**BAGIAN INTERPRETASI HASIL WAWANCARA**

**SUBJEK 1**

Nama : RY

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI IPS 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA** | **RESPON SUBJEK** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
| **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 | Bermain game online 7 kali dalam satu minggu dalam jangka waktu 30 menit sampai 1 jam bergantung jenis game online | ME1 | Kesadaran akan durasi waktu yang lama dalam pemenuhan emosi diri |
| 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. | Kegiatan bermain game online tidak menjadi prioritas utama dalam sehari-hari  Bermain game online pada saat banyak waktu luang | ME2  ME3 | kesadaran diri untuk mendahulukan yang menjadi prioritas  Adanya kekuatan dalam pembagian waktu antara pemenuhan emosi diri dan produktifitas |
|  | 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 lagi. | Menyadari sering menghabiskan waktu untuk bermain game online  Membuat perencanaan untuk mengurangi waktu bermain game online | ME4  MK1 | Kesadaran diri dalam pemenuhan emosi diri secara berlebihan  Perencanaan dalam pengelolaan emosi diri |
|  | 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. | Kecanduan menjadi masalah utama sehingga kurang memperhatikan waktu  Kurangnya komunikasi dengan orang lain jika sering bermain game online | ME5  KS1 | Kesadaran akan dampak pemenuhan emosi diri secara berlebihan  Kurang akan keinginan memberikan pesan dengan orang lain apabila berfokus pada pemenuhan emosi diri secara intensif |
| **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. | Selalu mengerjakan tugas sekolah sebelum mengerjakan aktivitas lain | ME6 | Mengetahui prioritas utama sebagai pelajar |
| 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. | Perasaan biasa saja saat kegiatan belajar di kelas dan bermain game online saat istirahat | ME7 | adanya kekuatan pengelolaan emosi diri dalam menjalankan aktivitas |
|  | 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 | Mampu menyesuaikan diri antara bermain game online dan aktivitas sehari-hari | ME8 | Kesadaran kekuatan dalam pembagian waktu antara pemenuhan emosi diri dan produktifitas sebagai pelajar |
| 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. | Lebih banyak memenuhi tugas sekolah dibandingkan bermain game online  adanya perasaan bosan dalam proses menuntut ilmu | ME9  ME10 | Kekuatan diri dalam menuntut ilmu sebagai pelajar  Mengetahui batasan diri akan perasaan bosan dalam menuntut ilmu |
|  | 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. | adanya perasaan malas dan bosan yang berpengaruh untuk beralih bermain game online sehingga mengganggu dalam mencapai suatu tujuan | ME11 | Keyakinan diri akan perlunya pengelolaan emosi diri untuk mencapai suatu tujuan |
| 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. | Adanya keyakinan diri untuk mengurangi bermain game online | ME12 | Adanya keyakinan diri dalam pengelolaan emosi diri |
| **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. | Saat ada gangguan dari orang lain merespon dengan cara diam dan sabar. | MK2 | Mampu dalam mengelola emosi dalam dirinya |
| **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. | Mengatasi kecanduan bermain game online dengan belajar, membaca buku dan berkomunikasi dengan keluarga | MK3 | Adanya kemampuan menjaga emosi untuk terkendali |
| 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. | Secara langsung menjeda bermain game online dan membantu orang tua | MK4 | Luwes terhadap perubahan untuk melaksanakan tanggung jawab |
| **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. | Mengikuti nasihat yang diberikan oleh orang tua dengan menerima nasihat tersebut lalu mengikuti nasihat tersebut secara diam-diam | MK5 | Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan yang mengarah positif |
| 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. | Pengembangan self defense, tidak ikut campur urusan orang lain dan belajar sungguh-sungguh untuk mencapai ranking 1 | MD1 | Adanya dorongan dalam pengembangan diri sendiri |
|  | 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. | Harus yakin dalam mencapai tujuan | MD2 | optimis untuk mencapai suatu tujuannya |
| **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. | Adanya ragu-ragu dalam mengurangi bermain game online secara berlebihan | MD3 | Adanya sedikit dorongan hati untuk mengurangi bermain game online |
| 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. | Cara untuk mengatasi bermain game online secara berlebihan melalui membaca, tidur serta kumpul bersama keluarga  Cara yang digunakan untuk mengatasi kecanduan game online kurang efektif | MD4  MD5 | Adanya bentuk pengendalian dorongan hati  Tidak cepat puas dengan bentuk pengendalian yang digunakan |
|  | 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. | Perasaan kecewa dan marah saat tidak mencapai target prestasi 10 besar saat semester pertama | MD6 | Adanya kekuatan berfikir negatif dalam merespon suatu kegagalan |
| **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. | Perasaan takut apabila bermain game online secara berlebihan akan berdampak pada kesehatan dan penurunan karir dan lain sebagainya | MD7 | Adanya kekuatan berfikir negatif akan dampak pemenuhan emosi diri secara berlebihan |
| 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. | Membuat perencanaan berupa jadwal kegiatan sehari-hari | MD8 | Adanya kekuatan berpikir positif dalam pengendalian emosi diri |
| **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. | Tidak adanya masalah apabila orang lain memiliki perbedaan pendapat | E1 | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain |
| **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. | Membiarkan orang lain menyelesaikan masalahnya sendiri sebelum memberikan bantuan  Memprioritaskan kebutuhan orang lain terutama pada orang tua | E2  E3 | Kepekaan akan perasaan orang lain setelah adanya upaya untuk menyelesaikannya sendiri  Prioritas untuk peka terhadap perasaan orang lain terutama orang tua |
|  | 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.. | Mampu mengajak teman sebaya untuk terlibat dalam bermain game online berdasarkan jenis game online | KS2 | Mampu memberikan pesan secara jelas dan meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi |
| 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. | mendapatkan teman sebaya dari lingkungan sekolah maupun luar negeri namun lebih suka untuk bermain sendiri daripada bareng-bareng | KS3 | Mampu membangkitkan inspirasi orang lain meskipun cenderung menyendiri |
|  | 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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON** | **RESPON** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
| 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. | Kesehariannya setelah pulang sekolah sering menyendiri di kamar bermain HP setelah membantu orang tua | ME1 | Kesadaran pemenuhan emosi diri secara intensif setelah melaksanakan tanggung jawab |
| 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 | Melaksanakan belajar dan menyelesaikan tugas pekerjaan rumah  Mengalami peningkatan dalam kegiatan belajar saat ini dibandingkan masa SMP yang disadarkan pada nilai hasil belajar | ME2  ME3 | Mengenali emosi diri untuk melaksanakan tanggung jawabnya  Adanya kekuatan diri dalam mencapai performa akademik yang lebih baik |
| 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. | Keseharian selalu berada di dalam rumah  Pada saat waktu tertentu keluar kamar untuk berkumpul bersama keluarga  Merespon panggilan orang tua untuk membantu membereskan rumah | KS1  KS2  E1 | Kurang dalam membangkitkan relasi lingkungan sekitar rumah  Mampu membentuk relasi dengan anggota keluarga  Peka terhadap perasaan orang lain |
| 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. | Merespon panggilan orang tua namun tidak secara langsung menjeda untuk bermain game online  Merespon secara langsung untuk membantu saat adanya penyampaian secara tegas  Kadang merespon agak lama dan nggak bisa diganggu saat bermain game online | MK1  MK2  MK3 | Menunda sementara suatu tanggung jawab sebelum menyelesaikan aktivitasnya  Melaksanakan suatu tanggung jawab secara langsung saat adanya urgensi  Menunda sementara suatu tanggung jawab sebelum menyelesaikan aktivitasnya |
| 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 | Sejak SD sering bermain game online di gadget | ME4 | Mengetahui akan pemenuhan emosi diri secara intensif sejak dini |
| 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. | Mampu mengendalikan emosinya pada saat bermain game online dibandingkan saat masih SD | MK4 | Mampu dalam mengelola emosi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya |
| 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. | Mengingatkan untuk berhenti bermain game online dan beralih untuk melakukan aktivitas yang lain serta berkomunikasi dengan keluarga | MK5 | Adanya pemberian gagasan untuk beralih pada aktivitas yang lain |
| 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. | Mengingatkan untuk berhenti bermain game online dan beralih untuk melakukan aktivitas yang lain  Melanjutkan bermain game online saat ada kesempatan waktu  Merespon secara langsung untuk membantu jika mendesak | MK6  ME5  MK7 | Adanya pemberian gagasan untuk beralih pada aktivitas yang lain  Pemenuhan emosi diri saat ada kesempatan  Melaksanakan suatu tanggung jawab secara langsung saat adanya urgensi |
| 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. | Bermain dengan teman sebaya dari lingkungan sekolah saja  Lebih sering bermain sendirian di dalam rumah dibandingkan berelasi dengan lingkungan di luar rumah  Keluar rumah untuk menjalankan aktivitas sholat di musholla saja  Tidak terdapat teman sebaya yang seumuran dengan subjek sehingga kurang mengenal dengan tetangga di sekitar rumah  Tidak bisa memaksakan subjek untuk berelasi dengan lingkungan sekitar | KS3  KS4  KS5  KS6  KS7 | Mampu membentuk relasi dari lingkungan sekolah  Kurang dalam membangkitkan relasi lingkungan sekitar rumah  Berfokus pada kegiatan sehari-hari  Kurang mampu untuk berelasi dengan orang yang tidak seumuran  Kurangnya keinginan individu untuk berelasi dengan lingkungan rumah |
| 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, RA 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. | Pemberian nasihat pada saat memasuki ujian sekolah mengurangi bermain game online untuk mendapatkan nilai terbaik hingga mencapai cita-cita yang diinginkan | MD1 | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik |

**GURU WALI KELAS (SUBJEK 1)**

Nama : NK

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : GURU WALI KELAS / GEOGRAFI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON RY** | **RESPON** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
| 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. | Aktif sebagai ketua kelas apabila membutuhkan bantuan  Aktif tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran | E1  KS1 | Adanya kepekaan terhadap sesama sebagai ketua  Mampu memberikan respon dalam kegiatan pembelajaran |
| 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. | Saat kelas sebelas mulai muncul perasaan tanggung jawab yang tinggi dalam mengerjakan tugas  Sebagai ketua kelas membantu teman sekelas untuk mengumpulkan tugas | ME1  E2 | Munculnya kekuatan diri dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pelajar  Adanya kepekaan terhadap sesama sebagai ketua |
| 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. | Kadang bermain dengan gadget untuk sementara apabila ada kesempatan saat kegiatan pembelajaran | MK1 | Adanya desakan hati saat ada kesempatan |
| 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. | Lingkungan IPS 1 minoritas siswa laki-laki sehingga bermain dengan teman sebaya laki-laki saja | KS2 | Membangkitkan relasi pada kumpulan sebaya saja |
| 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. | Saat istirahat, hanya berkumpul dengan teman sebaya laki-laki dan jarang dengan teman sebaya perempuan | KS3 | Mampu membangkitkan relasi pada kumpulan sebaya saja |
| 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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA** | **RESPON SUBJEK** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
| **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 | Bermain game online setiap hari selama 2 setengah jam | ME1 | Kesadaran akan durasi waktu yang lama dalam pemenuhan emosi diri |
| P1: berbeda waktu, bagaimana? | Paginya 1 jam, terus sore 1 setengah jam |
| **2.** | Apakah kegiatan bermain game online menjadi semacam rutinitas bagi subjek? | Iya | Rutin untuk bermain game online | ME2 | Rutinitas pemenuhan emosi diri |
| **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. | Merasa sering bermain game online saat hari libur dibandingkan hari biasa atau masuk sekolah  Bermain game online selama 30 menit hingga 2 jam berdasarkan suasana hati dan jenis game online | ME3  ME4 | Pemenuhan emosi diri secara berlebihan saat banyak waktu luang  Kesadaran akan durasi waktu dalam pemenuhan emosi diri |
| 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 |
| **4** | 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. | Saat bosan mengerjakan tugas sekolah, bermain game online secara terus- menerus sehingga tugas sekolah tidak selesai  Mengerjakan tugas sekolah dengan cara mendengarkan musik, bermain game online dan sosial media dalam mengatasi perasaan bosan | ME5  MK1 | Adanya emosi diri yang negatif yang berdampak pada melemahnya kemampuan memenuhi tugas sebagai pelajar  Kemampuan pengelolaan emosi diri yang kurang positif dalam membantu memenuhi tugas sebagai pelajar |
| 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 | Pada saat guru menjelaskan, adanya perasaan bosan yang bedampak pada kurang fokus serta beralih bermain game online | ME6 | Adanya emosi diri yang negatif yang berdampak pada kurang memahami informasi yang diberikan |
| **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. | Saat di kelas, perasaan menyenangkan saat lebih banyak diajak berbaur dengan teman sebaya dibandingkan bermain game online | ME7 | Mengetahui kekuatan untuk mengalihkan emosi diri pada interaksi lingkungan |
| **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. | Membagi waktu setiap 15 menit dalam kegiatan belajar dan bermain game online | ME8 | Adanya kekuatan dalam mengelola emosi diri negatif melalui pembagian waktu secara produktif |
| 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. | Lebih banyak tugas sekolah meskipun merasa sering bermain game online | ME9 | Mengetahui kekuatan akan pemenuhan tugas sebagai pelajar |
| **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. | Bermain game online secara berlebihan memberikan dampak kurang fokus dalam mengerjakan tugas | ME10 | Penilaian diri akan pengaruh negatif pemenuhan emosi diri secara berlebihan |
| **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. | Keyakinan untuk mengurangi bermain game online berdasarkan suasana hati dan jenis game online  Ikut dalam bermain game online bersama teman sebaya di lingkungan sekolah | ME11  KS1 | Keyakinan diri dalam kemampuan pengelolaan emosi diri yang berlebihan  Mampu menyampaikan pesan untuk berpartisipasi dengan orang lain |
| 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. | Adanya perasaan kesal dan marah jika diganggu secara terus-menerus | MK2 | Kurang mampu dalam mengelola emosi diri atas pengaruh dari luar |
| **12.** | Apa yang subjek lakukan untuk mengatasi keinginan untuk bermain game online secara terus menerus? | Cara ngatasinnya……. (subjek terdiam sejenak), kan diganti dengan belajar... | Cara mengatasi melalui mengganti dengan belajar, tidur dan bermain sosial media | MK3 | Kemampuan pengelolaan emosi diri melalui peralihan aktivitas yang mudah dilakukan dalam sehari-hari |
| P1: cara subjek untuk tidak bermain secara terus-menerus? | Mungki 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. | Melaksanakan tugas yang diberikan sekaligus bermain game online apabila tidak bisa menjeda sementara | MK4 | melaksanakan tanggung jawab sekaligus pemenuhan emosi diri secara bersamaan |
| 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, maksudnya kan, ya... saya keseringan main game daripada buat belajar juga. Jadi saya, sedikit-sedikit ngurangin. | Mengurangi sedikit-sedikit setelah dinasihati karena sering bermain game online dibandingkan belajar  Berhenti bermain game online apabila orang tua benar-benar marah saat memberikan nasihat  Setelah adanya teguran oleh guru pengawas, melanjutkan sebentar bermain game online lalu berhenti  mengalihkan fokus untuk bermain game online dengan tidur saat kegiatan pembelajaran | MK5  MK6  MK7  MK8 | Menerima gagasan baru dengan perasaan bersalah  Penerapan secara langsung gagasan yang diberikan saat adanya ketegasan  Menerima gagasan dalam pengelolaan emosi diri  Kemampuan pengelolaan emosi diri melalui peralihan aktivitas yang kurang positif |
| 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. | Mendapatkan nilai akademik yang baik | MD1 | Adanya dorongan untuk prestasi |
| **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 | Kurangnya percaya diri untuk mencapai suatu prestasi | MD2 | Kurang keyakinan untuk mampu mencapai suatu tujuan |
| 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. | bermain game online secara berlebihan memberikan pengaruh negatif dari sisi akademik | MD3 | perlunya dorongan hati untuk mampu mengelola emosi diri secara positif |
| 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 | Meninggalkan gadget dan membantu pekerjaan rumah  Perlunya pemenuhan pemuasan diri dengan bermain game online dan sosial media secara bergantian | MD4  ME12 | Adanya bentuk dorongan hati dalam mengelola emosi diri  Kesadaran dalam memenuhi kepuasan diri melalui pemenuhan emosi diri yang negatif |
|  | 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. | Adanya peningkatan nilai akademik saat kelas sebelas dibandingkan kelas sepuluh | MD5 | Adanya kekuatan berfikir positif akan pencapaian diri dalam akademik |
| **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 jengkel dan marah begitu. | Adanya perasaan marah dan jengkel saat tidak bisa mengurangi waktu bermain game online | MD6 | Adanya kekuatan berfikir negatif saat gagal dalam pengelolaan emosi diri |
| **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. | Adanya perencanaan dengan fokus dalam kegiatan belajar dibandingkan bermain game online  Tidak ada teman sebaya di lingkungan rumah, sehingga berfokus untuk bermain game online sendiri | MD7  KS2 | Adanya kekuatan optimis untuk mampu dalam pengelolaan emosi diri ke arah positif  Kurang mengenal orang lain dari lingkungan rumah dalam membangkitkan suatu inspirasi |
| 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. | Memahami pendapat yang diberikan oleh orang lain terlebih dahulu sebelum menerima pendapat tersebut | E1 | Mempertimbangkan sudut pandang dari orang lain |
| 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 ngerasanya, 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. | Membantu orang lain meskipun belum mampu berhenti untuk bermain game online | E2 | Peka terhadap perasaan orang lain sekaligus meneruskan stimulus dalam pemenuhan emosi diri |
|  | 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. | Lebih suka bermain bersama teman dibandingkan bermain sendiri | KS3 | Mampu memberikan pesan yang dapat meyakinkan orang lain |
| **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. | Menambah relasi melalui bermain game online bersama teman sebaya di lingkungan sekolah berdasarkan jenis game yang dimainkan | KS4 | Mampu membangkitkan inspirasi pada orang lain pada lingkungan sekolah |
| 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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON HR** | **RESPON** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
|  | 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. | Saat liburan, kegiatan yang dilakukan membantu nenek cuci piring, tidur, bermain gadget serta bermain ke rumah teman sebaya  Karena tidak tinggal bersama orang tua, maka dari itu komunikasi dilakukan melalui gadget berupa nasihat untuk membantu pekerjaan di rumah nenek | ME1  MK1 | Kekuatan dalam pembagian antara pemenuhan emosi diri dan tanggung jawab  Penerimaan suatu gagasan meskipun melalui telekomunikasi |
| 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 | Adanya peningkatan dalam mendapatkan nilai lebih baik daripada sebelumnya | ME2 | Kekuatan diri dalam mengembangkan akademik bagi individu |
| 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 | Selalu menyendiri dengan masuk kamar bermain gadget pada waktu tertentu  Membaur dengan nenek dan mbaknya di kamar meskipun kebanyakan waktunya untuk bermain gadget | ME3  KS1 | Adanya emosi diri yang berpengaruh dalam pemenuhan keinginan individu  Mampu dalam membangkitkan inspirasi dalam lingkungan keluarga |
| 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 | Merespon bantuan berdasarkan moodnya, dengan mengomel terlebih dahulu, lalu memberikan bantuan disertai menggerutu | E1 | Peka terhadap perasaan orang lain berdasarkan suasana hati |
| 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. | Sering bermain gadget selama satu jam untuk bermain game online dan sosial media | ME4 | Adanya pemenuhan emosi diri secara intensif |
| 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 HR sering serius, gitu | Teriak-teriak pada saat bermain game online  Kadang saat bermain game online secara serius, akan merespon dengan nada marah untuk tidak diganggu | MK2  MK3 | Kurang mampu dalam mengelola emosi yang merusak  Kurang mampu dalam mengelola emosi yang merusak |
| 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 melek 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 | Memberikan teguran untuk mengurangi bermain game online maupun sosial dengan tujuan menjaga Kesehatan mata  Pada saat liburan gadget hingga malam jam jam 1 sampai jam 12 dibandingkan hari biasa  Setelah diberikan nasihat, akan mengulangi untuk bermain game online secara berlebihan | MK4  ME5  MK5 | Adanya gagasan baru dalam pengelolaan emosi  Batasan kurang mampu mengatur waktu pemenuhan emosi diri  Kurang Penerimaan gagasan baru dalam pengelolaan emosi |
| 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 | Bermain dengan teman sebaya yang jauh dengan rumah subjek | KS2 | Mampu membangkitkan inspirasi orang lain di luar lingkungan |
| 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. | Memberikan nasihat untuk mengurangi bermain game online maupun sosial dengan tujuan menjaga Kesehatan mata serta fokus dalam kegiatan pembelajaran meskipun nasihat tersebut belum diterima | MK6 | Adanya gagasan baru dalam pengelolaan emosi |

**GURU WALI KELAS (SUBJEK 2)**

Nama : NK

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : GURU WALI KELAS / GEOGRAFI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PEDOMAN WAWANCARA HASIL RESPON HR** | **RESPON** | **PEMADATAN DATA** | **KODING** | **INTERPRETASI** |
| 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. | Nggak aktif dalam memperhatikan pembelajaran di kelas  Kurang aktif untuk mengajukan diri saat diskusi tanya jawab | ME1  KS1 | Adanya batasan dalam menyerap suatu informasi yang diberikan oleh pengajar  Kurang memberikan respon saat kegiatan pembelajaran |
| 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. | Melaksanakan tanggung jawabnya apabila diberikan nasihat secara berulang-ulang meskipun sudah melewati batas pengumpulan  Adanya kebiasaan untuk menunda tanggung jawab yang diberikan dalam mengerjakan tugas individu | MK2  ME3 | Batasan diri dalam melaksanakan suatu tanggung jawab tepat waktu  Adanya batasan diri dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pelajar |
| 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. | Tidak dapat memastikan pembelajaran yang diberikan apakah dipahami atau tidak  Bermain HP saat pembelajaran apabila ada kesempatan | ME4  MK2 | Adanya dampak akan kurang memahami suatu informasi yang diberikan  Adanya desakan hati saat ada kesempatan |
| 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. | Berkumpul dengan teman 4 teman dekatnya | KS2 | Mampu dalam membentuk relasi dengan orang lain |
| 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. | kurang inisiatif memberikan pendapat, namun patuh untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh teman sebaya saat diskusi | KS3 | Mengarah pada mengikuti arahan yang diberikan oleh orang lain dibandingkan memberikan inspirasi dalam kelompok |
| 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 | Sering berinteraksi dengan teman dekat saja  Berinteraksi dengan teman sebaya lain saat adanya tugas kelompok saja | KS4  KS5 | Mampu dalam membangkitkan inspirasi pada kelompok yang dekat  Mampu memberikan pesan dengan orang lain saat waktu tertentu |
| 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 ditunda-tunda | Fokus dalam kegiatan pembelajaran pada awal waktu saja, lalu  Beralih untuk fokus pada kegiatan lain selama kegiatan pembelajaran berlangsung  Setelah pembelajaran, pemberian nasihat dengan cara mengingatkan untuk menyimpan hp sebelum waktu istirahat untuk fokus pada kegiatan pembelajaran berlangsung  Kadang memberikan respon secara ketus dalam menerma nasihat  meskipun masih membuka HP saat ada kesempatan | ME5  MK3  MK4 | Adanya dampak akan kurang fokus dalam memahami suatu materi  Penerimaan gagasan yang diberikan dalam pengelolaan emosi pada kegiatan pembelajaran  Kadang menerima gagasan baru secara ketus  meskipun belum adanya perubahan |
| 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. | Adanya dorongan motivasi untuk rajin ke sekolah menuntut ilmu sesuai dengan kemampuannya serta berelasi dengan teman sebaya melalui pemberian nasihat  Adanya peningkatan untuk rajin ke sekolah saat ini dibandingkan saat kelas sepuluh  Adanya peningkatan untuk fokus setelah pemberian nasihat pada kegiatan pembelajaran | MD1  MD2  MD3 | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik  Kekuatan untuk optimis peningkatan dalam menuntut ilmu  Dorongan motivasi dalam memahami suatu materi yang diberikan |
| 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. |