**Blueprint Dan Kisi – Kisi**

**Skala Intensitas Penggunaan Game Online Dan Skala Minat Belajar**

1. **Tabel Skoring Aitem Favorabel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Jawaban | Skor |
| 1 | Sangat Tidak Setuju ( STS ) | 1 |
| 2 | Tidak Setuju ( TS ) | 2 |
| 3 | Netral ( N ) | 3 |
| 4 | Setuju ( S ) | 4 |
| 5 | Sangat Setuju ( SS ) | 5 |

1. **Tabel Skoring Aitem Unfavorabel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Jawaban | Skor |
| 1 | Sangat Tidak Setuju ( STS ) | 5 |
| 2 | Tidak Setuju ( TS ) | 4 |
| 3 | Netral ( N ) | 3 |
| 4 | Setuju ( S ) | 2 |
| 5 | Sangat Setuju ( SS ) | 1 |

* **Blueprint Skala Minat Belajar**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek | Item | | Total | Bobot % | No Aitem |
| F | UF |
| 1 | Perasaan Senang.., | 3 | 1 | 4 | 27% |  |
| 2 | Ketertarikan.., | 1 | 3 | 4 | 27% |  |
| 3 | Penerimaan | 2 | 2 | 4 | 27% |  |
| 4 | Keterlibatan siswa.., | 1 | 2 | 3 | 19% |  |
| Total | | 7 | 8 | 15 | 100% |  |

* **Kisi – Kisi Skala Minat Belajar**
* **Indikator Minat Belajar**

1. Perasaan Senang..

**Favorabel**

* Saya mengikuti pembelajaran di kelas dengan perasaan senang
* Saya senang mencoba mengerjakan soal – soal di buku
* Saya bersemangat belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan.

**Unfavorabel,**

* Saya bosan membaca buku pelajaran

1. Ketertarikan..,

**Favorabel**

* Saya sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran dikelas

**Unfavorabel,**

* Saya kurang tertarik dengan pelajaran yang selalu diberi tugas / PR
* Saya sering main hp ketika pembelajaran berlangsung
* Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal yang susah

1. Penerimaan

**Favorabel**

* Saya tidak ramai sendiri ketika guru sedang menjelaskan
* Saya selalu menyimak guru dengan baik ketika pelajaran berlangsung

**Unfavorabel,**

* Jika Guru kurang menyenangkan ketika mengajar, saya menjadi malas belajar
* Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi.

1. Keterlibatan siswa..,

**Favorabel**

* Saya selalu menggunakan ide yang sering saya gunakan saat belajar bersama teman – teman

**Unfavorabel,**

* Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok
* Saya memilih untuk mengerjakan tugas saya sendiri dari pada bersama dengan teman-teman kelas
* **Blueprint Skala Intensitas Penggunaan Game Online**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek | Item | | Total | Bobot % | No Aitem |
| F | UF |
| 1 | Frekuensi | 3 | 2 | 5 | 25% |  |
| 2 | Lama Waktu | 2 | 3 | 5 | 25% |  |
| 3 | Perhatian Penuh | 3 | 2 | 5 | 25% |  |
| 4 | Emosional | 3 | 2 | 5 | 25% |  |
| Total | | 11 | 9 | 20 | 100% |  |

* **Kisi – Kisi Skala Intensitas Penggunaan Game Online**
* **Aspek Intensitas Game Online**

1. Frekuensi

**Favorabel**

* Setiap hari saya selalu bermain game online
* Bermain game online merupakan waktu yang paling baik
* Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game online sebanyak lebih dari 7 kali

**Unfavorabel**

* Saya bermain game online hanya saat ingin saja
* Saya jarang bermain game online

1. Lama Waktu

**Favorabel**

* Saya bisa menghabiskan waktu 2 jam lebih sehari hanya untuk bermain game online
* Saya bisa bermain game online seharian penuh

**Unfavorabel**

* Bermain game online akan membuat waktu terbuang sia-sia
* Saya bermain game online sehari hanya 30 menit
* Saya cenderung membatasi waktu dalam bermain game online

1. Perhatian Penuh

**Favorabel**

* Saya sering mencuri waktu belajar untuk bermain game online
* Saya rela berlama-lama menatap ponsel untuk bermain game online
* Saya malas pergi mandi jika sedang bermain game online

**Unfavorabel**

* Saya bermain game ketika tidak ada tugas
* Meskipun sedang asyik bermain, saya akan mencari makan ketika lapar.

1. Emosional

**Favorabel**

* Saya sangat senang jika menang/berhasil dalam misi game yang sedang saya mainkan.
* Saya sangat marah jika berkali-kali kalah/gagal dalam menyelesaikan misi game.
* Saya meras gelisa jika belum bisa naik ke level berikutnya

**Unfavorabel**

* Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam bermain game.
* Permainan game online sangat membosankan