**HASIL WAWANCARA**

**SUBJEK 1**

Nama : RY

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI IPS 1

Tanggal wawancara dan observasi : 26, 28 Februari dan 18 Maret 2024

Tempat wawancara dan observasi : SMA Muhammadiyah X Taman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA** | **RESPON SUBJEK** |
| **1.** | Berapa kali subjek bermain game online dalam satu minggu atau satu harinya? | e… kalau biasanya hari biasa gini ya, biasanya cuman habis isya’. Atau nggak pulang sekolah ya sempet main sih. Tapi kalau misal hari libur ya..., ya mungkin siang sama malam. Setiap hari (7 kali) main gamenya |
| P1: biasanya bermain game online berapa jam dalam sehari? | e… tergantung sih kak. Ya, kalau misalnya pagi itu ya, kalau misalnya satu match (dalam game) selesai biasanya 27 menit, yasudah selesai. Tapi kalau minecraft, tergantung mau ngapain sih. Jadi, nggak tentu waktunya kalau main minecraft |
| P2: “tergantung” yang dimaksud, seperti apa? | Ya.. minecraft itu kan permainan game *sand box*, nah, itu kayak mengasah kreatifitas juga. Jadi uh..., kayak game petualangan juga. Itu, biasanya ngabisin berjam-jam sih. Kalau PubG 30-an, 40-an (menit) selesai |
| **2.** | Apakah kegiatan bermain game online menjadi semacam rutinitas bagi subjek? | Nggak, ada kegiatan lain selain bermain game. Kayak, saya dirumah itu belajar juga pakai HP, terus saya juga, kerja juga pakai HP. |
|  | P1: Jelaskan, bagaimana rutinitas subjek pada saat di rumah? | Kalau misal hari biasa ya, kalo sekolah. Eh... kan di sekolah itu biasanya ya, ya... ini sih, kayak bantu dulu. Kayak beres rumah, terus kayak nyapu, nge-pel. Terus kalo malemnya ya... kalo nggak ada tugas, ya... main sih. Kalo pas libur, ya... kebanyakan main sih. Cuman kalo misalya kayak, e... kayak gabut gitu, biasanya tak selingi buat belajar. |
| **3** | Apakah subjek merasa waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online dibandingkan kegiatan produktivitas? | Iya, saya ngerasa ya. Akhir-akhir ini itu saya sering menghabisin waktu buat game. Mangkanya sekarang saya juga agak sedikit batesin juga. Saya tau kayak, oh.. ini saya kayaknya kebanyakan main game. Jam tidur saya juga mulai berantakan. Jadi, saya mulai menata (mengatur waktu) lagi. |
|  | P1: Biasanya tidur jam berapa? | Biasanya itu, saya tidur jam setengah 10-an. Tapi sekarang, itu saya sekarang sering tidur jam setengah 12-an. Mangkanya, saya mulai menata lagi. |
| **4.** | Apakah menurut anda waktu yang dihabiskan secara berlebihan untuk bermain game online itu masalah? | e… sebenarnya bermasalah sih nggak, Cuma ya masalahnya itu kecanduannya. Mungkin karena terlalu asyik, jadi kayak nggak lihat jam atau gimana. Cuma kalau bikin masalah sih, sebenarnya tergantung game yang dimainkan apa. Mungkin sama, komunikasi dengan orang lain juga kurang kalau sering main PubG sama Minecraft. |
| **5.** | Apakah bermain game online secara berlebihan mengganggu tugas belajar subjek di sekolah? | e… selama ini nggak sih. Soalnya saya itu kalau ngerja’in tugas atau PR itu selalu mesti di sekolah. Jadi, kalau saya dirumah saya udah bebas mau ngapain. |
| P1: berarti, jika sudah berada di rumah sudah tidak ada tanggungan tugas sekolah? | Sudah nggak ada tanggungan. Di sekolah sudah harus selesai |
| P2: semisal mendapatkan tugas sekolah yang harus di kerjakan di rumah (seperti tugas laporan)? | Ya, kalau ada tugas itu ya, ngerjakan tugasnya dulu sih. |
| **6.** | Bagaimana perbedaan perasaan subyek saat tidak bermain game online (seperti kegiatan pembelajaran di kelas) dan saat bermain game online? | Saya, sebenarnya biasa saja sih. Saya kalau di sekolah, kalau misal waktu pelajaran ya pelajaran, kalau ada waktu istirahat ya, nge-game bisa. Kalau lagi bosen mau ngapain ya, saya main game. |
|  | P1: apakah subjek pernah selama 1 hari tidak bermain game online? jika iya, bagaimana perasaannya? | Pernah, nggak main game. Cuman saya pakai buat belajar. Perasaaannya biasa saja sih, biasa saja. Kayak nggak ada bedanya, nggak ada bedanya. |
| **7.** | Bagaimana pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersama teman sebaya? | Ya... kalau saya ya, uh.... pertama kalau hari biasa gini, ya itu tadi. Kalau belajar ya di sekolah. Tapi kalau dirumah ya..., seperti itu. Cuma kalau tentang komunikasi itu, ya.... biasa ngomong saja sama orang tua atau sama adik, ya itu tinggal ngomong saja. Cuma kalau misalnya hari biasa, saya kan sering itu, main game juga. Jadi kalau misalnya HP saya sudah *Lowbat* kan di chass toh. Nah itu saya sempatkan waktu luang kayak, mungkin belajar atau mengobrol. Tapi kalau misalnya sudah bosen main game ya, yasudah ngobrol keluar |
| P1: apakah hal tersebut artinya tergantung pada *mood* subjek saja? | Iya, saya tengantung mood saya. |
| **8.** | Selama ini, apakah waktu yang dihabiskan untuk bermain game lebih banyak dari pada untuk tugas utama sebagai pelajar? | Uh.... nggak juga sih, saya kan kalau dirumah, saya juga sudah saya kerjakan (tugas sekolah). Kalau ditanya, uh.. apakah saya sering bermain atau nggak. Itu sebenarnya nggak juga. Soalnya saya juga mengerjakan. Ya... nggak terlalu banyak lah bermain game. |
|  | P1: Apakah subjek pernah merasa bosan saat kegiatan belajar di sekolah? | Hm... pernah sih. Kayak materinya terlalu ngebosenin itu.. bikin bosen. Apa ya... kayak nggak sesuai minat kita gitu lah materinya. Jadi, kayak ngerasa bosen. begitu |
|  | P2: Apakah subjek menghabiskan waktu untuk bermain game online pada saat kegatan belajar di sekolah? | Nggak sih, kalo aku bosen pas pelajaran tetep tak dengerin. Cuman, ya.. bosen. Tetep tak… apay a. tetep tak perhati’in. Cuma, ada rasa bosennya. Kayak misalnya, guru lagi jelasin. Aku tetep... ini. Tetep memperhatikan, Cuma kayak nggak terlalu perhati’in banget gitu. Kayak ada males-malesnya dikit. |
| **9.** | Menurut subjek, dengan bermain game online yang intensif ini tidak mengganggu tujuan hidupnya? | Uh... sebenarnya, kalau terganggu sih, uh.. iya sih. Kalau berlebihan. Uh.. iya, bisa. Bisa ngganggu banget. Soalnya, sudah punya sesuatu keinginan. Terus, tiba-tiba kayak malas karena... uh...., apa ya, ya ada distraction gitu loh. Ya.. ada gangguan dari luar dan saya jadi terganggu lah. |
| P1: terganggu? | Kayak... apa ya. Sudah fokus ke satu tujuan. Tiba-tiba, hilang fokusnya. |
|  | P2: Apakah gangguan tersebut berasal dari keinginan subjek untuk bermain game online atau juga dari luar? (seperti, ajakan teman sebaya untuk bermain game online di sekolah atau di rumah) | Nggak sih, dari… kalo gangguan itu, dari aku sendiri. Kayak, belajar.. terus tiba-tiba bosen, ya... main gitu. Jarang sih kalo (pengaruh) dari luar. |
| **10.** | Apakah subjek memiliki keyakinan untuk mampu dalam mengurangi bermain game online? | Iya, bisa sih. Punya keyakinan untuk mengurangi bermain game. |
| **11.** | Bagaimana reaksi subjek saat orang lain mengganggu subjek? | Hm… ya.. pasti marah sih. Cuman, kalau misalnya ngganggunya benar-benar kayak bikin emosi gitu, bisa emosi. Cuman, apa ya. Saya nggak bisa marah-marah. Jadi, kayak sabar saja lah. Nggak sampai bentak lah. Cuman sabar saja. Tak diem’in saja sih. |
| **12.** | Apa yang subjek lakukan untuk mengatasi keinginan untuk bermain game online secara terus menerus? | Ya.. gimana ya. Soalnya kan game itu bener-bener pengaruhnya besar banget. Jadi kalau misalnya bosen larinya ke main game. Cuman kalau misalnya, uh.. pingin nggak kecanduan gitu. Ya.. mungkin, uh... HP nya bisa dibuat belajar begitu. Atau nggak gitu ya, coba baca buku saja. |
| P1: artinya, subjek mengurangi bermain game terus menerus dengan cara membaca buku? | Iya, biasanya saya begitu. Atau nggak ngomong-ngomong sama keluarga saja |
| **13.** | Jika subjek mendapatkan tugas (seperti membantu orang tua) pada saat subjek sedang bermain game online, apa yang akan subjek lakukan? | Ya… kalau semisal disuruh bantu ya, langsung bantu saja. Dengan di pause gamenya. |
| **14.** | Apa yang akan dilakukan subjek setelah menerima nasihat untuk mengurangi bermain game online, dan disarankan untuk mengalihkan pada kegiatan yang lebih positif? | Uh… pernah sih dinasehati orang tua. Ya.. jika dinasehati ya di ikuti saja. Nggak usah aneh-aneh. Ya, pokoknya kalau sudah di nasehati ya di ikuti saja. Cuman, kalau reaksi saya secara langsung itu ya, saya diemin. Terus saya diem-diem ngelakuin apa yang orang tua saya nasehatin. |
| P1: apakah subjek pernah setelah dinasehati secara diam-diam bermain game online tanpa diketahui orang tua? | Hm… nggak pernah sih. Kalau orang tua nasehatin. orang tua saya nasehatin itu ya, uh.. ”main game jangan terlalu lama” udah begitu saja. |
| **15.** | Apa motivasi hidup subjek? | Motivasi hidup saya hari ini ya.. jangan mati. Ya... kalau misalnya, kan ini saya lagi diluar lingkungan rumah. Ya, maksunya kalau misalnya diluar rumah takutnya ada apa-apa. Ya.. kalau bisa, *self defense* kalau terjadi apa-apa. Ya... jangan sampai mati. Selain itu, lakuin apa yang saya suka. Jangan pernah ikut campur ke orang lain. Jadi, kalau orang lain ngelakuin apa, yasudah biarin saja. Hidup-hidup saya, kan. |
|  | P1: Apa motivasi hidup subjek sebagai pelajar? | Hm... ini sih, meraih ranking 1. Untuk motivasiku saat ini, ranking 1. Terus ini, motivasi ku yang kedua, cari minat. Terus, a... belajar yang sungguh-sungguh. |
| **16.** | Apakah subjek yakin untuk bisa mencapai tujuannya? | Yakin sih, harus yakin. |
| **17.** | Untuk mencapai tujuan hidupnya, apakah perlu untuk mengurangi intensitas bermain game? | Kalau keadaan sekarang sih… nggak juga sih. Ya.. kalau dikurangin... gimana ya, nggak berpengaruh sih. |
| P1: apakah artinya subjek masih kesulitan untuk mengurangi intensitas bermain game online? | iya |
| **18.** | Pernakah mencoba untuk mengatasi keinginan untuk terus bermain game online secara terus menerus? | Eh… iya sih. Pernah sih. Ya... mencoba ngatasinnya itu kayak, ya... kayak kemarin ya. Itu, baca buku, terus mungkin tidur atau kumpul sama keluarga. |
|  | P1: Apakah Tindakan yang dilakukan oleh subjek berhasil untuk mengatasi keinginan untuk bermain game online secara terus menerus? | Hm…. Bisa dibilang 50%. Kayak.... apa ya. A.... gimana bilang nya. Berhasil sih... berhasil. Cuman, nggak sih... nggak juga. Gimana ya bilangnya, bingung. A..... ya kayak keinginan baca itu kayak, kurang. Masih kurang minat untuk baca. Soalnya, kan rata-rata di rumah punya yang saya baca punya nya buku novel. Nah, Jadi kayak... terlalu banyak tulisan tu.... saya juga pusing. |
| **19.** | pernahkah subjek mengalami kegagalan dalam mencapai harapan tertentu? kalau pernah, bagaimana meresponnya? | Pernah sih sekali. Dulu, pas kelas sepuluh tapi. Waktu UAS yang semester pertama, itu pernah target uh..., berapa besar ya?. Sepuluh besar. Cuman bisa 18 doang itu, ya.. karena sering main HP juga. Jadi, belajarnya mungkin agak kurang. Sekarang, ya.. sudah tak perbaiki. Responnya pastinya kecewa sih, kayak... apa, nargetin sesuatu, tapi ternyata gagal. Dan pastinya marah juga sih. Soalnya, ”kok nggak bisa” begitu loh. |
| **20.** | Apa yang subjek rasakan jika gagal dalam mengurangi waktu bermain game online? | Ya.. yang saya rasakan, apa ya. Takut saja sih. Kayak, kelama’an main lama-lama mungkin nanti bisa sakit atau mengalami penurunan karir atau penurunan uh... secara kedepannya lah. Seperti nilai. |
| P1: Apakah subjek secara langsung merasakan dampak tersebut atau membutuhkan waktu bagi subjek untuk mengetahui dampak dari bermain game online secara berlebihan? | Ya… waktu merasa waktu bermain itu, kayak langsung tau lah. Waktu main, terus tiba-tiba sadar, “oiya ini kayaknya terlalu lama” gitu. ”takutnya nanti gini, gini, gini”. |
| **21.** | apakah punya rencana khusus untuk untuk memperbaiki kehidupan masa depan? jelaskan? | Uh… iya sih. Jadi, aku udah mulai jadwalin sendiri begitu. Kayak, main ini jam segini sampai jam segini terus tidurnya jam segini. Sudah mulai tak jadwal sendiri lah. Terus kayak, kalau buat... kayak mungkin nanti, uh... buat kuliah atau gimana ya.. nanti, lihat aja sih nanti. |
| **22.** | Apa yang akan subjek lakukan apabila terdapat perbedaan pendapat dengan orang lain mengenai game online? | Ya... kalau saya sendiri sih, nggak terlalu gimana ya. Pokokya kalau punya pendapat sendiri ya, yasudah begitu. Nggak.. nggak masalah sih. Misalnya kalau nggak suka game ini, yaudah nggak papa. Semua orang punya pendapat masing-masing. |
| **23.** | Apa yang subjek lakukan jika ada orang lain meminta bantuan saat subjek masih bermain game online? | Bantuin sih, ya.. bantuin. Tergantung minta bantuannya apa. Kalau semisal dia minta bantuannya bisa dilakukan dia sendiri, ya... saya pasti nyuruhnya bakal ”lakuin dulu sendiri” gitu, cuman, kalau bener-bener kayak penting banget buat dibantu ya.. dibantu dulu aja. Kayak misalnya, dia uh... minta bantuan ke saya. Tapi, sebenarnya di bisa ngelaku’in sendiri, begitu. Nah, itu saya bakal suruh dia kayak, ”coba lakuin dulu” gitu. Cuman, kalau misalnya kalau sudah bener-bener penting banget minta bantuan, nah itu baru saya bantu |
|  | P1: pada jawaban (Kalau semisal dia minta bantuannya bisa dilakukan dia sendiri, ya... saya pasti nyuruhnya bakal ”lakuin dulu sendiri” gitu) apakah hanya terhadap teman sebaya atau juga dengan orang tua? | Um…. Kalo orang tua sih... ya, saya bakal tetep bantu ya. Soalnya kan, orang tua kan prioritas utama. Terus kalo temen sebaya, ya... sama. Kayak, kalo bisa dikerja’in, di kerja’in dulu. Tergantung orangnya siapa. Kayak, misalnya tadi teman sebaya. Kalo misalnya bisa dibantu ya, di bantu. Kalo.... misal di kerja’in dulu, di kerja’in dulu. Cuman, orang tua emang penting kan. Jadi kayak, langsung di bantu saja. |
| **24.** | Apakah subjek lebih senang menyendiri untuk bermain game online atau bermain dengan teman sebaya? | Uh… sebenarnya ya mabar sih. Cuman ya tergantung juga. Kayak, kalau misalnya game nya buat sendiri dan bisa nenangin ya main sendiri. Cuman kalau, uh... serunya rame-rame ya.. |
| P1: Hal tersebut seperti apa? | Contohnya, ini saya main kan minecraft. Minecraft itu lebih seru kalau mainnya bareng-bareng begitu. Terus PubG kan opsional, bisa mabar bisa nggak. Cuman saya lebih suka sendiri. |
| P2: Apakah biasanya pada jam istirahat sekolah mengajak bermain dengan teman sebaya? | Iya, atau kadang teman saya yang ngajak saya main. |
|  | P3: Apakah subjek pernah mengajak teman sebaya untuk bermain game online di lingkungan sekolah maupun di rumah? | Pernah. Kalo di sekolah ya, kebanyakan temen yang ngajak. Cuman, kalo buat kayak di luar lingkungan sekolah ya... saya biasanya yang ngajak. |
| **25.** | Apakah dengan bermain game online dapat menambah relasi bagi subjek di sekolah maupun di rumah? | Iya... bisa sih. Kalau misalnya.. apa ya. Main sama global begitu. Bahkan sampai keluar negeri pun bisa. Saya juga pernah dapat lah teman dari luar. Jadi, selain di sekolah juga sampai ke luar. |
|  | P1: apakah saat berada di lingkungan rumah, subjek cenderung bermain game online sendiri atau dengan teman sebaya? | Hm.... main game sendiri. Sebenarnya ada teman, cuman ya... aku lebih suka main game sendiri daripada bareng-bareng |

**ORANG TUA SUBJEK 1**

Nama : IF

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Karyawan PT. Adi guna dan

pengusaha Laundry sepatu

Tanggal wawancara dan observasi : 27 Mei 2024

Tempat wawancara dan observasi : Rumah Subjek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON RY** | **RESPON** |
| 1 | Bagaimana keseharian subjek saat di rumah? | Kesehariannya sih dia lebih suka menyendiri sih seringnya, main HP gitu. Kalau sudah, ya mungkin pagi kan berangkat sekolah, saya juga kerja, nanti habis itu pulang. Sepulang sekolah itu ya bantu-bantu kecil lah, kadang nyapu-nyapu, terus habis itu kalau selesai mandi, ke kamarnya lagi. Lebih sering di kamarnya sendiri. |
| 2 | Menurut anda, bagaimana performa pendidikan subjek saat ini? | Kalo belajarnya sih ya mungkin karena dia sudah besar gini ya saya kurang mantau, tapi dia... itu sih apa namanya, nggak sampe nggak belajar lah sih intinya gitu. Kalo misalnya kalo ada... PR atau baik belajar sendiri juga dia belajar terus, tetep. Terus kadang kalo misalnya, pokoknya udah ada tugas sekolah, gitu ya tetep dia kerja’in. Kerja’in sendiri |
| P1: Bagaimana nilai dari hasil performa pendidikan subjek saat ini? | Kalau nilai sih, masih bagus, masih, masih bisa, ditoleransi seharusnya, nggak menurun lah, selama ini loh, selama SMA ini dia, bisa, ini, naik nilainya. dia agak meningkat. lumayan lah, oh, ini lebih rajin sekarang kalau saya melihatnya daripada yang SMP dulu, lebih rajin di SMA ini. |
| P2: Apa perbedaan performa pendidikan subjek saat SMP dan SMA saat ini? | nilainya saja, kalau misalnya di SMP itu, nggak se, gimana ya, nggak se, serajin sekarang gitu loh, caranya dia belajar, saya liatnya sih gitu. Kalau di SMA kok, kemarin, kok bisa, ya alhamdulillah, bisa sepuluh besar, terus kok lanjut lagi, nilainya agak naik, kalau yang SMP dia, naik-turun, naik-turun, kadang, anjlok. Kayak gitu. SMA ini dia lebih, ini, lebih serius kayak serius lah belajarannya. |
| 3 | Apakah subjek selalu menyendiri pada saat di rumah daripada di luar rumah? | kalo main di luar sih jarang dia lebih, kesehariannya di rumah aja. Mungkin kalo ngumpul giitu pas lagi nonton TV, kalo, dia kan suka bola kan, jadi kalau misalnya dia nggak di kamarnya itu bareng-bareng sama bapak nonton siapa bola. Pas sewaktu-waktu aja, tapi ya kadang kalo dia bosan nggak, ya nggak melulu di kamar, kadang ya turun, entah itu main sama adeknya atau apa, sebentar. |
| P1: Subjek tidak secara terus-menerus di kamar? | Nggak, nggak terus sampe... nggak komunikasi, nggak sampe kayak gitu. Pasti ada komunikasi dikit-dikit, kadang ya saya panggil turun, bantuin, suruh bantuin bersih-bersih atau beres-beres apa, tetep mau lah kalo kayak gitu. |
| 4 | Apakah subjek merespon bantuan orang lain meskipun pada saat sedang bermain game online? (seperti membantu orang tua) | Responnya sih kadang…. kalau misalnya dia lagi benar-benar nge-game gini ya, nggak mau diganggu gitu, ”iya sebentar aku masih nge-game” gitu. Masih disuruh tunggu sebentar, nggak, nggak langsung.. dia langsung ”iya” gitu terus, nggak. Yawis, ya, saya juga, ya... menghamin la ya, yawis tak tunggu. Tapi kadang ya, kalau mau aku urgen, ”yawis ditinggal Hpnya!”, ya sudah ditinggal hpnya. Kayak gitu waktunya ya. Kadang ya kok susah manggilnya kalau udah main game gitu, wes nggak didengar, kan dia di atas, saya panggil dari bawah itu nggak dengar wis ya, ”arek iki fokus nge-game”. Tapi tetap dia ngerespon gitu, pasti ngerespon, tapi “iya nanti”. Pastinya ngerespon. |
| P1: subjek tidak merespon secara langsung? | Iya nggak langsung gitu. Ngeresponnya juga kadang masih agak lama, kalau game kayak gitu. Tapi bener-bener nggak bisa diganggu gitu, kalau misalnya, ”Iya” gitu baru turun. Nah, Kalau pas dia mau langsung turun, ya turun. Kalau nggak yawis tunggu dia. Kalau misalnya tunggu, ya tunggu. |
| 5 | Apakah subjek sering bermain game online saat dirumah? | Iya, sering. Kalau setahu saya sih sejak kecil itu ya, dia wis udah seneng game online. Sejak kecil sudah pegang hp, main game terus |
| P1: Sejak usia berapa subjek mulai bermain game online? | SD mungkin ya. SD udah pegang, sudah main tab itu, tab besar itu. Main game online. Kalau di laptop sih jarang, main game di laptop. Sebenernya di HP. Jadi, sering main HP |
| 6 | Menurut anda, bagaimana reaksi subjek pada saat bermain game online? | Kalau... sekarang sih emosinya dia masih bisa dimanage sendiri ya, dia atasi sendiri kalau sekarang. Jadi dia marah-marahnya ya, mungkin kan emosi sewaktu nge-game gitu saja. Kayak gitu saja. Kalo dulu yang sewaktu dia kecil itu susah. Kadang marah sampai dibanting hpnya kalo nge-game. Dibanting-banting hpnya. Kalau sekarang dia sudah bisa mengatur emosinya dia sendiri. Jadi dia ya... beda lah sama kecilnya dulu. Kalau misal reaksinya saya juga, ya.... paling tak tegur apa, ”ngapain ae?”, kadang ketawa sendiri, kadang marah-marah sendiri. Kayak gitu. |
| 7 | Apa yang ada lakukan saat subjek bermain game online secara berlebihan? | Ya... ditegurlah, kalau misalnya.. kalau misalnya nge-game terus. Ya di... ada waktunya buat berhenti, ada waktunya untuk misalnya sholat, atau harus bisa komunikasi sama yang ada di rumah. Paling nggak, kan nggak ngadep HP. Saya mesti bilangnya kayak gitu. ”Jangan ngadep HP terus”. Waktu HP-nya sudah habis, ya ditaruh. Dari dulu saya bilang gitu ”kalau sudah habis, jangan pegang lagi, jangan dipegang terus, ditaruh”. ”Waktunya itu ngobrol sama keluarga, turun atau main sama adiknya” kayak gitu. jadi nggak harus HP terus. |
| 8 | Bagaimana anda sebagai orang tua membantu subjek untuk mengatasi bermain game online secara berlebihan? | Gimana ya, itu tadi kayak, kayak itu tadi. Jadi kayak misalnya saya nyuruh, uh… nyuruh dia bantuin saya beres-beres apa… gitu, kalau nggak gitu ya. Apa namanya, biar dia HP-nya, biar dia… apa kalau misalnya pas baterainya habis ya di-charge dulu, apa, pokoknya jangan pegang dulu. Seringnya sih, saya biar dia nggak berlebihan sih, sering saya panggil, ”ayo bantuin saya bersih-bersih”. Seringnya sih kayak gitu. |
| P1: apakah dengan cara tersebut berhasil untuk membantu subjek mengurangi bermain game online? | Uh… nyuruh kayak gitu, ya…. Berhasil sih. Tapi ya…. emang itu kan kembali lagi sama anaknya. Kalau emang dia susah lepas, misalnya waktu bermain game gitu, emang harus dilanjutkan lagi ya, nanti pasti dia curi-curi, kadang curi-curi waktu. Biasanya kan kayak gitu. Paling enggak, ya, saya bisanya nyetop dia, ya, itu tadi. Sewaktu saya benar-benar, saya lagi repot, baru dia benar-benar stop pegang hp. Kayak gitu. |
| P2: Cara tersebut hanya dilakukan kadang-kadang saja? | Ya, saya nggak pernah, nggak pernah kayak misalnya... apa, terlalu disiplin gitu, dari dulu saya nggak kayak gitu. Soalnya emang, emang, istilahnya, saya los kan, gitu. Saya terserah mereka, terserah anak-anak gitu, mau main atau enggak, kayak gitu. selagi itu nggak berlebihan, gitu. Nggak sampai meninggalkan sholat, belajar, pokoknya jangan sampai ilang, ampai meninggalin itu. Itu saja. |
| 9 | Apakah subjek memiliki relasi di lingkungan rumah? | Kalo temen itu, temen sekolah sih seringnya saya taunya dia mainnya itu, sama temen sekolah aja, kalo misalnya di rumah jarang dia. Nggak ada, Kalo ya kebetulan di lingkungan sini yang seumuran RY nggak ada. Jarang. Soalnya juga kita disini, juga barusan pindah disini kan, barusan 2 tahun. Kalo sewaktu, semasa kecilnya nggak disini, di Surabaya. Tapi sih selama itu emang... dia emang model anaknya gimana ya, dia lebih suka di rumah, nggak suka bergaul di luar. Maksudnya sama tetangga gitu dia kurang gimana gitu. Jadi saya nggak maksain lah, misal emang nggak main di luar ya terserah, dia lebih suka sendirian. |
| P1: Artinya, subjek memang nggak pernah bermain diluar? | Iya, nggak pernah keluar-keluar gitu. Paling ya kayak cuma sholat di musholla gitu aja, sebentar dia balik lagi. Pulang lagi, jarang dia. Setahu saya sih temennya dia, temen-temen di sekolah aja. Temen di kampung, di rumah nggak ada. Dari dulu temen sekolah aja. Paling main-mainnya juga sama temen sekolah kesini gitu, terus baru.... atau main di rumah, seringnya kayak gitu. |
| P2: Subjek mengajak teman-teman sekolahnya untuk bermain di rumah subjek? | Iya, bermain sama temannya. Temennya kesini, main ke rumah, atau main keluar rumah, kayak gitu seringnya. Kalau temen di rumah sih emang nggak ada, kebetulan pasti emang nggak ada seumurannya dia, atau dia juga males juga gitu, kalau bergaul di luar rumah |
| P3: Apakah subjek pernah mengajak mengobrol dengan tetangga di lingkungan rumah? | nggak pernah, nggak pernah, kalau, RY ini, jarang, jarang bergaul di... sama tetangga sekitar, dia masih kadang, orang itu, siapa, orang sini, atau bukan, dia malah nggak ngerti, itu orang mana, banyak yang nggak ngerti, ya. Paling yang mentok ya, depan rumah gitu, sudah tahu, samping gitu, kanan kiri, dia yang tahu, kalau sampai udah lewat ya, ”itu tadi siapa?”, ya dia nggak tahu, jarang kalo ngobrol sama orang lain. Hanya deket-dekt saja, samping kanan kiri, tapi ya nggak ngobrol. ya cuma tahu aja, gitu. Nggak ngajak ngobrol. |
| P4: Apakah anda pernah mengajak subjek untuk bermain di luar rumah | Nggak pernah, dari kecil emang gitu dia modelnya apa ya, kayak gitu namanya, introvert gitu ya, mbak ya, kayak gitu itu introvert, iya. Nggak bisa dipaksain, nggak pernah saya maksain itu main-main di luar, sama tetangga. nggak mau, tetep nggak mau. Maunya di rumah. Meskipun kalau sholat di musholla atau di masjid, ya itu pun kalau dia pingin aja, kalau nggak ya di rumah. |
| 10 | Bagaimana cara anda memberikan motivasi kepada subjek? (seperti untuk bisa berusaha belajar sungguh-sungguh) | Jadi ya, motivasinya cuma kalau misalnya emang waktunya dia, tapi sih, se-ini, selama dia sekolah, sewaktu dia, saya setop nge-game itu sewaktu ujian, mesti. Sewaktu ujian itu, kalau bisa diusahakan, setop pegang HP untuk nge-game. Cuma di situ aja saya emang nyetopnya disitu saja Pas mau ujian. Entah itu ulangan akhir, atau ulangan tengah semester, biasanya begitu. Sebelumnya pas UTS, iya kayak gitu. tetap, dari ini, saya berlakukan. Jadi dia, ya.... udah.... kan, sudah, besar ini SMA, ya, saya nggak, nggak, mantau, terlalu intens, kan. Gitu, ya. Kalau dari dulu SD, saya cuman-cuman bisa mengingatinya, ”pokoknya kalau waktu ulangan, itu jangan pegang HP”. Jadi, ya, sampai sekarang, dilakukan kayak gitu, semakin jarang. Jadi, jarang pegang HP. Mungkin kalau nggak, nyari-nyari, tugasnya, atau jawaban gitu aja. Iya. Begitu. kalau motivasinya, ya, biar, ya, biasanya cuman, ”kalau, kalau dia nge-game, ya, nggak dapet nilai bagus, kalau kamu terlalu ngadep hp terus, kalau kepingin dapet, kepingin dapet nilai bagus, kepingin bisa masuk, ini universitas, universitas negeri, kan katanya nilainya nggak boleh naik-turun, kan. Harus fokus di situ” tak bilang begitu. Kadang sih, tak ingetinnya itu saja. |

**GURU WALI KELAS**

Nama : NK

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Guru Wali Kelas / Geografi

Tanggal wawancara dan observasi : 5 Juni 2024

Tempat wawancara dan observasi : SMA Muhammadiyah X Taman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON RY** | **RESPON** |
| 1 | Bagaimana keaktifan subjek pada saat pembelajaran di kelas? | Iya, alhamdulillah kalau di Mapel saya ya, kebetulan saya geografi, dia aktif kalau yang RY. Terus juga kalau di kelas kan dia ketua kelas ya, jadi ya ikut bantu-bantu temennya kalau ada keperluan kelas. Dia aktif. |
| P1: Aktif yang seperti apa? | Kalau ada tanya jawab gitu, dia mau gitu ya. Terus kalau misalnya ditawari ”maju ke depan nak” kayak gitu, jawab pertanyaan, dia mau jawab. |
| 2 | Menurut anda, apakah subjek melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa di sekolah (seperti, mengerjakan tugas, memperhatikan Pelajaran dikelas)? | RY itu waktu kelas sepuluhnya emang belum kelihatan ya. Belum, masih kayak males, hapean, gitu ya. Tapi semenjak naik kelas sebelas, itu dia udah mulai muncul rasa tanggung jawabnya itu tinggi lagi. Kalau ada tugas, dia ngerjakan. Terus karena dia ketua kelas juga, dia juga bantuin temen-temennya untuk ”ayo dikumpulkan”. Dia yang ngumpulkan ke ruang guru. Jadi beda gitu dari kelas sepuluh ke kelas sebelasnya itu ada peningkatan. Bagus kok. |
| 3 | Apakah subjek pernah tidak memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung? | Ya, kalau anak-anak gitu, ya kadang lah pasti ada waktu di mana dia enggak memperhatikan. Kayak hapean, gitu ya. Curi-curi, gitu. Saya curi-curi hapean. Biasa sih. Masih kadang. Tapi cuma enggak sampai nge-game gitu, paling dibuka WA kayaknya. Nggak sampai yang kalau ada guru, terus hapean, gitu. Bukan RY enggak gitu kok. Nggak yang sampai hapean di depan guru-nya. Kayak mungkin sebentar aja, jadi curi hapean buka aja. |
| P1: Artinya RY membuka hp saat waktu senggang? | Iya, Kadang masih buka hape, gitu. Tapi enggak yang intens. Lagi ada guru, terus hapean enggak. |
| 4 | Apakah subjek saat di kelas selalu menyendiri? | Kalo dari lingkungan, kan kalau di IPS 1 itu, cowoknya sedikit, ya. Dari 30 an siswa, laki-lakinya itu cuma 8. Jadi kalau menyendiri gitu, yang nggak menyendiri, ya mereka mainnya sama yang bergelapan itu aja gitu. Jadi, mungkin karena minoritas itu, ya. Jadinya ya, yaudah kumpul sama temen-temannya aja, ya, yang bergelapan itu. Nggak sampai yang menyendiri, gitu. Nggak punya temen, enggak. Apalagi ya. Ketua kelas, kayaknya enggak deh. Makanya dijadikan ketua kelas karena dia masih bisa berbaur. |
| 5 | Apakah subjek sering bergaul dengan teman sekelasnya? | Iya, berkumpul, tapi sama temen-temen cowok aja itu, yang sedikit itu. Jarang kalau yang sama perempuan. |
| P1: Jarang bergaul dengan perempuan teman sekelas? | Iya, jarang. Karena sedikit itu, kan, anak cowoknya itu cuma 8 itu. Jadinya, ya, di kelas itu rame, ya, rame anak-anak cewek, yang cowok-cowok itu, ya, nge-game sendiri kalau istirahat, gitu. Jadi, ya, kumpul sama yang temen-temen cowok aja, yang cewek, jarang. |

**SUBJEK 2**

Nama : HR

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI IPS 1

Tanggal wawancara dan observasi : 28 Februari, 1 dan 21 Maret 2024

Tempat wawancara dan observasi : SMA Muhammadiyah X Taman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA** | **RESPON SUBJEK** |
| **1.** | Berapa kali subjek bermain game online dalam satu minggu atau satu harinya? | Kalau jam mainnya biasanya 2 setengah jam setiap hari (selama 7 kali), tapi itu berbeda waktu |
| P1: berbeda waktu, bagaimana? | Paginya 1 jam, terus sore 1 setengah jam |
| **2.** | Apakah kegiatan bermain game online menjadi semacam rutinitas bagi subjek? | Iya |
| **3.** | Apakah subjek merasa waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online dibandingkan kegiatan produktivitas? | Uh.. nggak sih. Soalnya kan menjalani aktivitasnya kan dari pagi sampe sore kalo sekolah. Itu juga, gamenya juga paling cuma beberapa jam doang. Jadi, lebih banyak aktivitas lain. |
| P1: jika pada saat hari minggu atau hari libur, bagaimana? | Ya.... lebih sering main game |
| P2: apakah artinya subjek merasa waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain game pada saat hari libur? | iya |
|  | P3: Berapa lama waktu subjek untuk bermain game online dalam sehari? | Kalo berapa lamanya sih, tergantung mood saya. Kalo, kalo game nya seru terus saya download gamenya, paling sekitar se-jam, setengah jam atau 2 jam. Kalo nggak itu, paling cuma 30 menit, gitu. Kalo nggak mood bisa 30 menit |
|  | Apakah menurut anda waktu yang dihabiskan secara berlebihan untuk bermain game online itu masalah? | Iya… kadang kalau ngerja’in tugas pas malem gitu, kayak bosen ngerja’in tugas terus. Padahal tugasnya tuh belum selesai, akhirnya main game keterusan sampai tugasnya belum selesai. |
| P1: pengaruh pada kegiatan lain selain tugas, bagaimana? | Mungkin, kalau pas dpanggil atau apa gitu di tinggalin HP nya, jadi nggak ngelanjutin gamenya. |
|  | P2: jelaskan bagaimana subjek beralih untuk bermain game online sedangkan tugas subjek belum selesai? | Kan nggak hampir setiap hari dikasih tugas kan. Kayak, ini jarang-jarang. Terus kalau ada tugas tuh, kadang disuruh ngerja’innya di sekolah kadang dibuat PR. Nah, terus waktu dibuat PR nya itu.... iya ingerja’in. Saya kan kayak ngerja’in tugas kan kayak sambil dengerin musik biar moodnya naik. Kadang itu kalau dah beneran bosan ngerjain tapi belum selesai itu, kadang scroll Tik Tok, kalau nggak main game. Nah main game nya itu kayak terus menerus gitu, soalnya kayak ”Wah aku belum menang nih. Aku harus menangin dulu”. Jadi kayak, tetap ngelanjutin main HP sampai menang. |
| **5.** | Apakah bermain game online secara berlebihan mengganggu tugas belajar subjek di sekolah? | Hm…. Gimana ya. Saya pernah.... kadang pas di jelasin sama gurunya bosen, terus saya main game. Sama.... nggak bisa fokus buat belajar |
| **6.** | Bagaimana perbedaan perasaan subyek saat tidak bermain game online (seperti kegiatan pembelajaran di kelas) dan saat bermain game online? | Kalau perbedaan perasaan, kalau waktu aku saat di kelas nggak main game online, seru kok kalau main sama temen-temen. Jadi itu kalau gamenya itu nggak dimainin. Jadinya lebih ke temen-temen sih. Kebanyakan ya diajak ngobrol, diajak berbaur, jadi kayak rasanya seneng aja. Kalo main game itu bosenin. |
| **7.** | Bagaimana pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersama teman sebaya? | Kalau cara saya sendiri itu, mungkin kalau sewaktu-waktu saya senggang itu sering main game. Kalo buat tugas itu nggak dikerja’in. Tapi mungkin bisa di sambil game. |
| P1: bagaimana bentuk subjek mengerjakan tugas sambil bermain game online? | Kayak 15 menit ngerja’in, terus 15 menit main game, 15 menit ngerjain... begitu terus. Sampai dengan selesai. Sampai tugas nya selesai, game nya selesai. |
| **8.** | Selama ini, apakah waktu yang dihabiskan untuk bermain game lebih banyak dari pada untuk tugas utama sebagai pelajar? | Nggak, lebih banyak tugas sekolah. Meskipun merasa lebih banyak main game nya, tapi tugas sekolahnya lebih banyak. |
| **9.** | Menurut subjek, dengan bermain game online yang intensif ini tidak mengganggu tujuan hidupnya? | Saya sendiri, menganggapnya mengganggu. Soalnya, ya.. waktu kita buat belajar itu berkurang jadinya, nggak bisa fokus juga. Terus saya ini juga ngalamin kok nggak fokus selama ngerja’in tugas kalau disambi main game. |
| **10.** | Apakah subjek memiliki keyakinan untuk mampu dalam mengurangi bermain game online? | Punya, soalnya kan saya punya bermacam-macam game. Nah itu tuh sudah kalau bosen. Kalo bosen sama game satu ini, pindah game lain. Kalo udah bener-bener bosen sama semua game nya itu, yaudah nggak main. |
| P1: artinya keadaan tersebut berdasarkan pada mood subjek? | Iya, kalau sudah bosen ya berhenti. Kalau muncul lagi ya bermain lagi. Kayak, kadang di... ini. Anak-anak banyak yang (main) game apa, gitu nanti saya ikut-ikutan. |
| P2: berarti permainan game online yang dimainkan oleh subjek tidak hanya berdasarkan pilihan subjek saja? | Nggak, kayak... ini barusan saya main game yang di saranin anak-anak. |
| **11.** | Bagaimana reaksi subjek saat orang lain mengganggu subjek? | Kalo…. Kesel sih. Maksudnya kesel. Soalnya, kita juga mau menangin game nya juga, eh... di ganggu. Terus jadinya marah, begitu. Kalo anaknya ganggu banget gitu, marah. Kalo Cuma di becandain gitu, nggak. |
| **12.** | Apa yang subjek lakukan untuk mengatasi keinginan untuk bermain game online secara terus menerus? | Cara ngatasinnya……. (subjek terdiam sejenak), kan diganti dengan belajar... |
| P1: cara subjek untuk tidak bermain secara terus-menerus? | Mungkin diganti dengan bela.. jar, belajar. Kalau nggak, tidur. Suka tidur soalnya |
|  | P2: Apakah cara tersebut bagi subjek berhasil? | Iya, berhasil. Sebelumnya, belajar…. Apa... tidur. Jadi saya nggak buka HP, saya jadi nggak buka main game pada saat itu juga. Kalo dirumah itu, kalo saat ini saya jarang main game kan. Jadi saya keseringan scroll TikTok. Lebih banyak main sosial medianya |
| **13.** | Jika subjek mendapatkan tugas (seperti membantu orang tua) pada saat subjek sedang bermain game online, apa yang akan subjek lakukan? | Kalo game nya bisa saya tinggal, saya tinggal. Kalo game nya... di *pause,* saya tinggal. Kalo nggak bisa di *pause,* saya bawa. Tapi tetep saya lakuin membantu orang tua. |
| P1: bagaimana caranya? | Kayak, semisalnya apa.. di panggil nih buat kayak, beli ke suatu tempat gitu. Kayak beli bumbu dapur, saya tetep lakuin. Jadi, sambil bawa HP sambil main game. |
| P2: artinya subjek memenuhi tugas (membantu orang tua) sambil bermain game? | Iya..., kalau bisa di *pause,* di tinggal, beli dulu, baru main. |
| **14.** | Apa yang akan dilakukan subjek setelah menerima nasihat untuk mengurangi bermain game online, dan disarankan untuk mengalihkan pada kegiatan yang lebih positif? | Ya.. kan kalo main game itu, berat kalo di tinggalin. Soalnya juga, kadang kalo nggak ngerja’in tugas ya main game. Jadi, kayak waktu di nasehatin gitu, biasa. Saya juga merasa bersalah sama orang tua, smaksudnya kan, ya... saya keseringan main game daripada buat belajar juga. Jadi saya, sedikit-sedikit ngurangin. |
| P1: apakah subjek pada saat sudah mendapatkan nasihat, subjek kembali bermain game online tanpa diketahui olah orang tua subjek? | Kalo, orang tua saya sudah bener-bener kayak mau marah karena kelama’an saya main game itu, saya berhenti. Saya stop, nggak saya lanjutin. Walaupun itu belum menang atau belum selesai, saya stop. Tidak main lagi |
|  | P2: Apakah subjek pernah dinasehati oleh guru saat subjek bermain game online waktu pelajaran di kelas? | Uh… pernah, waktu. Bukan pelajaran sih, waktu ujian. Waktu itu kan ujian... lupa saya. Pokoknya habis istirahat, itu kan ujian lagi ya. Nah, itu saya masih main game, masih belum menang juga masih belum selesai. Terus ada guru pengawasnya. Terus habis itu, saya ditegur disuruh berhenti. Saya lanjutin bentar terus berhenti. |
|  | P3: Subjek saat ini tidak bermain game online pada saat waktu pelajaran? | Iya, diganti tidur. Saya sering tidur. Selain main game online juga sering tidur pas jam pelajaran |
| **15.** | Apa motivasi hidup subjek? | Uh….. nilai rata-rata nya baik sih. |
| **16.** | Apakah subjek yakin untuk bisa mencapai tujuannya? | Nggak, nggak yakin. Soalnya juga... banyak... saingan saya yang lebih... jauh. Lebih baik daripada saya. Dari kelas sepuluh saya ng-*stuck* di... 8-an |
| P1: subjek kurang percaya diri? | Iya, karena kalo langsung percaya diri itu ”ah.. temen ku lebih pinter, lebih bisa” jadi kayak lebih *insecure* juga. |
| **17.** | Untuk mencapai tujuan hidupnya, apakah perlu untuk mengurangi intensitas bermain game? | Iya, harus sih. Soalnya game itu juga mempengaruhi rata-rata juga. Soalnya saya kalo di jelasin gitu kadang saya masih main game. Padahal gurunya sedang... sudah jelasin, sudah ngasih tugas, saya masih main game. |
| P1: apakah subjek pernah bermain game online pada saat pelajaran di sekolah? | Iya, pernah. Dan cepat bosen |
| **18.** | Pernakah mencoba untuk mengatasi keinginan untuk terus bermain game online secara terus menerus? | Pernah, mungkin kayak dengan ikut beres-beres rumah, atau bantuin masak. Jadi, HP nya bisa di tinggal |
|  | P1: bagaimana keadaan subjek sebelum memiliki keinginan untuk mengatasi bermain game secara terus menerus? | Kalo sebelumnya sih... kalo semisalnya saya.... nggak main game itu ngerasa kurang. Jadi, kalo selama sehari nggak main game rasanya kurang. |
|  | P2: Apakah bagi subjek perlu untuk bermain game online secara terus menerus sebelumnya? | Ya… soalnya kayak, pasti juga saya ngerasa bosen kalo main sosial media terus-menerus jadi, saya balik lagi ke game. Kalo sudah bosen main game ke sosial media, terus kalo bosen balik lagi. begitu |
| **19.** | pernahkah subjek mengalami kegagalan dalam mencapai harapan tertentu? kalau pernah, bagaimana meresponnya? | Belum pernah, soalnya kan waktu kelas sepuluh saya rata-rata nya kan 8 koma sekian. Tapi, di kelas 11 saya ini naik 8,6 sekian. |
| **20.** | Apa yang subjek rasakan jika gagal dalam mengurangi waktu bermain game online? | Yang saya rasakan itu, rasanya campur aduk sih. Harusnya kan saya mengurangi jam waktu bermain saya, tapi saya sendiri nggak bisa nguranginnya tuh.. ITU. Ada rasa jengkal dan marah begitu. |
| **21.** | apakah punya rencana khusus untuk untuk memperbaiki kehidupan masa depan? jelaskan? | Mungkin, rencananya saya harus lebih fokus buat kedepannya sih. Buat.. kayak, fokusin pelajaran, tugas-tugas. Dan jangan fokusin game terus, dikurangin aja. |
| P1: bagaimana subjek mewujudkan rencana tersebut? | Nggak buka HP. Karena kalau saya buka HP, saya bakal buka banyak hal (game online). Saya waktu (pelajaran) matematika kemarin saya nggak buka HP sama sekali dari saya berangkat sekolah sampai kesini itu (perasaan) jadi, lebih enak aja soalnya lebih fokus di itu juga. Jadi, saya dengerin, saya fokus dengerin gurunya, saya catet apa yang guru sampaikan. |
| P2: jika kondisi subjek saat berada di lingkungan rumah, bagaimana? | Buka..... HP. Saya.... kayak gimana, saya sendirian. Jadi, nggak... nggak ada temen. Buka HP |
| P3: nggak ada teman untuk diajak main saat subjek di rumah? | Iya, kayak kan... nggak ada temen yang umurnya sing seumuran dengan saya gitu. Jadi kayak... kayak agak kurang dalam lingkungan saya. Jadi, saya buka HP buat main game. |
| **22.** | Apa yang akan subjek lakukan apabila terdapat perbedaan pendapat dengan orang lain mengenai game online? | Kalo semisalnya.... temen saya ngerasa kayak itu nggak bagus buat saya, tapi saya nya bilang bagus-bagus sih, mungkin... saya bisa.... tanya’in dulu ”nggak bagusnya itu dari segi mananya”. Jadi, saya bisa tau, nggak bagusnya itu dari mana. Terus, baru saya nanti coba... nyamain sama pendapat saya. |
| P1: bagaimana cara subjek menyamakan pendapatnya dengan orang lain? | Kayak, dia bilangnya ”Oh... si... oh, ini itu nggak bagus buat kamu”. Terus kayak, saya... mungkin mikir dulu... ini bener nggak bagus buat saya apa nggak. Terus kalau saya ngersanya, emang nggak bagus buat saya... ya saya nggak |
| **23.** | Apa yang subjek lakukan jika ada orang lain meminta bantuan saat subjek masih bermain game online? | Iya..., kayak tadi. kalau bisa di *pause,* di tinggal, beli dulu, baru main. |
|  | P1: apakah subjek pernah merasa tidak bisa berhenti untuk bermain game online meskipun subjek mendapatkan tugas (seperti dipanggil orang tua untuk membantu)? | Pernah, kayak... waktu saya disuruh beli (di tempat) yang jauh gitu, saya nggak bisa ninggalin main game. Soalnya menurut saya game nya seru. Jadi, harus di selesaikan dulu (permainan game online). |
| **24.** | Apakah subjek lebih senang menyendiri untuk bermain game online atau bermain dengan teman sebaya? | Kalo game nya buat, bisa buat main mabar gitu, main bareng, saya lebih suka main bareng daripada main sendiri. Kalo sendiri itu, saya biasanya ditemenin sama dengerin music. Jadi, saya main game ya juga dengerin musik juga. Namun lebih cenderung ke main bareng temen. |
| **25.** | Apakah dengan bermain game online dapat menambah relasi bagi subjek di sekolah maupun di rumah? | Iya, bisa. Saya kan kayak tergantung game nya juga. Game nya itu bisa juga dimainin semua orang dalam waktu yang sama’an atau nggak, gitu. Kalo semisalnya bisa dimainin bersamaan sama orang lain di waktu yang sama itu, saya bisa menambah teman (relasi) , gitu juga. Kayak mainnya bareng online, gitu. Kalo di sekolah juga kadang... iya. Soalnya saya yang nyuruh temen saya buat *download* game nya. |
| P1: artinya lebih pada subjek mengajak teman sebaya subjek untuk bermain game online bersama di sekolah? | iya |

**ORANG TUA SUBJEK 2**

Nama : TA

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Swasta

Tanggal wawancara : 15 Juni 2024

Tempat wawancara : Telekomunikasi WA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON HR** | **RESPON** |
|  | Bagaimana keseharian subjek saat di rumah? | Ya… kalau HR sih… anaknya kebanyakan ya tidur, terus HP an. Paling dia, dia kan soalnya tinggal sama neneknya, dia nggak sama saya. Jadi, dulu kan saya itu, sama.. apa, sama... dulu satu rumah sama ibu saya, sama anak-anak. Terus, sudah punya rumah sendiri, saya pindah. Lah, anak-anak itu tak ajak ke rumah sendiri nggak mau, gitu lo. Sudah kadung adem nyaman sama neneknya, jadi sampai sekarang. Jadi, dia dari kecil itu sudah dirumah neneknya, terus sekolah TK, SD, SMP sampai sekarang itu masih di rumah neneknya. Tak ajak pindah kesini nggak mau. Ya, sekali-sekali. Cuma, kesehariannya ya.. saya tau kalau, kalau libur gini, waktunya digunakan untuk tidur. Paling-paling ya bangun nanti, apa, bantu-bantu mbahnya cuci piring, itu aja. Terus, habis itu ya HP an. Wis, kayak anak jaman sekarang itu mbak, Sukanya HP an ning kamar, jam-jam’an kayak gitu. |
| P1: Apakah terjadi setiap hari? | Iya, nek gak ngkok yo main nang omahe koncone, gitu. Kalo kakanya kan lain, kan kakaknya suka masak, jadi biasane kalo libur kayak gini ya.. kaya, apa.. coba-coba bikin masakan, gitu. Nek HR nggak. |
| P2: Saat ini HS tidak dirumah bersama anda (orang tua HS)? | Iya, di rumah neneknya. Jadi neneknya itu di wage, saya ini di bringin kulon daerah trosobo sudarmo. |
| P3: Apakah anda jarang komunikasi dengan HS (saat HS tidak berada di rumah orang tua HS)? | Ya, komunikasi lewat HP. Kalo dulu, saya setiap hari kerumah ibu saya, ya nengokin anak-anak, kayak gitu. Mau berangkat sekolah. Terus, setelah berangkat sekolah ya.. saya kembali ke bringin sini, mbak. Sudah punya rumah sendiri ya, ndak enak ambek ibuk. Mosok, ngerepoti terus. Apalagi, sekarang ada si kecil, ini si kecil ikut saya. Anak-anak sudah besar ya, nggak bisa dipaksa. Jadi, dia ya, ”melok mbah mu, yowes. Pokok’e tanggung jawab lah. Melok rewang” kayak gitu, ”ojok HP’an tok” gitu mbak. |
| 2 | Menurut anda, bagaimana performa pendidikan subjek saat ini? | Kalau hasilnya sih, tak lihat ya, yawis biasalah ada peningkatan kayak gitu. Mari lulus ujian dia bilang, ”ma, nilai ku apik-apik” kayak gitu. Kadang kan kalau dia, daripada yang kemarin kan ada yang nilainya jelek yawis tak samangati, biar ”ojok dapet nilai jelek lagi” kayak gitu mba. ”yo sinau, ojok HP an ae, nek mau ujian yo sinau” kayak gitu |
| 3 | Apakah subjek selalu menyendiri pada saat di rumah? | Iya, kalau anak zaman sekarang kan, masuk kamar HP an, kayak gitu toh, mbak. Yowes kayak gitu. Jam-jam’an |
| P1: Apakah subjek pernah untuk keluar dari kamar untuk berkomunikasi dengan orang lain? | Iya... kalau saya kesana ya, omong-omongan.. sama mbaknya juga. Ya, kalau di kamar juga membaur sama neneknya, sama mbaknya ada disitu juga. Lek, makan atau apa ya keluar. Tapi, kebanyakan sih waktunya di kamar mbak. HP an kayak gitu lah. |
| 4 | Apakah subjek merespon bantuan orang lain meskipun pada saat sedang bermain game online? (seperti membantu orang tua) | Ya kadang merespon kadang enggak. Soale, anak’e mood an, anak’e moodian. Nek kadung mood kan, yo aras-arasen ngerjakno sambil ngomel. Yo dikerjakno sambil ngomel nek dia lagi mood’e bagus langsung dikerja’in |
| P1: bagaimana maksud ”mengerjakan sambil mengomel”? | Yo ngomel dhisik tapi ngomong ”jdskjdnasjn” gitu. Misale ”Aku capek” ”Aku ngene,ngene,ngene” kadang kayak gitu ya, dhek’e nggak mau. ”Yowes” tak gitukan ”wis nggak mekso, kon wis gede”. Tapi kadang ya dikerja’in, ya sambil ngomel |
| 5 | Apakah subjek sering bermain game online saat dirumah? | Iyo… koyok’e yo sering sih. Cuman, kadang-kadang kan gini mbak, apa ya ndelok HP iku yo, mboh dhe’e iku HP an iku main online, opo e.. main IG atau main TIKTOK, kan juga nggak tau. Yo Cuma nggak kayak setiap hari sih, Cuma ya sering gitu. |
| P1: Berapa lama waktu bermain yang anda maksud ”sering”? | Paling lama yo satu jam, koyo’e wes bosen dia. Nggak sampai satu jam dia. |
| 6 | Menurut anda, bagaimana reaksi subjek pada saat bermain game online? | Yo, sering gitu, kan kadang onok sing ”AYO,AYO AYO” teriak-teriak gitu kan. Ada yang suka teriak-teriak gitu kalo main mobile legend gitu. Ya.. tapi mbak HS sering serius, gitu |
| P1: ”serius” seperti apa? | Ya... koyok nggethu ngono mbak nek dulinan HP iku nek lagi main online gitu. Koyok, yo.. koyok nggak mau diganggu kayak gitu loh. Ndelok HP... ae nggethu, gitu |
| P2: apakah saat bermain game online disertai dengan marah-marah? | Ya kalau misalnya, di.. apa ya, kayak di chat gitu “sek lah, iki anu.. opo. Opo entah, yaopo, yaopo” gitu. Kadang, yo lek pas.. apa, dhe’e lagi seru-seru ne kadang-kadang yo ”SEK TA!” gitu. Yo sambil kayak gitu. ”Sek-sek” wis kayak gitu lah. |
| 7 | Apa yang ada lakukan saat subjek bermain game online secara berlebihan? | Ya.. jelasin, yang pertama ditegur lah.. apa, itu juga nggak baik kan. Terus juga buat kesehatan juga nggak baik. Sering mbak wis kayak gitu, ”wis, ojok HP an bengi-bengi. Ojok suwi-suwi” “gae istirahat, tidur. Matae kasian”, kadang elek sampai malem-malem jam 1-jam 2 lek libur. ya pasti ditegur lah, di tegur dikasih apa, nasehat. jangan main HP lama-lama, apa pun itu meskipun main game atau main apa seperti liat tiktok, apa liat IG kalo sampe malem-malem kan juga ga bagus buat kesehatan juga |
| P1: artinya, anda sebagai orang tua membantu subjek untuk mengatasi bermain game online secara berlebihan dengan mengingatkan? | Ya, ditegurlah, diperingatkan.. ya diingatkan. Njenenge anak ya diingatkan. Supaya nggak berlebihan. Nggak, main HP... terus. Kan, kasihan matanya juga, juga harus istirahat matanya |
| P2: Apakah bermain game online berlebihan terjadi setiap saat atau waktu tertentu saja? | Ya.. kadang, kayaknya sih kadang-kadang. Kalo, kan karena dia kan sekolahnya sampai sore ya, mungkin capek. Kadang kan jam 10 udah tidur, jam 11. Cuma kalo, kalo misalnya besok libur kayak gini ya hari minggu, biasanya sampe sia, ya sampai malam dhe’e. Jam 1, jam 12 gitu nek tak lihat tu. Kalo pas sekolah gitu, ya ndak. paling jam 10 yawis tidur, mbak. Malem jam 11 gitu dia tidur, harus sekolah. |
| P3: Apakah melalui pemberian nasehat tersebut adanya perubahan dari subjek daripada sebelumnya? | Ya... menurutku sih, sama. Ya, paling pas dikasih nasihat itu ”HR ojok bengi-bengi, wis leren HP ne” gitu paling, pas itu tok. Mene-mene lek wes, anu yo, mbaleni mene, mbak. Iku njenenge arek. Emang kayak gitu anak sekarang, nggak bisa lepas dari HP. Apalagi, pas, kan saya nggak disana setiap hari. Makanya kadang-kadang dilihat, masih online yo di ingetin ”tidur, wis bengi. Besok sekolah. Atau gimana” gitu |
| 9 | Apakah subjek memiliki relasi di lingkungan rumah? | Di lingkungan rumah sih kayak sebaya ada, Cuma dhe’e nggak pernah main sama anak di kampung. Saya kan, ya.. apa ya, dia ka pulangnya sore mbak, jadi paling sampe rumah iku capek, nanti ada ekskul, atau ada apa, gitu. Jadi, jarang lah main keluar rumah itu, paling kerumah temannya tapi nggak di satu gang gitu, ndak satu kampung,gitu. Beda desa lah. Dulu ada sih waktu kecil dia punya teman satu kampung, beda gang aja. Gang belakang itu sering main, sekarang nggak. Karena sudah sekolah e wes dewe-dewe, jarang |
| P1: Apakah pada saat libur subjek juga tidak bermain dengan teman sebaya di lingkungan rumah? | Oh.. dia suka kerumah temannya, tapi temannya di surabaya itu, teman pondoknya dia waktu SMP dulu. Kayak bestinya gitu. Sebenarnya ada yang nggak jauh, itu temen SMA nya itu si degi itu, entah satu kelas apa enggak ya.. satu kelas kayaknya, cuma dia itu anak ini... anak beda desa mbak. Cuma enggak seberapa jauh sih, kadang juga main sama ibu. |
| 10 | Bagaimana cara anda memberikan motivasi kepada subjek? (seperti untuk tidak bermain game online secara berlebihan) | ya kalau saya sih ngingetinnya ya gitu, apa kayak... jadi ”kalau kamu kelamaan main game, matamu rusak” kayak gitu, mbak. ”nanti kamu pakai kacamata... nanti kamu sakit karena kamu kurang tidur, ngantuk” ”waktunya sekolah nggak konsentrasi karena kurang istirahat” biasanya bilang gitu. ”kamu kan masih muda... apa, masa depanmu masih jauh...”. ”kamu harus pandai-pandai apa, kayak jaga kesehatan” kayak gitu loh mbak. ”nanti kalau kamu nggak jaga kesehatan, kok, nggak sekarang apa, dampaknya..., efeknya...” kayak gitu mbak. ”nanti lek wis, wis sak mama kayak gini” tak bilang gitu ”ngkok sak mama gini pakai kacamata, wis...” apa itu, kayak.. ya ”jangan sampe sih kayak apa, sakit-sakitan atau gimana atau gimana” kayak gitu mbak. ”kan nanti dampaknya kan jangka panjang, nggak sekarang karena masih muda kan masih sehat masih kuat” saya bilang gitu. ”nanti lek wis kamu seusia mama kaya gini , yo ojok sampe terus, terus kacamata an, terus apa terus apa, kaya gitu kan eman.. kan kesehatan itu aset. Harus kamu jaga dari muda” saya bilang gitu. Kan main game itu nggak terasa menghabiskan waktu toh, mbak. Lah dia nggak kasamata’an, lah kakanya sudah kacamata’an ”nanti kon kayak kakak loh, nek keseringan ndelok HP itu kan yo onok radiasine” saya bilang gitu. ”ngkok kon itu juga nggak baik buat otak kamu, trus ngkok kacamata’an kayak kakak ya’opo. Wis kadung angel lepas dari HP. Matanya itu dijaga” saya bilang gitu. Ya, entah didengar apa enggak, yang penting kan kita sebagai orang tua ngasih nasihat. Ngasih... apa ya, gitu wis nasihat buat dia biar ”oya, biar gini,gini,gini. Ya’apa,ya’apa”. Yo, di rungokno entah dirungokno apa enggak, sing penting sudah diberi tahu. |

**GURU WALI KELAS**

Nama : NK

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Guru Wali Kelas / Geografi

Tanggal wawancara dan observasi : 5 Juni 2024

Tempat wawancara dan observasi : Rumah Subjek

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON HR** | **RESPON** |
| 1 | Bagaimana keaktifan subjek pada saat pembelajaran di kelas? | Keaktifan itu ya yang tadi itu kalau aktif itu, ndak aktif tapi dia memperhatikan itu memperhatikan. Tapi kalau ada tanya jawab diskusi itu ya dia kurang mau aktif atau mau mengajukan diri untuk menjawab gitu, nggak pernah kalau untuk keaktifan. |
| 2 | Menurut anda, apakah subjek melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa di sekolah (seperti, mengerjakan tugas, memperhatikan Pelajaran dikelas)? | Melaksanakan tanggung jawab itu dia harus diingatkan kalau ada tugas jadinya, e...Enggak langsung dikerjakan, jadi tugasnya itu dinanti-nanti, kalau udah deadline nya udah lewat deadline, diingatkan, baru dikerjakan. Kalo lewat deadline gitu ya baru nanti diingatkan, diingatkan oleh saya atau sama temennya gitu baru nanti dikerjakan. itu enggak semua tugas ya, jadi kayak ada beberapa tugas yang kayak gitu. ada yang ya tugas ada tugas gitu ya terus ya udah dikerjakan sebisanya, gitulah. jadi gak yang, e.. langsung gitu ada tugas langsung dikerjakan, dia jarang sih. Kayaknya dia itu tipe yang nanti-nantilah ngerjakannya, gitu. Diitunda-tunda, gitu ngerjakannya. |
| P1: Kira-kira tugas seperti apa? | Biasanya itu kalau tugas sendiri itu... ya mengerjakan e... bukan laporan ya, mengerjakan LKS gitu, lembar kerja siswa gitu nanti-nanti. kalau yang kelompok sih enggak, kalau yang ditunda-tunda itu biasanya e... yang pribadi gitu ya yang tugas sendiri-sendiri, tugas individu gitu. |
| 3 | Apakah subjek pernah tidak memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung? | Ya memperhatikan itu e... ya itu tadi memperhatikan, tapi itu antara ada dan tiada gitu loh. Jadi mboh dia ngerti atau enggak, pokoknya dia memperhatikan tapi kadang ya masih curi-curi HP gitu ya kayak liat HP gitu. tapi ya nggak terlalu sih kalau, ada guru tetap memperhatikan. Tapi entah itu paham atau enggaknya, nggak ngerti ya soalnya kan kadang anaknya dia memperhatikan tapi pikirannya kemana-mana, gitu loh. |
| P1: artinya HR pernah bermain hp saat pembelajaran di kelas? | Iya main HP, dia itu kadang suka main HP gitu buka-buka HP pas pelajaran. |
| 4 | Apakah subjek saat di kelas selalu menyendiri? | Nggak, kalau menyendiri itu enggak. tapi dia memang kumpul sama teman-teman dekatnya saja. Sama teman dekatnya aja, nggak yang menyendiri, benar-benar sendirian yang di kelas itu enggak ya. Tapi dia kumpul sama teman dekatnya, berempat itu teman dekatnya. Gak yang menyendiri. |
| 5 | Apa yang subjek lakukan pada saat berdiskusi dengan teman sebayanya (seperti, melakukan tugas kelompok)? | kalau diskusi kelompok, misalkan ada tugas kelompok, dia tipe yang nurut gitu sama ketua kelompoknya. jadi bukan yang e.. inisiatif untuk ngasih masukan pendapat, tapi bukan ya. Jadi dia itu tipe yang ”ya udah kamu bagian yang ini”, ”kamu bagian yang materi ini”, ”kamu yang cari” gitu, baru dia mau mengerjakan. bukan yang ”Nanti aku bagian yang ini ya, bagian yang ini” nggak gitu, dia bagian yang anggotanya lah. Kalo ketuanya itu nyuruhnya ”kamu anggotanya ini, bagian ini, bagian ini”, itu baru dia yang kerjakan gitu. bukan yang inisiatif mau yang e.. ”bagian ini ya aku” dia harus disuruh dulu baru jalan. |
| 6 | Apakah subjek sering bergaul dengan teman sekelasnya selain teman dekatnya? | ya jarang kalau itu. kalau ada tugas kelompok aja atau ada acara tertentu yang untuk mengharuskan satu kelas baru dia ikut gabung. Kalau keseharian enggak sih, menurut ibu loh ya dia enggak yang kumpul sama teman sekelas. ya kumpulnya hanya main sama teman-teman dekatnya itu |
| 7 | Apakah subjek selalu fokus pada saat pembelajaran di kelas? | Kalau fokus satu pelajaran gitu ya, misal satu waktu itu kayaknya nggak fokus ya. Jadi, e... mungkin jam-jam awal aja, jam awal-awal mapel itu masih fokus, tapi kalau misalkan sudah masuk jam tugas, ya udah. saya sudah ngasih materi terus ada tugas gitu biasanya itu mulai udah nggak fokus tuh. jadi dia nggak langsung mengerjakan tugasnya. malah kayak misalnya ambil hp atau apa gitu. Dia itu suka make up-an, kayak gitu. cuma di awal jam pelajaran itu pasti kan fokus ya paling berapa setelah sudah materi selesai sudah mulai nggak fokus lagi apalagi kalau ada tugas gitu ya pasti ditundatunda |
| P1: artinya hanya fokus pada waktu awal pelajaran saja? | Iya, cuma di awal jam pelajaran itu pasti kan fokus ya, paling berapa, setelah sudah materi selesai sudah mulai nggak fokus lagi. Apalagi kalau ada tugas gitu ya pasti ditunda-tunda |
| P2: menurut anda, bagaimana membantu HR untuk mampu fokus dalam kegiatan pembelajaran? | Jadi kalau setelah pembelajaran, setelah materi gitu ya, itu kadang ibu muter-muter gitu ya, ke anak-anak gitu ya, dekat bangkunya anak-anak kalau yang udah nggak fokus atau nggak mau ngerjakan di ingati, kayak diperingatkan untuk ”ayo dimasukkan hpnya” ,”ayo itu kacanya ditutup”, karena kan dia itu emang suka kayak ngaca.. kayak gitu kan. Teman-temannya itu suka kayak make up-make up, ”ayo ditaruh dulu, belum waktunya istirahat ditaruh” kayak gitu. diingatkannya kayak gitu aja sih, nggak yang sampai di setrap atau yang di apa gitu, nggak. Nggak yang ”Ayo kamu keluar karena kamu nggak mau perhatikan” nggak kayak gitu. Jadi lebih ke.. diingatkan aja ”ayo HP nya disimpan dulu” gitu ”karena belum waktunya istirahat”. |
| P3: Bagaimana respon HR setelah anda memberikan nasehat kepadanya? | Paling komennya, enggak sih ”iya Bu-iya Bu” gitu. Kalau anak sekarang kan gak dibilangin kadang agak cerenge’an gitu ya. Kalo dibilangin gak yang ”iya bu..” kayak gitu, tapi ”Iya Bu-Iya Bu, Sebentar” gitu. ”Ayo ayo, jangan sebentar” gitu, kadang Ibu ”yaudah, lima menit loh ya udah” gitu ya lima menit langsung dimasukkan HPnya gitu. Nanti, setelah lima menit diingatkan baru dimasukkan, gitu. |
| P4: Apakah HR mengulangi perilaku tersebut setelah menerima nasihat dari anda? | Enggak sih, kalau sudah diingatkan udah mendengarkan, gitu ya. tapi ya masih sih, kadang ngebuka HP sedikit-sedikit. Ya masih gitu ya, tapi ya enggak terlalu kayak awal-awal yang sebelum diingatkan, begitu. |
| 8 | Bagaimana cara anda memberikan motivasi kepada subjek? | Oh itu ya yang tadi ya, kalau motivasi itu, kadang kan dia suka males buat datang ke sekolah terus orang tuanya itu yang disuruh izinin gitu ya. Nah terus waktu mau pembagian rapot itu tuh kayak cerita ini loh anak ini minta tolong ke saya buat e... minta izin hari ini tuh saya lagi males ke sekolah, ”aku lagi masuk ke sekolah ma, minta tolong WA kan bu ZN. bilang aja sakit atau apa” gitu. Nah itu setelah kejadian itu ya, Ibu ingat kan gitu ya ”kamu tuh, jangan males sekolah. ayo yang penting datang aja ke sekolah” gitu ”lagian kamu kan ada temennya gitu kan di sekolah”. jadi ya motivasinya itu ibu cuma bilang ”ya kamu nyamanmu di sekolah itu sama siapa?, kamu kalau nyamannya sama teman-temanmu yang berempat ini, ya udah nggak papa yang penting kamu nyaman gitu di sekolah. Ya, itu masuk dulu sekolah. takutnya kan ada tugas yang ketinggalan, ada materi dari guru materi baru yang berkaitan sama materi selanjutnya terus kalau misalkan sekali nggak masuk itu nanti materi selanjutnya bakal kesulitan belajarnya” kayak gitu. Jadi ya ibu ngingetinnya gitu. Jadi Ibu ya enggak mengingatkan aja untuk masuk aja tapi ya nggak maksa buat dia harus yang aktif atau dia yang harus berbaur sama teman-teman sekelasnya, karena kan itu pilihan sih kalau misalnya, yaitu ya pilihan masing-masing anak gitu ya, mau berkumpul sama siapa.. temannya gitu ya, kan nggak bisa memaksakan antara yang kayak kelompok satu sama kelompok dua gitu ya yang satu circle ada dua circle gini ya Ibu nggak bisa memaksakan kedua-duanya buat deket gitu ya. jadi ya udah senyamannya dia, mau kumpul sama siapa, main sama siapa yang penting masuk ke sekolah. Begitu. |
| P1: yang penting masuk sekolah? | Iya, masuk sekolah, karena yang kelas 10 itu sering nggak masuk, sering terlambat gitu ya. kalau yang kelas 11 ini udah.. ya lumayanlah agak berubah gitu ya, yang nggak pernah yang nggak masuk gitu. udah hampir nggak pernah masuk terus. |
| P2: apakah perbedaan pada subjek saat kelas 10 dan kelas 11? | yang membedakan itu, dia udah mulai nggak terlambat lagi. sudah mulai e... masuk terus gitu ya, udah mulai fokus gitu, fokus belajarnya ya udah lumayanlah. Nggak, nggak yang seenggak fokus kelas 10 itu karena kan udah diingat itu kan, makanya dia jadi lebih fokus lagi gitu sekarang. Paling nggak diingetin kalau emang kalau belum waktunya HPan gitu, yo jangan Hpan. kalau misalkan gurunya udah mempersilahkan misal ”iya, sudah free time” gitu ya karena udah selesai tugasnya, itu baru boleh gitu. Mengingatkan saja. |

Link Audio Hasil Wawancara:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Z5lr5X4307ijyCkCESmYCqU6H_6UQeR-?usp=sharing>