

Lampiran 1: Format Revisi Skripsi



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127,
5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181,
8281182, 8281183 Surabaya 60234.

<http://fish.unipasby.ac.id/>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Karolus Ncarang
Nim : 165600045
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
Tanggal Ujian Skripsi : Tanggal 28 januari 2020
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Perilaku Belajar Dan Karakter Mahasiswa PPKn Di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Penguji I : Drs. H. Atnuri, S.H.,M.Pd.

Penguji II : Drs. A. Qomaru Zaman, M. Pd

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Tambah teknik random sampling		
2	Buat ulang tabel hasil penelitian		
3	Buat ulang tabel analisis deskriptif dan hasil pengujian		
4	Daftar pustaka		

Batas waktu revisi 1 (satu) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi
Mengetahui

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd
NPP. 91023207/DY

Drs. A. Qomarus Zaman, M. Pd
NIDN: 0014106501

Berita Acara Bimbingan Skripsi



Berita Acara Bimbingan Skripsi

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5055127,

5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181,

8281182, 8281183 Surabaya 60234.

<http://fish.unipasby.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

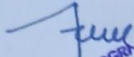
Nama Mahasiswa : Karolus Nearing
Nim : 165600045
Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Perilaku Belajar Dan Karakter Mahasiswa Ppkn Di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

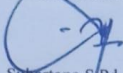
No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing	
			I	II
1	15-07-2021	Pengajuan Judul	h	f
2	30-07-2021	Matriks Penelitian	h	f
3	26-08-2021	Konsultasi Bab I, II, III	h	f
4	03-10-2021	Revisi Bab I, II, III	h	f
5	03-10-2021	Konsultasi Instrumen Penelitian	h	f
6	22-10-2021	Seminar Proposal	h	f
7	11-11-2021	Revisi Instrumen Penelitian	h	f
8	18-01-2022	Konsultasi Bab I-V	h	f
9	25-01-2022	Revisi Bab I-V	h	f
10	11-02-2022	ACC Skripsi	h	f

Selesai bimbingan tanggal 7 Februari 2022
Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. A. Qomari Zahara, M.Pd.
NIDN: 0014116391


Sunartono S/Pd., M.Pd.
NIDN: 0777048702



ANGKET
GAME ONLINE

Identitas Responden

No Responden :

Angkatan :

Di bawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Nilai atau kategori			
		ss	s	ts	sts
1	Mahasiswa memainkan <i>game online</i> genre pertempuran /tembak-tembakan /peperangan karena bisa melatih taktik perang/bertempur				
2	Mahasiswa memainkan game online genre strategi karena bisa melatih saya dalam mengatur/mengontrol sesuatu				
3	Mahasiswa memainkan game online 2D karena ukuran datanya yang sedikit				
4	Mahasiswa memainkan game online di game center karena suasananya lebih seru dan bisa berinteraksi langsung dengan para gamer lainnya				
5	Mahasiswa memainkan game online di PC (<i>Personal Computer</i>) karena kualitas gambarnya lebih besar dan bersih.				

6	Mahasiswa memainkan game online di mobile phone/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.				
7	Mahasiswa memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung				
8	Mahasiswa memainkan game online saat jam istirahat				
9	Mahasiswa memainkan game online pada waktu luang di luar kampus/rumah.				
10	Mahasiswa memainkan game online dalam waktu lama				
11	Mahasiswa bolos jam pelajaran hanya untuk bermain game online				
12	Mahasiswa memainkan game online dengan menggunakan jaringan internet (Wifi) yang ada di area kampus				
13	Mahasiswa memainkan game online dengan menggunakan data seluler (kuota kartu internet) pada gadget/smartphone				
14	Mahasiswa meminta uang pada orang tua untuk membiayai game online yang dimainkan				
15	Mahasiswa sakit kepala karena terlalu lama bermain game online				

16	Game online yang mahasiswa mainkan memberikan mood/semangat yang bagus setiap harinya.				
17	Mahasiswa memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat				
18	Mahasiswa memainkan game online PUBG tanpa mengenal waktu dan suasana				

**ANGKET
PERILAKU BELAJAR**

Identitas Responden

No Responden :

Angkatan :

Di bawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Nilai atau kategori			
		ss	s	ts	sts
1	Mahasiswa akan belajar ketika ada tugas dari Dosen				
2	Mahasiswa tidak pernah belajar meskipun ada tugas dari dosen				
3	Mahasiswa akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester				
4	Mahasiswa sering memainkan game online dibandingkan belajar				
5	Mahasiswa memainkan game online sebelum/setelah belajar				
6	Mahasiswa membagi waktu antara belajar dan bermain game online.				
7	Game online bisa membangkitkan semangat belajar mahasiswa				
8	Game online membuat mahasiswa selalu malas belajar, apalagi sudah				

	keasyikan memainkannya.				
9	Mahasiswa sering terlambat datang ke kampus karena malamnya bermain game online				
10	Mahasiswa selalu menghabiskan waktu luang untuk belajar				
11	Mahasiswa suka belajar sambil bermain game online				
12	Mahasiswa tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain game				
13	Mahasiswa suka main game online didalam kamar daripada keluar bersosialisasi di masyarakat				
14	Prestasi belajar mahasiswa menurun karena selalu bermain game online				
15	Mahasiswa sering belajar kelompok				
16	Mahasiswa lebih banyak waktu bermain game dari pada belajar				
17	Mahasiswa memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung.				
18	Mahasiswa kurang sopan kalau belajar karena kebiasaan dari game online pubg				

ANGKET KARAKTER MAHASISWA

Identitas Responden

No Responden :

Angkatan :

Di bawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Nilai atau kategori			
		ss	s	ts	sts
1	Mahasiswa meminta uang pada orang tua untuk membiayai game online yang dimainkan				
2	Mahasiswa sakit kepala karena terlalu lama bermain game online.				
3	Mahasiswa merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain game Online				
4	Mahasiswa lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain game online				
5	Mahasiswa merasakan pegal pada leher bagian belakang karena terlalu lama bermain game online				
6	Mahasiswa susah tidur/insomnia akibat terlalu lama bermain game online				

7	Mahasiswa kurang bersosialisasi dengan teman kelas/lingkungan karena keasyikan bermain game online.				
8	Konsentrasi mahasiswa semakin berkurang dalam segala hal akibat keseringan bermain game online				
9	Kemampuan mahasiswa terlatih dengan bermain game online				
10	Mahasiswa memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat				
11	Game online bisa merubah karakter.				
12	Mahasiswa sering terbawa suasana yang ada pada game online yang dimainkan ke dalam dunia nyata.				
13	Mahasiswa tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain game				
14	Kurangnya interaksi dengan teman yang tidak main <i>PUBG</i> , kalau lagi main <i>PUBG</i>				
15	Kurangnya respon kalau ditelepon karena menganggap menghalangi mereka yang lagi bermain <i>game PUBG</i>				
16	<i>Game online PUBG</i> membuat kecanduan bagi mahasiswa yang memainkan <i>game</i> tersebut				

17	<i>Game online PUBG</i> membuat mata yang memainkan akan rusak karena berhadapan dengan layar HP terus				
18	<i>Game online PUBG</i> sangat membawa dampak negatif bagi mahasiswa yang bermain				

DOKUMENTASI

