153	94	153	51	51	153	51
17	47	141	94	141	94	94	188	141	94	141	188	141	47	94	92	94	94	94	94	94
18	92	138	138	92	92	92	138	138	138	92	138	92	92	46	162	92	92	92	92	92
19	162	216	216	162	162	162	108	162	108	54	108	162	162	108	204	216	108	162	108	54
20	102	102	153	153	102	102	153	102	153	204	102	153	102	102	296	7	102	102	204	153
ΣXY	222	281	273	290	223	277	266	296	262	288	247	278	260	212	531	274	217	227	232	200
	2	7	5	8	8	0	2	1	8	2	6	2	9	3	3	1	8	6	9	4

UJI RELIABILITAS

No	Nama	Item Pertanyaan																			
1	A	9	9	9	9	4	9	9	9	16	16	9	9	16	4	4	9	4	1	4	1
2	B	9	9	4	9	4	9	16	9	9	16	4	4	16	1	9	9	4	4	4	4
3	C	9	4	9	9	9	9	9	9	9	9	4	9	9	4	4	16	1	4	9	4
4	D	1	9	16	16	1	4	4	9	9	9	1	16	1	4	4	16	4	4	4	9
5	E	4	1	9	4	4	16	9	16	4	9	4	1	16	9	9	4	4	9	1	4
6	F	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4
7	G	4	16	4	1	4	9	4	16	16	9	9	9	4	4	16	9	9	4	9	4
8	H	9	9	9	16	4	4	4	4	4	9	16	16	9	9	9	4	4	1	4	4
9	I	9	4	9	9	9	9	1	4	1	16	9	9	9	4	4	9	4	4	4	1
10	J	4	9	4	9	1	16	9	9	4	9	4	4	1	4	1	9	1	1	9	4
11	K	4	9	4	16	4	4	4	16	9	1	4	9	4	1	4	4	4	4	4	9
12	L	1	16	1	9	1	9	9	16	9	4	1	4	9	4	9	1	9	9	1	4
13	M	4	4	9	4	9	9	4	9	4	9	9	9	9	4	9	9	16	16	9	4
14	N	9	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	P	9	9	9	16	9	9	9	4	4	9	4	9	9	9	4	9	1	1	9	1
17	Q	1	9	4	9	4	4	16	9	4	9	16	9	1	4	4	4	4	4	4	4
18	R	4	9	9	4	4	4	9	9	9	4	9	4	4	1	9	4	4	4	4	4
19	S	9	16	16	9	9	9	4	9	4	1	4	9	9	4	16	16	4	9	4	1
20	T	4	4	9	9	4	4	9	4	9	16	4	9	4	4	9	4	4	16	9	4
	Total	105	167	155	179	105	158	150	182	145	176	132	160	148	95	145	157	102	116	113	87

No	Nama	Item Pertanyaan																				ΣY	ΣY^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	A	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	1	2	1	54	2916
2	B	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	53	2809
3	C	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	2	3	2	53	2809
4	D	1	3	4	4	1	2	2	3	3	3	1	4	1	2	2	4	2	2	2	3	49	2401
5	E	2	1	3	2	2	4	3	4	2	3	2	1	4	3	3	2	2	3	1	2	49	2401
6	F	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	38	1444
7	G	2	4	2	1	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	54	2916
8	H	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	2	52	2704
9	I	3	2	3	3	3	3	1	2	1	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	48	2304
10	J	2	3	2	3	1	4	3	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	3	2	44	1936
11	K	2	3	2	4	2	2	2	4	3	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	46	2116
12	L	1	4	1	3	1	3	3	4	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	1	2	46	2116
13	M	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	55	3025
14	N	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	6241
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
16	P	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	1	51	2601
17	Q	1	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	47	2209
18	R	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	46	2116
19	S	3	4	4	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	4	4	2	3	2	1	54	2916
20	T	2	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	3	2	51	2601

No	Nama	Item Pertanyaan																				total
1	A	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	1	2	1	54
2	B	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	53
3	C	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	2	3	2	53
4	D	1	3	4	4	1	2	2	3	3	3	1	4	1	2	2	4	2	2	2	3	49
5	E	2	1	3	2	2	4	3	4	2	3	2	1	4	3	3	2	2	3	1	2	49
6	F	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	38
7	G	2	4	2	1	2	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	54
8	H	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	2	52
9	I	3	2	3	3	3	3	1	2	1	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	48
10	J	2	3	2	3	1	4	3	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	3	2	44
11	K	2	3	2	4	2	2	2	4	3	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	46
12	L	1	4	1	3	1	3	3	4	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	1	2	46
13	M	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	55
14	N	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	P	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	1	51
17	Q	1	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	47
18	R	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	46
19	S	3	4	4	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	4	4	2	3	2	1	54
20	T	2	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	3	2	51
Total		43	55	53	57	43	54	52	58	51	56	48	54	50	41	51	53	42	44	45	39	989

total varians butir																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0,7	0,8	0,8	0,9	0,7	0,6	0,8	0,7	0,8	1,0	0,9	0,7	1,2	0,6	0,8	0,9	0,7	1,0	0,6	0,6
Jumlah		15,739																	
Total Varians		Cronbach Alpha																	
109,2079		0,6																	



PERHITUNGAN SKOR DALAM JAWABAN

A. GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

1. Untuk pertanyaan “saya suka game online mobile legends”

$$\text{Menjawab 4} : 14 \text{ orang} = 4 \times 14 = 56$$

$$\text{Menjawab 3} : 16 \text{ orang} = 3 \times 16 = 48$$

$$\text{Menjawab 2} : 3 \text{ orang} = 2 \times 3 = 6$$

$$\text{Menjawab 1} : 2 \text{ orang} = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 112$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah } 35 \times 1 = 35$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

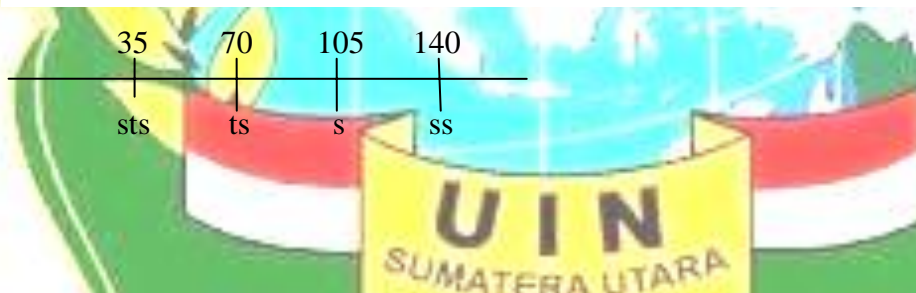
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



a. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{112}{140} \times 100\% = 80\%$

maka persentasenya sangat kuat.

b. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

$$14 \text{ orang menjawab sangat setuju (ss)} : \frac{14}{35} \times 100\% = 40\%$$

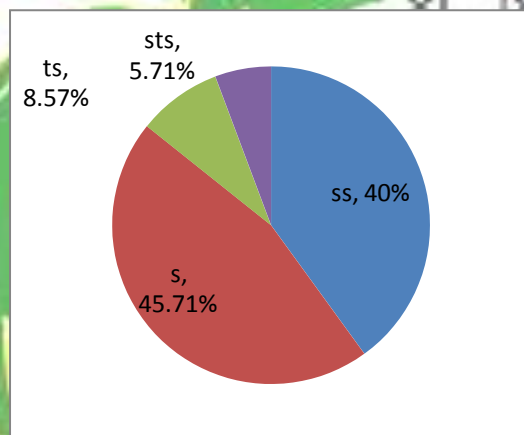
$$16 \text{ orang menjawab setuju (s)} : \frac{16}{35} \times 100\% = 47,51\%$$

$$3 \text{ orang menjawab tidak setuju (ts)} : \frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$$

$$2 \text{ orang menjawab tidak setuju (sts)} : \frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$$

$$\text{Jumlah} \quad \text{—————} = 99,99\%$$

a. Diagram



2.

Untuk pertanyaan "setiap hari saya selalu memainkan game online mobile legend"

$$\text{Menjawab 4} : 1 \text{ orang} = 4 \times 1 = 4$$

$$\text{Menjawab 3} : 17 \text{ orang} = 3 \times 17 = 51$$

$$\text{Menjawab 2} : 17 \text{ orang} = 2 \times 17 = 34$$

$$\text{Menjawab 1} : 0 \text{ orang} = 1 \times 0 = 0$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 89$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto :

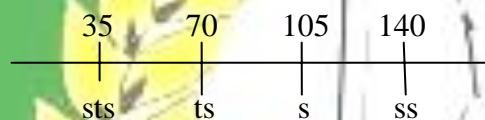
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



a. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{89}{140} \times 100\% = 63,57\%$

maka persentasenya kuat.

b. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

1 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

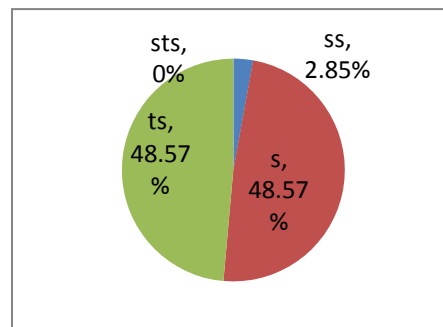
17 orang menjawab setuju (s) : $\frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$

17 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{3}{35} \times 100\% = 48,57\%$

0 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

Jumlah _____ = 99,99%

a. Diagram



3. Untuk pertanyaan “saya rela meminjam hp orang tua saya untuk bermain game online mobile legends”

$$\text{Menjawab 4} : 1 \text{ orang} = 4 \times 1 = 4$$

$$\text{Menjawab 3} : 16 \text{ orang} = 3 \times 16 = 48$$

$$\text{Menjawab 2} : 14 \text{ orang} = 2 \times 14 = 28$$

$$\text{Menjawab 1} : 4 \text{ orang} = 1 \times 4 = 4$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 84$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

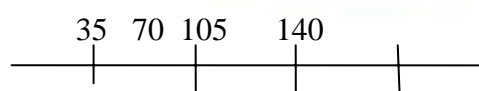
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden maka $\frac{84}{140} \times 100\% = 57,14\%$

maka persentasenya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan kelompok responden maka :

1 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

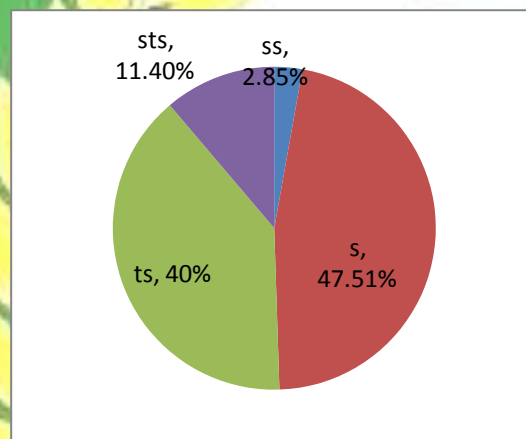
16 orang menjawab setuju (s) : $\frac{16}{35} \times 100\% = 47,51\%$

14 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{14}{35} \times 100\% = 40\%$

4 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{4}{35} \times 100\% = 11,4\%$

Jumlah ————— = 99,96%

d. Diagram



4. Untuk pertanyaan “saya memakai uang saku untuk top up diamond”

Menjawab 4 : 0 orang = $4 \times 0 = 0$

Menjawab 3 : 10 orang = $3 \times 10 = 30$

Menjawab 2 : 17 orang = $2 \times 17 = 34$

Menjawab 1 : 8 orang = $1 \times 8 = 8$

Jumlah : 35 orang = 72

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

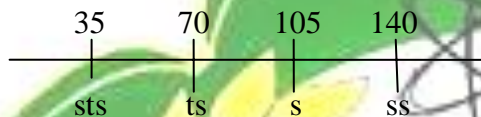
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden maka $\frac{72}{140} \times 100\% = 51,42\%$

maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

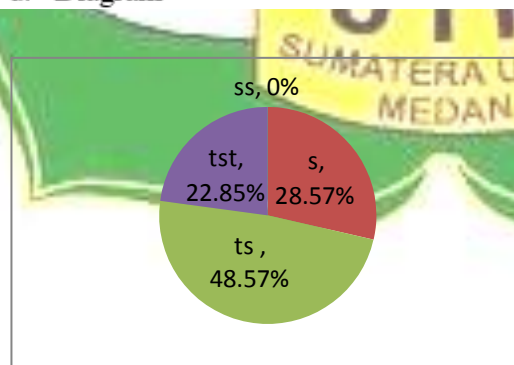
10 orang menjawab setuju (s) : $\frac{10}{35} \times 100\% = 28,57\%$

17 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$

8 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

Jumlah _____ = 99,99%

d. Diagram



5. Untuk pertanyaan “saya mengidolakan karakter yang ada di game online mobile legends”

$$\text{Menjawab 4} : 3 \text{ orang} = 4 \times 3 = 12$$

$$\text{Menjawab 3} : 14 \text{ orang} = 3 \times 14 = 42$$

$$\text{Menjawab 2} : 15 \text{ orang} = 2 \times 15 = 30$$

$$\text{Menjawab 1} : 3 \text{ orang} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 87$$

- a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah } 35 \times 1 = 35$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

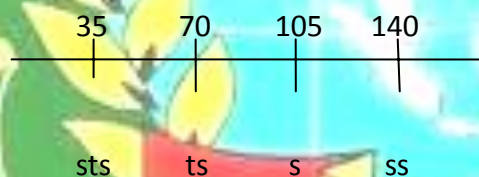
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



- b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{87}{140} \times 100\% = 62,14\%$

maka presentasinya adalah kuat.

- c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

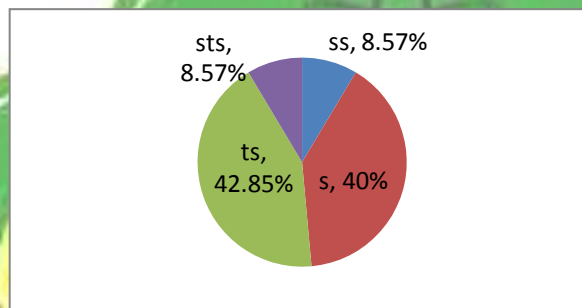
$$3 \text{ orang menjawab sangat setuju (ss)} : \frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$$

$$14 \text{ orang menjawab setuju (s)} \quad : \frac{14}{35} \times 100\% = 40\%$$

$$15 \text{ orang menjawab tidak setuju (ts)} \quad : \frac{15}{35} \times 100\% = 42,85\%$$

$$3 \text{ orang menjawab tidak setuju (ts)} \quad : \frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$$

$$\text{Jumlah} \quad \text{—————} = 99,99\%$$



d. Diagram

6. Untuk menjawab “saya melewatkan jam makan siang saya demi game online mobile legends”

$$\text{Menjawab 4} \quad : 0 \text{ orang} \quad = 4 \times 0 = 0$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 5 \text{ orang} \quad = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 12 \text{ orang} \quad = 2 \times 12 = 24$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 18 \text{ orang} \quad = 1 \times 18 = 18$$

$$\text{Jumlah} \quad : 35 \text{ orang} \quad = 57$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad 35 \times 1 = 35$$

UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

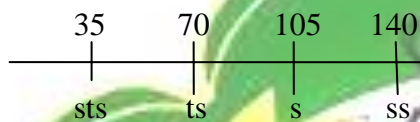
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{57}{140} \times 100\% = 40,71\%$

maka presentasinya adalah lemah.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 rang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

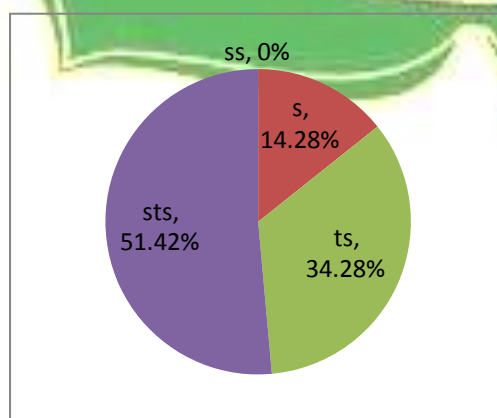
5 orang menjawab setuju (s) : $\frac{5}{35} \times 100\% = 14,28\%$

12 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{12}{35} \times 100\% = 34,28\%$

18 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{18}{35} \times 100\% = 51,42\%$

Jumlah ————— = 99,98%

d. Diagram



7. Untuk menjawab “saya pernah ikut turnamen game online mobile legends”

Menjawab 4 : 1 orang = $4 \times 1 = 4$

Menjawab 3 : 11 orang = $3 \times 11 = 33$

Menjawab 2 : 15 orang = $2 \times 15 = 30$

Menjawab 1 : 8 orang = $1 \times 8 = 8$

Jumlah : 35 orang = 75

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

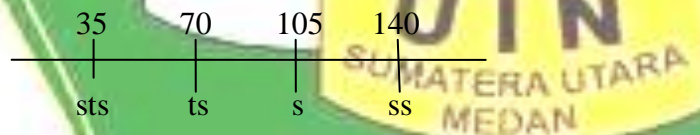
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{75}{140} \times 100\%$
 $= 53,57\%$

maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

1 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

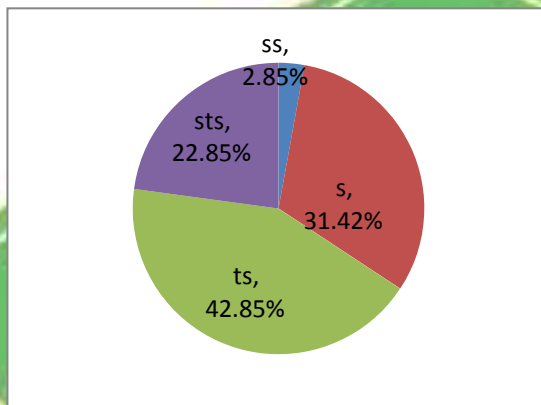
11 orang menjawab setuju (s) $:\frac{11}{35} \times 100\% = 31,42\%$

15 orang menjawab tidak setuju (ts) $:\frac{15}{35} \times 100\% = 42,85\%$

8 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $:\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

Jumlah $\text{—————} = 99,97\%$

d. Diagram



8. Untuk menjawab “saya lebih suka game online daripada game tradisional”

Menjawab 4 : 5 orang = $4 \times 5 = 20$

Menjawab 3 : 19 orang = $3 \times 19 = 57$

Menjawab 2 : 9 orang = $2 \times 9 = 18$

Menjawab 1 : 2 orang = $1 \times 2 = 2$

Jumlah : 35 orang = 97

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

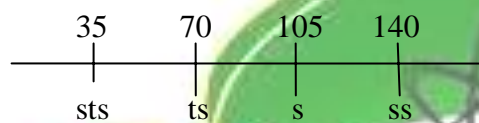
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{97}{140} \times 100\% = 69,28\%$

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

5 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{5}{35} \times 100\% = 14,28\%$

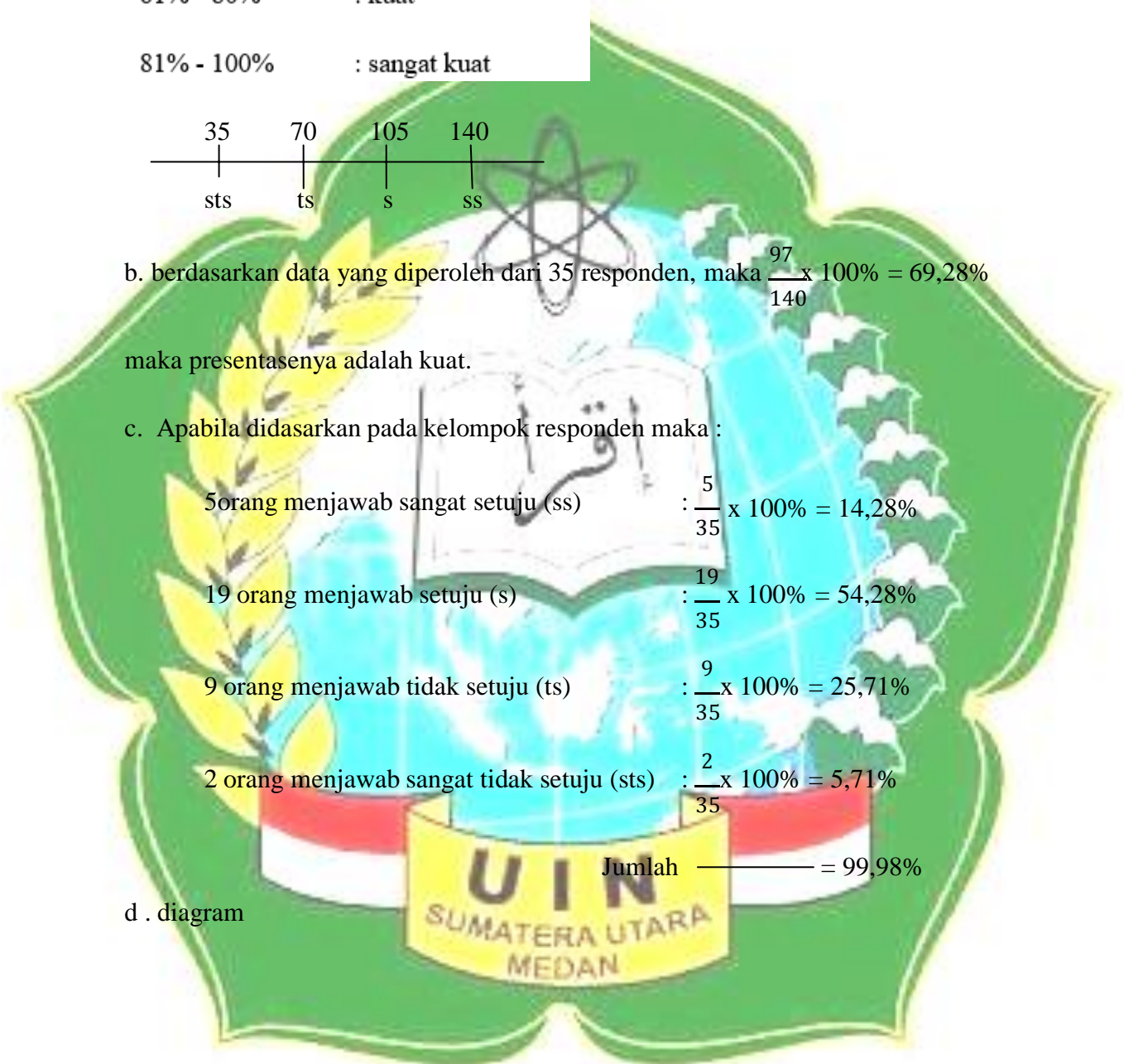
19 orang menjawab setuju (s) : $\frac{19}{35} \times 100\% = 54,28\%$

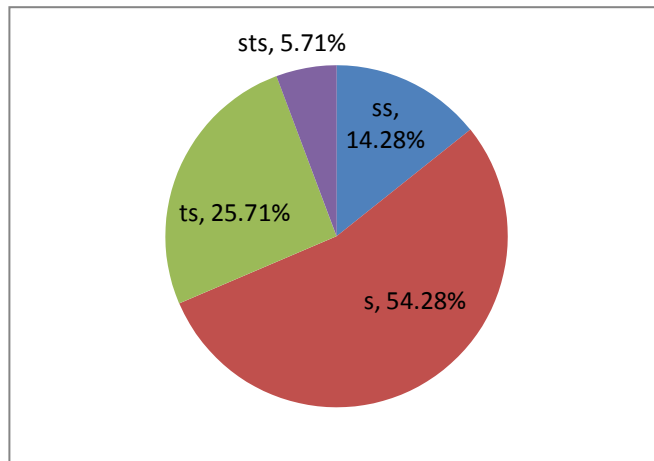
9 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{9}{35} \times 100\% = 25,71\%$

2 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$

Jumlah ————— = 99,98%

d . diagram





b. LOST GENERATIONS

9. Untuk menjawab “saya lebih memilih game online ketimbang berkumpul dengan keluarga”

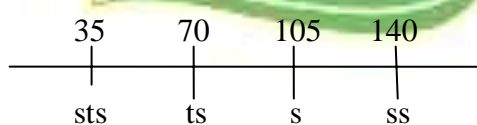
Menjawab 4	: 0 orang	= 4 x 0 = 0
Menjawab 3	: 2 orang	= 3 x 2 = 6
Menjawab 2	: 17 orang	= 2 x 17 = 34
Menjawab 1	: 16 orang	= 1 x 16 = 16
<hr/>		
Jumlah	: 35 orang	= 56

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

0% - 20%	: sangat lemah
21% - 40%	: lemah
41% - 60%	: cukup
61% - 80%	: kuat
81% - 100%	: sangat kuat



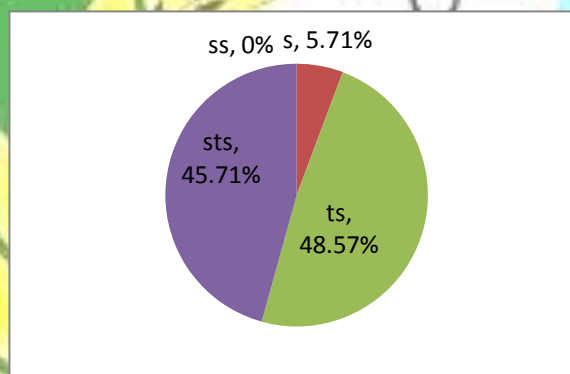
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{56}{140} \times 100\%$
 $= 40\%$

maka presentasinya adalah lemah.

c. . Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss)	$:\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$
2 orang menjawab setuju (s)	$:\frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$
17 orang menjawab tidak setuju (ts)	$\frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$
16 orang menjawab sangat tidak setuju (sts)	$\frac{16}{35} \times 100\% = 45,71\%$
Jumlah	$= 99,99\%$

d. Diagram



10. Untuk menjawab “saya suka berteman dengan teman yang suka bermain game online”

Menjawab 4	: 8 orang	= 4 x 8 = 32
Menjawab 3	: 17 orang	= 3 x 17 = 51
Menjawab 2	: 10 orang	= 2 x 10 = 20
Menjawab 1	: 0 orang	= 1 x 0 = 0
<hr/>		
Jumlah	: 35 orang	= 103

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

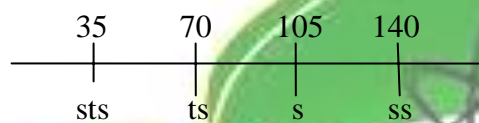
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{103}{140} \times 100\%$
 $= 73,53\%$

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

8 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

17 orang menjawab setuju (s) : $\frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$

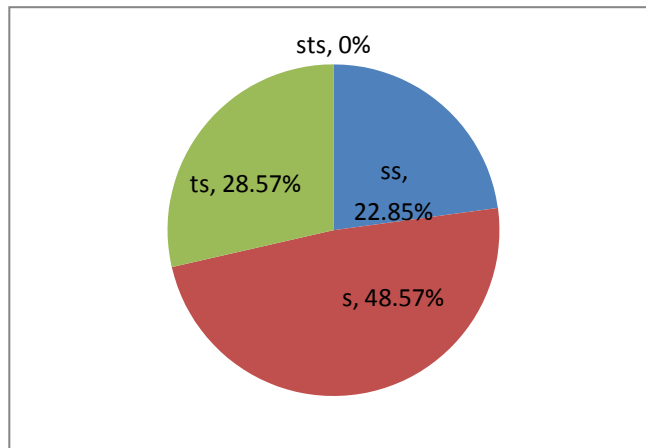
10 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{10}{35} \times 100\% = 28,57\%$

0 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

Jumlah ————— = 99,99%

d. Diagram

UIN
 SUMATERA UTARA
 MEDAN



11. Untuk menjawab “saya selalu mengabaikan jika dipanggil oleh orang tua saat bermain game”

Menjawab 4 : 0 orang = $4 \times 0 = 0$

Menjawab 3 : 1 orang = $3 \times 1 = 3$

Menjawab 2 : 20 orang = $2 \times 20 = 40$

Menjawab 1 : 14 orang = $1 \times 14 = 14$

Jumlah : 35 orang = 57

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

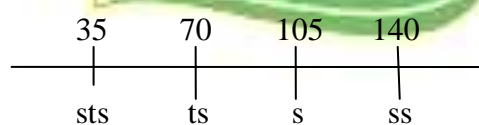
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{57}{140} \times 100\% = 40,71\%$

maka presentasinya adalah lemah.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

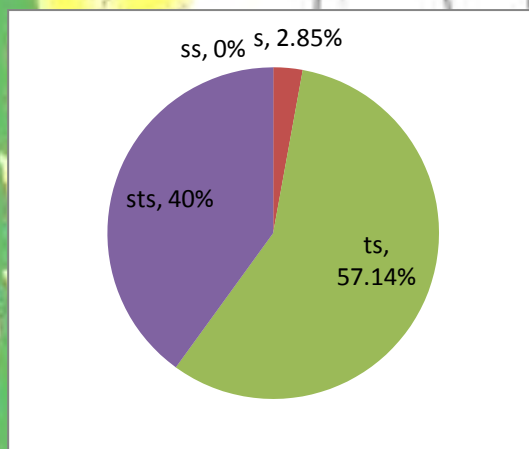
1 orang menjawab setuju (s) $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

20 orang menjawab tidak setuju (ts) $\frac{20}{35} \times 100\% = 57,14\%$

14 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $\frac{14}{35} \times 100\% = 40\%$

Jumlah $\text{-----} = 99,99\%$

d. Diagram



12. Untuk menjawab “saya pernah menunda mengerjakan pr demi bermain game”

Menjawab 4 : 0 orang = $4 \times 0 = 0$

Menjawab 3 : 4 orang = $3 \times 4 = 12$

Menjawab 2 : 24 orang = $2 \times 24 = 48$

Menjawab 1 : 7 orang = $1 \times 7 = 7$

Jumlah : 35 orang = 67 +

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

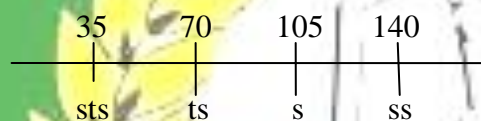
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{67}{140} \times 100\% =$

47,58%

maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

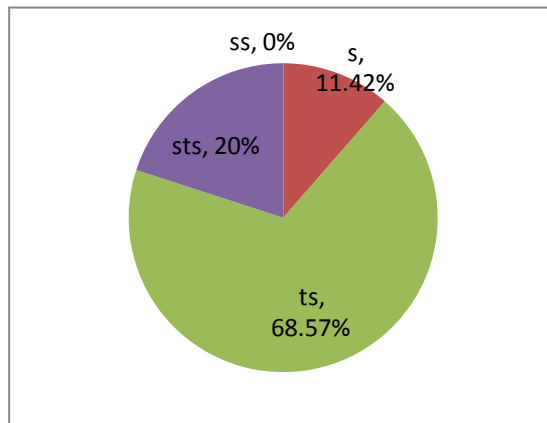
4 orang menjawab setuju (s) $\frac{4}{35} \times 100\% = 11,42\%$

24 orang menjawab tidak setuju (ts) $\frac{24}{35} \times 100\% = 68,57\%$

7 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $\frac{7}{35} \times 100\% = 20\%$

Jumlah ————— = 99,99%

d. Diagram



13. Untuk menjawab “saya kurang menghargai waktu semenjak bermain game online mobile legends”

$$\text{Menjawab 4} : 9 \text{ orang} = 4 \times 9 = 36$$

$$\text{Menjawab 3} : 15 \text{ orang} = 3 \times 15 = 45$$

$$\text{Menjawab 2} : 9 \text{ orang} = 2 \times 9 = 18$$

$$\text{Menjawab 1} : 2 \text{ orang} = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 101$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah } 35 \times 1 = 35$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

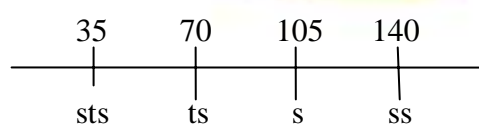
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



- b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{101}{140} \times 100\% = 72,14\%$

maka presentasinya adalah kuat.

- c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

9 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{9}{35} \times 100\% = 25,71\%$

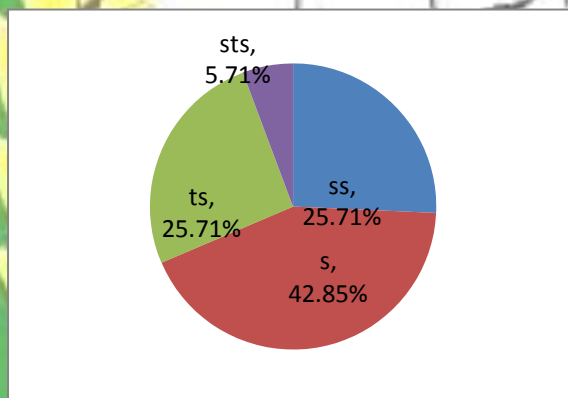
15 orang menjawab setuju (s) : $\frac{15}{35} \times 100\% = 42,85\%$

9 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{9}{35} \times 100\% = 25,71\%$

2 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$

Jumlah _____ = 99,98%

- d. Diagram



14. Untuk menjawab “saya memiliki teman baru ketika bermain game online mobile legends”

Menjawab 4 : 8 orang = $4 \times 8 = 32$

Menjawab 3 : 19 orang = $3 \times 19 = 57$

Menjawab 2 : 7 orang = $2 \times 7 = 14$

Menjawab 1 : 1 orang = $1 \times 1 = 1$

_____ +

Jumlah : 35 orang = 104

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

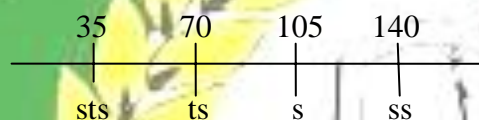
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{104}{140} \times 100\% =$

74,28%

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

8 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

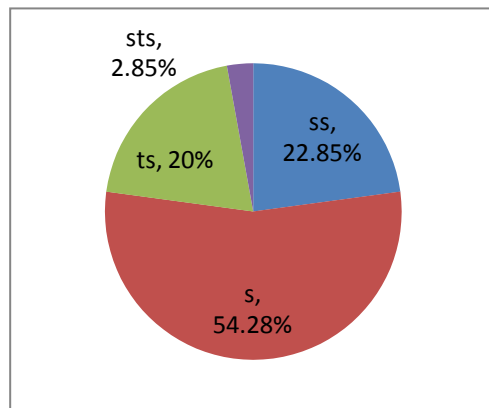
19 orang menjawab setuju (s) $\frac{19}{35} \times 100\% = 54,28\%$

7 orang menjawab tidak setuju (ts) $\frac{7}{35} \times 100\% = 20\%$

1 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

Jumlah _____ = 99,98%

d. Diagram



15. Untuk menjawab “setelah bermain game onlien saya lebih fokus dalam belajar”

$$\text{Menjawab 4} : 0 \text{ orang} = 4 \times 0 = 0$$

$$\text{Menjawab 3} : 6 \text{ orang} = 3 \times 6 = 18$$

$$\text{Menjawab 2} : 22 \text{ orang} = 2 \times 22 = 44$$

$$\text{Menjawab 1} : 7 \text{ orang} = 1 \times 7 = 7$$

$$\text{Jumlah} : 35 \text{ orang} = 69$$

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah } 35 \times 1 = 35$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

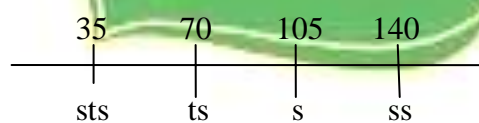
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{69}{140} \times 100\% = 49,28\%$

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

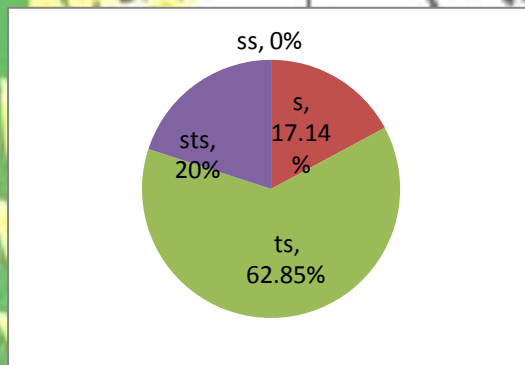
6 orang menjawab setuju (s) : $\frac{6}{35} \times 100\% = 17,14\%$

22 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{22}{35} \times 100\% = 62,58\%$

7 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{7}{35} \times 100\% = 20\%$

Jumlah = 99,99%

d. Diagram



16. Untuk menjawab “saya merasa lebih hebat dan keren setelah bermain game online”

Menjawab 4 : 1 orang = $4 \times 1 = 4$

Menjawab 3 : 8 orang = $3 \times 8 = 24$

Menjawab 2 : 20 orang = $2 \times 20 = 40$

Menjawab 1 : 6 orang = $1 \times 6 = 6$

Jumlah : 35 orang = 74

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

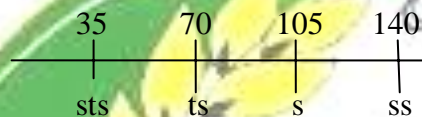
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Sesuai data yang didapat dari 35 responden, maka $\frac{74}{140} \times 100\% = 52,85\%$
maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila disesuaikan pada kelompok responden maka :

1 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

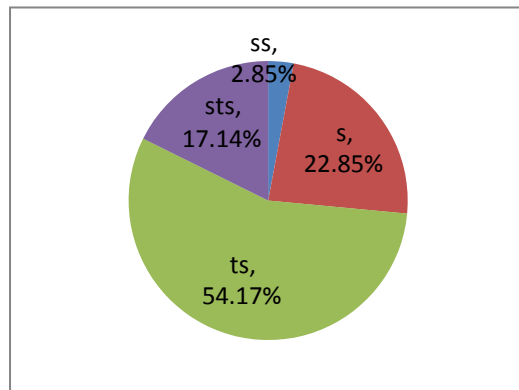
8 orang menjawab setuju (s) $\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

20 orang menjawab tidak setuju (ts) $\frac{20}{35} \times 100\% = 57,14\%$

6 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $\frac{6}{35} \times 100\% = 17,14\%$

Jumlah = 99,98%

d. Diagram



17. Untuk menjawab “saya merasa menjadi gnarasi yang gaul dan modren semenjak bermain game online”

Menjawab 4	: 3 orang	= 4 x 3 = 12
Menjawab 3	: 18 orang	= 3 x 18 = 54
Menjawab 2	: 13 orang	= 2 x 13 = 26
Menjawab 1	: 1 orang	= 1 x 1 = 1

Jumlah : 35 orang = 93

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

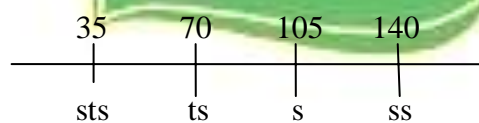
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{93}{140} \times 100\% = 66,42\%$

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

3 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$

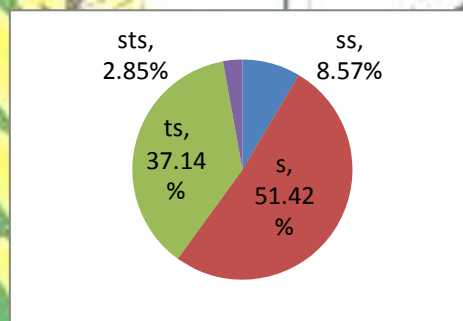
18 orang menjawab setuju (s) : $\frac{18}{35} \times 100\% = 51,42\%$

13 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{13}{35} \times 100\% = 37,14\%$

1 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$

Jumlah _____ = 99,98%

d. Diagram



18. Untuk menjawab “prestasi saya menurun akibat bermain game online mobile legends”

Menjawab 4 : 8 orang = $4 \times 8 = 32$

Menjawab 3 : 20 orang = $3 \times 20 = 60$

Menjawab 2 : 2 orang = $2 \times 2 = 4$

Menjawab 1 : 5 orang = $1 \times 5 = 5$

Jumlah : 35 orang = 101

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

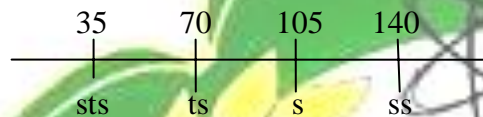
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. Sesuai data yang didapatkan dari 35 responden, maka $\frac{101}{140} \times 100\% = 72,14\%$

maka presentasinya adalah kuat.

c. Apabila disesuaikan pada kelompok responden maka :

8 orang menjawab sangat setuju (ss) $\frac{8}{35} \times 100\% = 22,85\%$

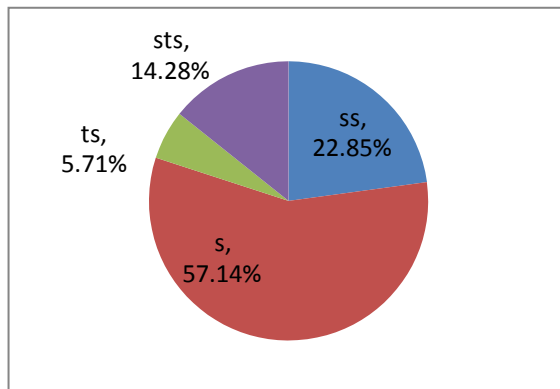
20 orang menjawab setuju (s) $\frac{20}{35} \times 100\% = 57,14\%$

2 orang menjawab tidak setuju (ts) $\frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$

5 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) $\frac{5}{35} \times 100\% = 14,28\%$

Jumlah ————— = 99,98%

d. Diagram



19. Untuk menjawab “saya merasa menjadi generasi yang gagal jika tidak bermain game online mobile legends”

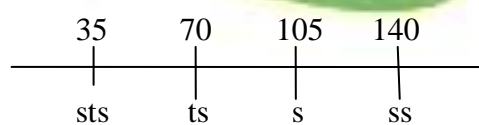
Menjawab 4	: 0 orang	= 4 x 0	= 0
Menjawab 3	: 2 orang	= 3 x 2	= 6
Menjawab 2	: 21 orang	= 2 x 21	= 42
Menjawab 1	: 12 orang	= 1 x 12	= 12
			+
Jumlah	: 35 orang		= 60

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

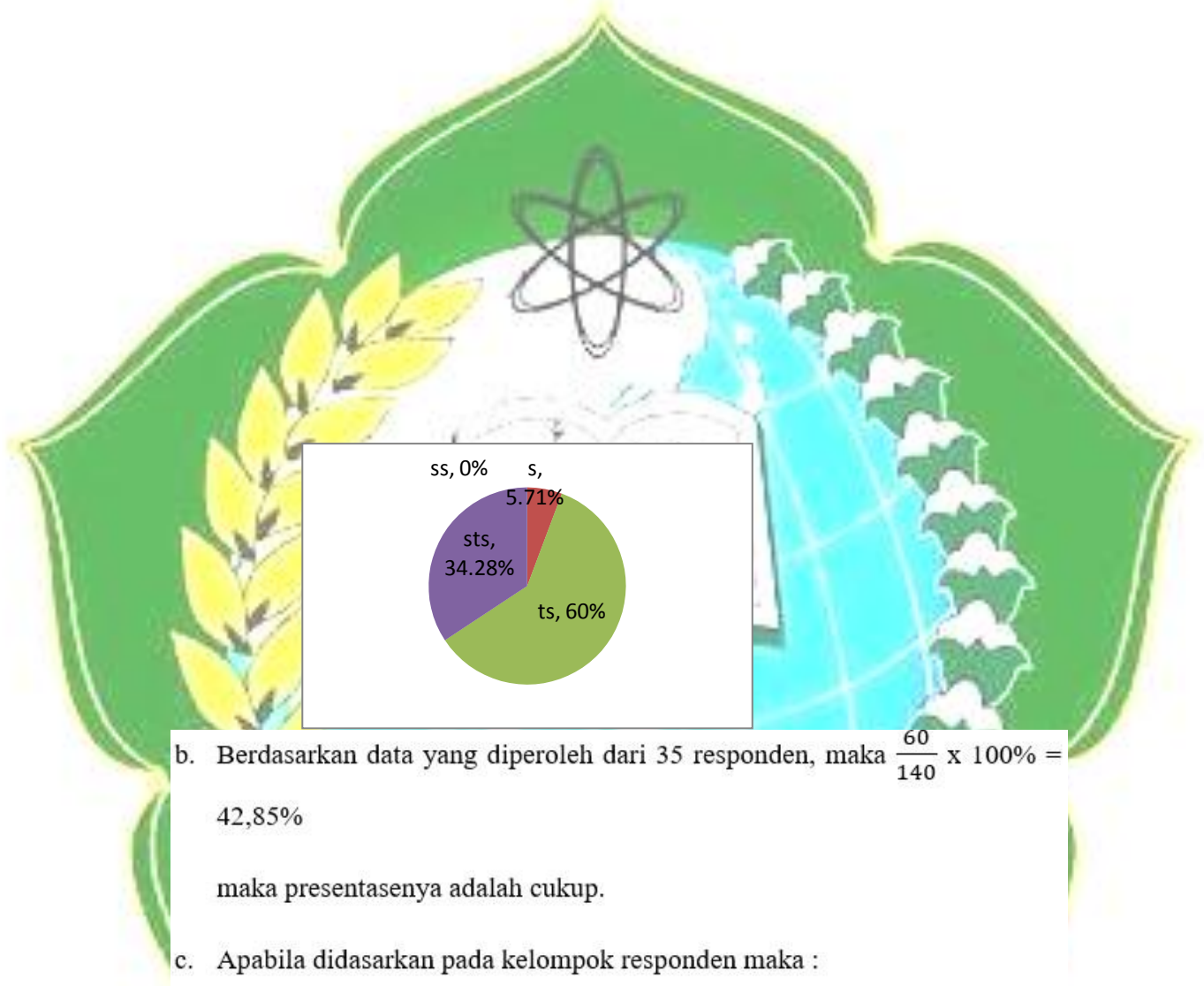
Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

0% - 20%	: sangat lemah
21% - 40%	: lemah
41% - 60%	: cukup
61% - 80%	: kuat
81% - 100%	: sangat kuat







b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{60}{140} \times 100\% = 42,85\%$

maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

2 orang menjawab setuju (s) : $\frac{2}{35} \times 100\% = 5,71\%$

21 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{21}{35} \times 100\% = 60\%$

12 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{12}{35} \times 100\% = 34,28\%$

Jumlah = 99,99%

d. Diagram

20. Untuk menjawab “saya di ejek teman jika tidak bermain game online mobile legends”

Menjawab 4 : 0 orang = $4 \times 0 = 0$

Menjawab 3 : 3 orang = $3 \times 3 = 9$

Menjawab 2 : 23 orang = $2 \times 23 = 46$

Menjawab 1 : 9 orang = $1 \times 9 = 9$

Jumlah : 35 orang = 64

a. Jumlah skor item ideal tertinggi $35 \times 4 = 140$

Jumlah skor item ideal terendah $35 \times 1 = 35$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

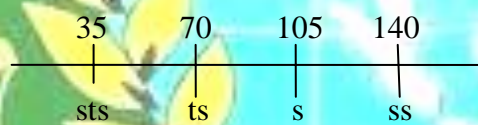
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

b. Berdasarkan data yang diperoleh dari 35 responden, maka $\frac{64}{140} \times 100\% = 45,71\%$

maka presentasinya adalah cukup.

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden maka :

0 orang menjawab sangat setuju (ss) : $\frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$

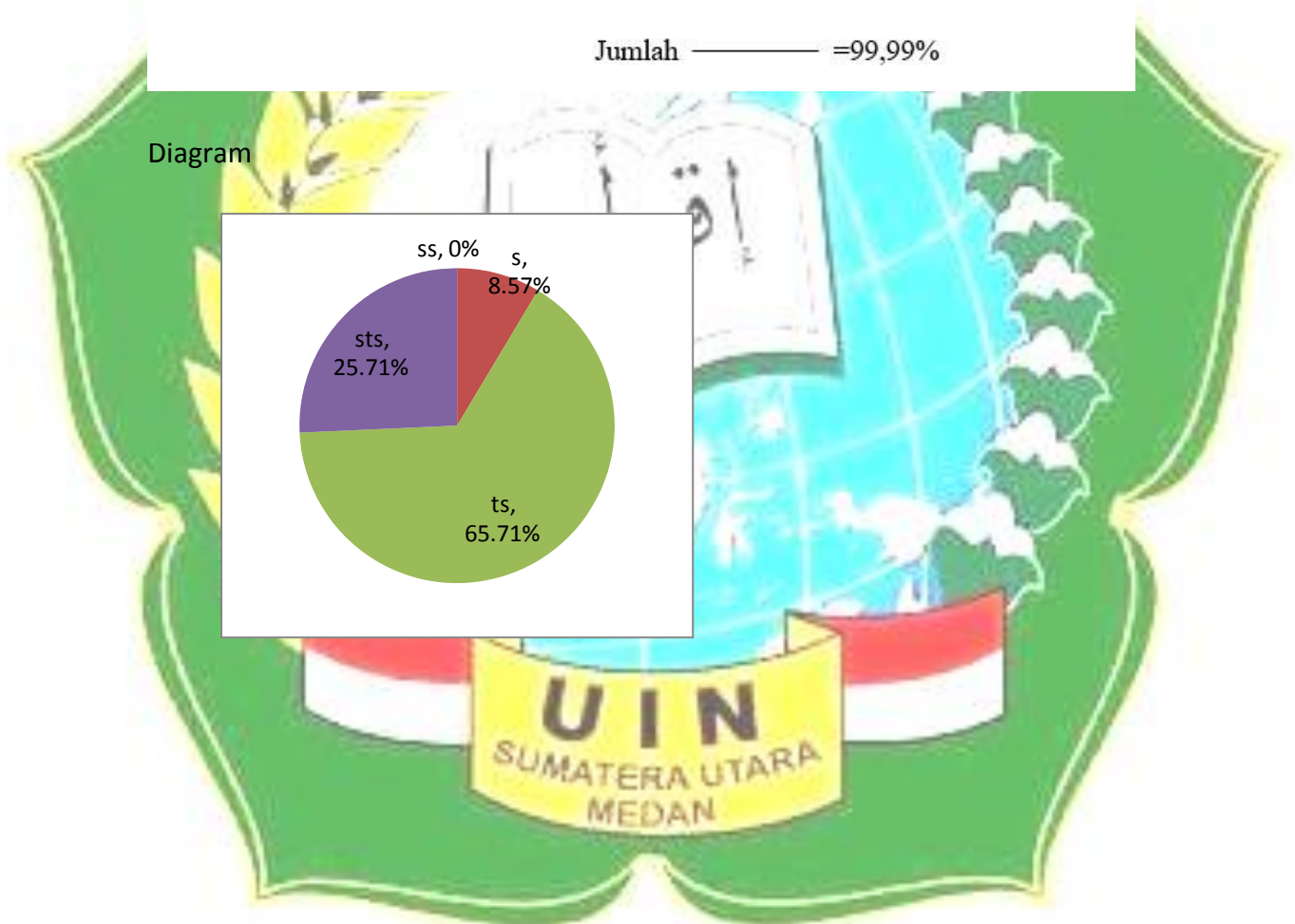
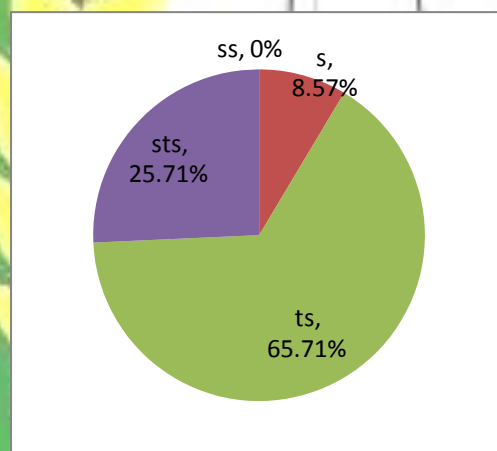
3 orang menjawab setuju (s) : $\frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$

23 orang menjawab tidak setuju (ts) : $\frac{23}{35} \times 100\% = 65,71\%$

9 orang menjawab sangat tidak setuju (sts) : $\frac{9}{35} \times 100\% = 25,71\%$

Jumlah ————— =99,99%

Diagram





KUESIONER

Pengaruh *Game online* Mobile Legends Terhadap *Lost Generations* Pada SiswaSD di Lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

I. Petunjuk Pengisian

1. Menanggapi pertanyaan yang ada dengan jelas
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama terlebih dahulu sebelum mulai menjawabnya.
3. Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan mengklik kotak centang di sebelah jawaban yang Anda yakini benar. Lebih disukai jika setiap responden memilih satu jawaban.

Keterangan skor penilaian :

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

II. Daftar Pertanyaan

Game Online Mobile Legends (X)

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka game online mobile legends				
2	Setiap hari saya selalu memainkan game online mobile legends				
3	Relatif, saya memohon kepada adik laki-laki saya untuk bermain Mobile Legends dengan saya.				

4	Saya memakai uang saku untuk top up diamond				
5	Saya mengidolakan karakter yang ada di game online mobile legends				
6	Saya menyisihkan waktu makan, lalu bermain game online.				
7	Saya pernah ikut lomba turnamen game online				
8	Saya menikmati bermain game internet lebih dari yang saya lakukan tradisional.				

Lost Generations (Y)

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih sering memainkan game multiplayer online dengan teman.				
2	Saya menikmati menghabiskan waktu bersama seorang teman yang suka bermain game online.				
3	Saya selalu mengabaikan jika di panggil oleh orang tua saat main game				
4	Saya pernah menunda mengerjakan pr demi bermain game online				
5	Saya kurang menghargai waktu semenjak bermain game online				
6	Ketika saya sedang bermain game online, saya punya teman baru.				
7	Setelah bermain game online saya menjadi lebih fokus dalam belajar				
8	Saya merasa lebih hebat dan keren setelah bermain game online				
9	Saya merasa menjadi generasi yang gaul /				

	modern semenjak bermain game online				
10	Begitu saya mulai bermain Mobile Legends online, niat saya berubah.				
11	Saya takut menjadi generasi yang rugi jika tidak bermain game internet.				
12	Jika tidak ada game online yang aktif, saya menjadi guru.				



