1. ***Blueprint* Skala Intensitas Bermain *Game Online***

**\*Aitem yang gugur**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Deskriptor** | **No. Aitem** | | **Jumlah Aitem Yang Digunakan** |
| **Favorable** | **Unfavorable** |
| 1. | Kuantitas atau Lama Waktu | bermain game online saat waktu luang | 1,\*2,3,\*4, | 5 | 3 |
| Bermain game online setiap hari | \*6,7,8 | \*9 | 2 |
| Lupa waktu | \*10,11,12 | - | 2 |
| 2. | Aktivitas atau Frekuensi | Menghabiskan waktu bermain *game online* daripada beraktifitas di luar | 13,\*14,15 | \*17 | 2 |
| Mendahulukan *game online* daripada aktivitas lain | \*16,\*18,19,20,21 | \*22,\*23 | 3 |
| Jumlah | | | | | 12 |

1. ***Blueprint* Skala Keterampilan Sosial**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Deskriptor** | **No. Aitem** | **Jumlah Aitem yang digunakan** |
| 1. | Hubungan Baik Dengan Teman Sebaya (*Peer Relations*) | Memuji atau menasehati orang lain. | 1,7,\*11 | 2 |
| Menawarkan bantuan kepada orang lain. | 5,8 | 2 |
| Mengajak bermain atau mau berinteraksi dengan teman sebaya. | 2,3,4,6,9,10 | 6 |
| 2. | Manajemen Diri (*Self-Management*) | Mampu untuk mengontrol emosi dan berkompromi. | 12 | 1 |
| Mengikuti peraturan dan batasanbatasan yang ada. | 14,15 | 2 |
| Menerima kritikan. | 13,16,17 | 3 |
| 3. | Kemampuan Akademik (*Academic*) | Perilaku yang mandiri. | 18,19,20,21 | 4 |
| Menyelesaikan tugas individual. | 23 | 1 |
| Mengikuti arahan guru dengan baik. | 22,24 | 2 |
| 4. | Kepatuhan (*Compliance*) | Mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi. | 25,26,27,28,29 | 5 |
| 5. | Perilaku Asertif (*Assertion*) | Terbuka kepada orang lain, memiliki keterampilan dalam percakapan. | 30,32,33,39 | 4 |
| Memiliki keberanian dalam mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi. | 31,34,36,37 | 4 |
| Keberanian dalam mengakui kesalahan. | 35,38 | 2 |
| Jumlah | | | | 38 |

**\*Aitem yang gugur**