#### Tabel3.4

***Blueprint* Prokrastinasi Akademik (Setelah*TryOut*)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **F** | | | | | **UF** | |  |
| **No** | **Ciriciri** | **Indikator** | **Daya beda tinggi** | **Daya beda rendah** | **Daya beda tinggi** | **Daya beda rendah** | **Jumlah Aitem** |
| 1 | Penundaan untuk memula maupun menyelesaikan  Tugas yang di hadapi | Penundaan memu lai mengerjakan tugas.Penundaan menyelesaikan tugas |  |  |  |  |  |
|  | 5, 6,  10 | 1, 7,  17 | 15 | 12, 13,  14 | 10 |
| 2 | Keterlambatan dalam mengerjakan tugas | Lamban dalam mengerjakan tugas.  Memerlukan waktu yang lebih lama |  |  |  |  |  |
|  | 2 | 9, 11,  26 | 8, 22,  28 | 20 | 8 |
| 3 | Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual | Lamban dalam memenuhi deadline.  Tidak sesuai antara rencana dengan tindakan |  |  |  |  |  |
|  | 3, 18 | - | 16, 32,  33 | 30 | 6 |
| 4 | Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas  Yang harus dikerjakan | Melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan tugas akademik yang lebih menyenang kan. |  |  |  |  |  |
|  | 4, 19,  23,  24, 27,  29,  31, 34 | - | 21, 25 | - | 10 |
|  | **Total** | | **14** | **6** | **9** | **5** | **34** |

**\*Keterangan:F=*Favourable*;UF=*Unfavourable***

#### Tabel3.5

***Blueprint* Intesitas Bermain *Game Online*** (**Setelah*TryOut*)**

**F UF**

**No Aspek Indikator**

**Daya beda**

**Daya beda**

**Daya beda**

**DayaJumlah bedaAitem**

1 Durasi Lamanya waktu yang dihabiskan

#### tinggirendahtinggirendah

1, 4,

game online dalam waktu tertentu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Individu ketika 7, 14, 21  Bermain game 16  online | 13, 17 | - | 8 |
| 2 Frekuensi Seberapa sering  Individu bermain 2, 6, - | 5 | 20 | 6 |

3Konsentrasi Menunjukkan

Seberapa konsentrasi saat bermain game online.

Individu menikmati aktivitas bermain game online.

Individu mengesampingkan kegiatan lain.

8, 11

9, 10,

12,18

19, 23,

24

3, 15 22 10

#### Jumlah 13 4 5 2 24

**\*Keterangan:F=*Favourable*;UF=*Unfavourable***