

DAFTAR PUSTAKA

- Activeplayer. (nd). Mobile Legends: Bang Bang Live Player Counter. Diakses pada 9 Februari 2024, dari <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>
- Databoks. 16 Februari 2022. 10 Negara dengan Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022) . Diakses pada 9 Februari 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id>
- Al mubarak, D. F. al dien, & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 87–99. <https://doi.org/10.22487/preventif.v12i1.185>
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 2(1), 118–131. <https://doi.org/10.53544/sapa.v2i1.33>
- Fauzil, F., & Rusli, D. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) dengan Sleep Quality Pada Remaja. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8041–8051.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Jelita, T., Takaeb, A. E. L., & Ndoen, E. M. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur Remaja SMA Negeri 1 Kupang Saat Pandemi COVID-19. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), 873–886. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v2i4.2331>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kusmiati, K. (2017). Implementasi Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Menangani Krisis Moral Remaja Desa Gamong Kecamatan Kaliwungu Kudus. *Iainkudus*, 48–57.
- Maulida, N. A., Arsi, A. A., & Alimi, M. Y. (2018). Redefinisi Konsep Maskulinitas Laki-Laki Pengguna Perawatan Kulit Di Klinik Kecantikan Armina Desa Robayan Jepara Nur Awaliya Maulida, Antari Ayuning Arsi, Moh. Yasir Alimi □. *Solidarity*, 7(1), 344–353.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2022). Interaksi Sosial Ditinjau Dari Intensitas Bermain Game Onlie Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 16(2), 111–124. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v16i2.2095>
- Pribadi, R., & Herdiana, A. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 18–28.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Purwadi. (2004). Proses Pembentukan Jati Diri Remaja. In *Indonesia Psychological Journal* (Vol. 1, Issue 1, pp. 43–52).
- Ras, Atma & Sumilih, DA. 2023. *Sosiologi Kesehatan*. Yogyakarta:Deepublish

- Surbakti, K. (2017). *No Title*. 01(01), 28–38.
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Syuhada, A. N., & Aarsal, T. (2020). Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus. In *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN**DAMPAK BERMAIN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA PERILAKU SISWA DI SMK NEGERI 1 TANA TORAJA****PENGANTAR**

Perkenalkan nama saya **Yismia Listra Guni Batara** yang saat ini tengah melaksanakan penelitian mengenai “**Dampak Bermain *Mobile Legends* Terhadap Pola Perilaku Siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja** yang bertujuan sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) program studi Sosiologi. Semua informasi dan data yang saya dapatkan dari Bpk/Ibu/Sdr akan dijaga kerahasiaannya dan digunakan sebagai kepentingan dalam penelitian ini serta dapat memperoleh informasi menyangkut apa yang sedang diteliti. Terima kasih atas kesediaan dan juga partisipasi dari Bpk/Ibu/Sdr.

Apakah Anda bersedia untuk diwawancara?

1. Ya, Bersedia
2. Tidak

Nomor Kuesioner

Jam Mulai Wawancara

A. Informasi Responden

Var	Pertanyaan	Jawaban
A1	Nama lengkap responden	
A2	Kelas	1. X 2. XI 3. XII
A3	Jenis kelamin	1. Laki-laki 2. Perempuan
A4	Tanggal lahir	
A5	Suku	1. Toraja 2. Makasar 3. Mandar 4. Bugis 5. Jawa 6. Sunda 7. Lainnya, sebutkan....
A6	Agama	1. Islam 2. Kristen Protestan 3. Kristen Katolik 4. Hindu 5. Budha 6. Lainnya, sebutkan....

A7	Sejak kapan Anda memiliki alat untuk bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Saat SD 2. Saat SMP 3. Saat SMK	
A8	Alamat		
A9	Nomor handphone		

B. POLA PERILAKU DALAM BERMAIN *MOBILE LEGENDS*

Var	Pertanyaan	Jawaban
B1	Bagaimana Anda merespon saat memenangkan pertandingan <i>Mobile Legends</i> ?	1. Senang 2. Santai 3. Tidak peduli 4. Merendahkan lawan 5. Lainnya, sebutkan....
B2	Bagaimana Anda merespon saat kalah dalam pertandingan <i>Mobile Legends</i> ?	1. Berusaha memperbaiki kesalahan 2. Menyalahkan rekan tim 3. Marah 4. Lainnya, sebutkan....
B3	Alat apa yang Anda gunakan saat bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. <i>Smartphone</i> 2. PC 3. Laptop
B4	Kapan biasanya Anda bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Pagi hari 2. Siang hari 3. Sore hari 4. Malam hari
B5	Di mana Anda menghabiskan waktu untuk bermain <i>Mobile Legends</i> dalam sehari?	1. Sekolah 2. Cafe/warkop 3. Rumah 4. Transportasi umum 5. Lainnya, sebutkan....
B6	Selain game <i>Mobile Legends</i> , jenis game online apa yang Anda mainkan?	1. <i>Free Fire</i> 2. <i>PUBG</i> 3. <i>Clash of Clans</i> 4. <i>Counter Strike</i>

Var	Pertanyaan	Jawaban
		5. <i>Arena Of Valor</i> 6. Lainnya, sebutkan....
B7	Selama sebulan terakhir berapa kali Anda bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Tidak pernah 2. 1-5 kali 3. 6-10 kali 4. 11-20 kali 5. 21-30 kali
B8	Berapa kali dalam seminggu Anda bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. 1 kali 2. 2 kali 3. 3 kali 4. 4 kali 5. ≥ 4 kali
B9	Dalam sehari, berapa kali Anda bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. 1 kali 2. 2 kali 3. 3 kali 4. ≥ 3 kali
B10	Kemarin, seberapa lama Anda menghabiskan waktu untuk bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Kurang dari 30 menit 2. 30 menit-1 jam 3. 1-2 jam 4. 2-4 jam 5. 4-7 jam 6. Lainnya, sebutkan....
B11	Jika Anda bermain <i>Mobile Legends</i> , rata-rata berapa lama durasi setiap sesi dalam sehari?	1. 1-3 jam 2. 3-5 jam 3. 5-8 jam 4. Lainnya, sebutkan....
B12	Jika bermain sendiri/ <i>single player</i> , berapa lama waktu yang Anda habiskan untuk bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. 1-3 jam 2. 3-5 jam 3. 5-8 jam 4. Lainnya, sebutkan....
B13	Jika bermain <i>grup/squad player</i> , berapa lama waktu yang Anda habiskan untuk bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. 1-4 jam 2. 4-6 jam 3. 6-8 jam

Var	Pertanyaan	Jawaban
		4. Lainnya, sebutkan....
B14	Ketika memiliki waktu luang, saya lebih memilih bermain <i>Mobile Legends</i> daripada kegiatan lainnya	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
B15	Saat bermain <i>Mobile Legends</i> , saya menghiraukan orang-orang yang ingin berkomunikasi dengan saya	1. Iya 2. Kadang-kadang 3. Tidak
B16	Apa yang Anda usahakan agar keterampilan bermain <i>Mobile Legends</i> Anda bertambah?	1. Menonton <i>pro player</i> 2. Berlatih dengan tim 3. Mempelajari <i>hero</i> 4. Bergabung dengan komunitas 5. Lainnya, sebutkan....
B17	Jika ada kegiatan lain, apa yang menjadi prioritas Anda?	1. Bermain <i>Mobile Legends</i> 2. Bermain <i>game online</i> yang lain 3. Belajar 4. Pergi jalan-jalan 5. Lainnya, sebutkan....
B18	Apakah Anda menggunakan uang untuk membeli item dalam permainan?	1. Ya 2. Tidak
B19	Jika Ya, berapa uang yang Anda gunakan?	

C. Dampak Perilaku Yang di Hasilkan

1. Perilaku Prokrastinasi

Var	Pertanyaan	Jawaban
E1.1	Seberapa sering Anda menunda pekerjaan atau tugas yang Anda lakukan karena ingin bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Tidak pernah 2. Jarang 3. Kadang-kadang 4. Sangat sering
E1.2	Apakah Anda merasa tidak produktif setelah bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Ya 2. Tidak
E1.3	Mengapa Anda merasa tidak produktif setelah bermain <i>Mobile Legends</i> ?	
E1.4	Saya merasa bersalah setelah menghabiskan waktu bermain <i>Mobile Legends</i> daripada melakukan tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E1.5	Nilai akademis saya menurun sejak mulai bermain <i>Mobile Legend</i>	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E1.6	Apakah Anda merasa kesulitan memulai atau menyelesaikan tugas yang diberikan?	1. Sangat kesulitan 2. Kadang-kadang 3. Tidak terlalu kesulitan 4. Tidak kesulitan sama sekali

2. Perilaku Tidak Hidup Sehat

Var	Pertanyaan	Jawaban
E2.1	Apakah Anda sering kali tidur terlambat karena bermain <i>Mobile Legends</i> hingga larut malam?	1. Tidak pernah 2. Jarang 3. Kadang-kadang 4. Sangat sering

Var	Pertanyaan	Jawaban
E2.2	Saya mengalami gangguan tidur karena bermain <i>Mobile Legends</i>	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E2.3	Saya sering mengabaikan waktu makan karena bermain <i>Mobile Legends</i>	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E2.4	Saya merasa lelah atau kurang bertenaga karena bermain <i>Mobile Legends</i> terlalu lama	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E2.5	Saya mengabaikan kegiatan fisik atau olahraga karena lebih memilih bermain <i>Mobile Legends</i> ?	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju
E2.6	Saya merasa kesulitan berkonsentrasi pada tugas atau pekerjaan karena bermain <i>Mobile Legends</i> terlalu lama	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Kurang setuju 4. Setuju 5. Sangat setuju

**Mohon maaf apabila di dalam kuesioner ini terdapat kata-kata
yang menyinggung perasaan Anda.**

Tidak ada unsur kesengajaan di dalamnya.

Terima kasih.

Lampiran 2. Hasil Analisis Penelitian

		Kelas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	X	32	34.4	34.4	34.4
	XI	30	32.3	32.3	66.7
	XII	31	33.3	33.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	56	60.2	60.2	60.2
	Perempuan	37	39.8	39.8	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	16	17.2	17.2	17.2
	17	46	49.5	49.5	66.7
	18	31	33.3	33.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

		Suku			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Toraja	87	93.5	93.5	93.5
	Makassar	2	2.2	2.2	95.7
	Bugis	4	4.3	4.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Sejak kapan Anda memiliki alat untuk bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	2	2.2	2.2	2.2
	SMP	84	90.3	90.3	92.5
	SMK	7	7.5	7.5	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Bagaimana Anda merespon saat memenangkan pertandingan *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Senang	34	36.6	36.6	36.6
	Santai	24	25.8	25.8	62.4
	Tidak peduli	12	12.9	12.9	75.3
	Merendahkan lawan	23	24.7	24.7	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Bagaimana Anda merespon saat kalah dalam pertandingan *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Berusaha memperbaiki kesalahan	25	26.9	26.9	26.9
	Menyalahkan rekan tim	28	30.1	30.1	57.0
	Marah	26	28.0	28.0	84.9
	Biasa saja	12	12.9	12.9	97.8
	Meninggalkan tim	2	2.2	2.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Alat apa yang Anda gunakan saat bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Smartphone	91	97.8	97.8	97.8

	PC	2	2.2	2.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Kapan biasanya Anda bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pagi hari	1	1.1	1.1	1.1
	Siang hari	13	14.0	14.0	15.1
	Sore hari	21	22.6	22.6	37.6
	Malam hari	58	62.4	62.4	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Di mana Anda menghabiskan waktu untuk bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sekolah	2	2.2	2.2	2.2
	Cafe/warkop	29	31.2	31.2	33.3
	Rumah	62	66.7	66.7	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Selain game *Mobile Legends*, jenis game online apa yang Anda mainkan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Free Fire	42	45.2	45.2	45.2
	PUBG	24	25.8	25.8	71.0
	Clash of Clans	17	18.3	18.3	89.2
	Counter Strike	1	1.1	1.1	90.3
	Arena of Valor	4	4.3	4.3	94.6
	Solo Leveling: ARISE	1	1.1	1.1	95.7
	Cat Runner	1	1.1	1.1	96.8
	Gensin Impact	2	2.2	2.2	98.9
	Wuthering Waves	1	1.1	1.1	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Selama sebulan terakhir berapa kali Anda bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	7	7.5	7.5	7.5
	1-5 kali	21	22.6	22.6	30.1
	6-10 kali	21	22.6	22.6	52.7
	11-20 kali	23	24.7	24.7	77.4
	21-30 kali	21	22.6	22.6	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Berapa kali dalam seminggu Anda bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 kali	3	3.2	3.2	3.2
	2 kali	12	12.9	12.9	16.1
	3 kali	24	25.8	25.8	41.9
	4 kali	13	14.0	14.0	55.9
	≥4 kali	41	44.1	44.1	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Dalam sehari, berapa kali Anda bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 kali	8	8.6	8.6	8.6
	2 kali	36	38.7	38.7	47.3
	3 kali	29	31.2	31.2	78.5
	≥3 kali	20	21.5	21.5	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

**Kemarin, seberapa lama Anda menghabiskan waktu untuk bermain
Mobile Legends?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari 30 menit	8	8.6	8.6	8.6
	30 menit - 1 jam	26	28.0	28.0	36.6
	1-2 jam	35	37.6	37.6	74.2
	2-4 jam	20	21.5	21.5	95.7
	4-7 jam	4	4.3	4.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

**Jika Anda bermain *Mobile Legends*, rata-rata berapa lama
durasi setiap sesi dalam sehari?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 jam	42	45.2	45.2	45.2
	3-5 jam	39	41.9	41.9	87.1
	5-8 jam	10	10.8	10.8	97.8
	30 menit	2	2.2	2.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

**Jika bermain sendiri/single player, berapa lama waktu yang
Anda habiskan untuk bermain *Mobile Legends*?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 jam	57	61.3	61.3	61.3
	3-5 jam	33	35.5	35.5	96.8
	5-8 jam	2	2.2	2.2	98.9
	30 menit	1	1.1	1.1	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Jika bermain grup/squad player, berapa lama waktu yang Anda habiskan untuk bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-4 jam	45	48.4	48.4	48.4
	4-6 jam	40	43.0	43.0	91.4
	6-8 jam	8	8.6	8.6	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Ketika memiliki waktu luang, saya lebih memilih bermain *Mobile Legends* daripada kegiatan lainnya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	7	7.5	7.5	7.5
	Tidak setuju	21	22.6	22.6	30.1
	Kurang setuju	31	33.3	33.3	63.4
	Setuju	30	32.3	32.3	95.7
	Sangat setuju	4	4.3	4.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saat bermain *Mobile Legends*, saya menghiraukan orang-orang yang ingin berkomunikasi dengan saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Iya	26	28.0	28.0	28.0
	Kadang-kadang	38	40.9	40.9	68.8
	Tidak	29	31.2	31.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Apa yang Anda usahakan agar keterampilan bermain *Mobile Legends* anda bertambah?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menonton pro player	33	35.5	35.5	35.5
	Berlatih dengan tim	34	36.6	36.6	72.0

	Mempelajari hero	25	26.9	26.9	98.9
	Bergabung dengan komunitas	1	1.1	1.1	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Jika ada kegiatan lain, apa yang menjadi prioritas Anda?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bermain <i>Mobile Legends</i>	14	15.1	15.1	15.1
	Bermain <i>game online</i> yang lain	14	15.1	15.1	30.1
	Belajar	28	30.1	30.1	60.2
	Pergi jalan-jalan	30	32.3	32.3	92.5
	Baca Wattpad	5	5.4	5.4	97.8
	Tidur	2	2.2	2.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Apakah Anda menggunakan uang untuk membeli item dalam permainan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	26	28.0	28.0	28.0
	Tidak	67	72.0	72.0	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Jika Ya, berapa uang yang Anda gunakan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	≤Rp. 50.000	5	5.4	19.2	19.2
	Rp. 50.000-Rp.100.000	15	16.1	57.7	76.9
	≥Rp.100.000	6	6.5	23.1	100.0
	Total	26	28.0	100.0	
Missing	System	67	72.0		
Total		93	100.0		

Seberapa sering Anda menunda pekerjaan atau tugas yang Anda lakukan karena ingin bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	8	8.6	8.6	8.6
	Jarang	27	29.0	29.0	37.6
	Kadang-kadang	37	39.8	39.8	77.4
	Sangat sering	21	22.6	22.6	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya merasa tidak produktif setelah bermain *Mobile Legends*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	13	14.0	14.0	14.0
	Kurang setuju	30	32.3	32.3	46.2
	Setuju	50	53.8	53.8	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Mengapa anda merasa tidak produktif setelah bermain *Mobile Legends*?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lelah setelah bermain	30	32.3	32.3	32.3
	Depresi	1	1.1	1.1	33.3
	Kecanduan bermain	24	25.8	25.8	59.1
	Begadang karena mabar	38	40.9	40.9	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya merasa bersalah setelah menghabiskan waktu bermain *Mobile Legends* daripada mengerjakan tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Tidak setuju	4	4.3	4.3	5.4
	Kurang setuju	27	29.0	29.0	34.4
	Setuju	55	59.1	59.1	93.5

	Sangat setuju	6	6.5	6.5	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Nilai akademis saya menurun sejak mulai bermain *Mobile Legends*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Tidak setuju	18	19.4	19.4	21.5
	Kurang setuju	28	30.1	30.1	51.6
	Setuju	44	47.3	47.3	98.9
	Sangat setuju	1	1.1	1.1	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Apakah Anda merasa kesulitan memulai atau menyelesaikan tugas yang diberikan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Terkadang	38	40.9	40.9	40.9
	Tidak terlalu kesulitan	48	51.6	51.6	92.5
	Tidak kesulitan sama sekali	7	7.5	7.5	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Apakah Anda sering kali tidur terlambat karena bermain *Mobile Legends* hingga larut malam?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	9	9.7	9.7	9.7
	Jarang	15	16.1	16.1	25.8
	Kadang-kadang	25	26.9	26.9	52.7
	Selalu	44	47.3	47.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya mengalami gangguan tidur karena bermain *Mobile Legends*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	5	5.4	5.4	5.4

	Tidak setuju	22	23.7	23.7	29.0
	Kurang setuju	20	21.5	21.5	50.5
	Setuju	38	40.9	40.9	91.4
	Sangat setuju	8	8.6	8.6	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya sering mengabaikan waktu makan karena bermain *Mobile Legends*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Tidak setuju	28	30.1	30.1	31.2
	Kurang setuju	28	30.1	30.1	61.3
	Setuju	29	31.2	31.2	92.5
	Sangat setuju	7	7.5	7.5	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya merasa lelah atau kurang bertenaga karena bermain *Mobile Legends* terlalu lama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	3	3.2	3.2	3.2
	Tidak setuju	18	19.4	19.4	22.6
	kurang setuju	30	32.3	32.3	54.8
	Setuju	38	40.9	40.9	95.7
	Sangat setuju	4	4.3	4.3	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Saya mengabaikan kegiatan fisik atau olahraga karena lebih memilih bermain *Mobile Legends*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	3	3.2	3.2	3.2
	Tidak setuju	12	12.9	12.9	16.1
	Kurang setuju	33	35.5	35.5	51.6
	Setuju	43	46.2	46.2	97.8

	Sangat setuju	2	2.2	2.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

**Saya merasa kesulitan berkonsentrasi pada tugas atau pekerjaan
karena bermain *Mobile Legends* terlalu lama**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Tidak setuju	18	19.4	19.4	21.5
	Kurang setuju	30	32.3	32.3	53.8
	Setuju	40	43.0	43.0	96.8
	Sangat setuju	3	3.2	3.2	100.0
	Total	93	100.0	100.0	

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian PTSP Kabupaten Tana Toraja



**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN TANA TORAJA**

IZIN PENELITIAN
Nomor : 142/IP/DPMTSP/V/2024

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Tana Toraja Nomor 40 Tahun 2022 tentang Pelimpahan Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Tana Toraja.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada:

Nama	: Yismia Listra Guni Batara
NIM	: E 031201017
Tempat/ Tanggal Lahir	: Makale, 10 Agustus 2001
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Lion Tondok Iring
Tempat Meneliti	: SMK NEGERI 1 Tana Toraja

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **"Skripsi"** dengan Judul:
**"DAMPAK BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP POLA PERILAKU SISWA DI
SMK NEGERI 1 TANA TORAJA"**

Lamanya Penelitian : 30 Mei-30 Juni 2024

Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.

1. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan
2. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Tana Toraja.
3. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



**a.n. Bupati Tana Toraja
Kepala Dinas,**

YURINUS TANGKELANGI, SH., MH
NIP.196502111996101001

Makale, 28 Mei 2024



Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMK Negeri 1 Tana Toraja



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMK NEGERI 1 TANA TORAJA
Alamat : Jalan Tilanga Kelurahan Sarira Kecamatan Makale Utara - Tana Toraja Telp. (0423) 24171
Email : smkn1tanatoraja@gmail.com Website : www.smkn1tanatoraja.sch.id

Nomor : 421.5/06356 - UPT SMK.1/TATOR/DISDIK
Hal : Surat Keterangan Selesai Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: OKTOVIANUS TONAPA GANNA, S. Pd, MM
N I P	: 19761005 200604 1 008
Pangkat / Gol.	: Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SMK Negeri 1 Tana Toraja

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: YISMIA LISTRA GUNI BATARA
NIM	: E 031201017
Program Studi	: S.1 Sosiologi
Perguruan Tinggi	: Universitas Hasanuddin (UNHAS)
Alamat	: Lion Tondok Iring

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian tentang **"Dampak Bermain Mobile Legends Terhadap Pola Perilaku Siswa di SMK Negeri 1 Tana Toraja"** pada tanggal 30 Mei s/d 13 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Tana Toraja, 04 Juni 2024
Kepala UPT SMK N 1 Tana Toraja



OKTOVIANUS TONAPA GANNA, S.Pd., MM
Pangkat : Pembina Tk.I, IV/b
NIP. 197610051006041008

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 6. *Curriculum Vitae*

A. Data Pribadi

1. Nama : Yismia Listra Guni Batara
2. Tempat, tanggal lahir : Makale, 10 Agustus 2001
3. Alamat : Lion Tondok Iring
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Agama : Kristen Protestan
6. Jurusan : Sosiologi
7. Email : yismialistraguni@gmail.com

B. Nama Orang Tua

1. Ayah : Benyamin Rapi' Payunglangi'
2. Ibu : Mery Randan Sa'dan

C. Riwayat Pendidikan

Jenjang	Sekolah/Universitas	Jurusan	Tahun
SD	SDN 111 Rorre	-	2012 – 2014
SMP	SMPN 2 Makale	-	2014 – 2017
SMA	SMAN 5 Tana Toraja	IPS	2017 – 2020
Perguruan Tinggi	Universitas Hasanuddin	Sosiologi	2020 – 2024

D. Riwayat Organisasi

Nama Organisasi	Jabatan	Periode
UKM Panahan Unhas (HAC)	Anggota	2021 – sekarang

Lampiran 7. Hasil Turnitin

Skripsi Listra

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unhas.ac.id

Internet Source

4%

2

www.researchgate.net

Internet Source

1%

3

repository.unibos.ac.id

Internet Source

1%

4

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

5

www.indonesiana.id

Internet Source

1%

6

pdfs.semanticscholar.org

Internet Source

1%

7

repo.darmajaya.ac.id

Internet Source

<1%

8

pdffox.com

Internet Source

<1%

9

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1%

10

www.coursehero.com

Internet Source

<1%