

DAFTAR PUSTAKA

- Desmawati. (2019). Gambaran Gaya Hidup Kurang Gerak (Sedentary Lifestyle) dan Berat Badan Remaja Zaman Milenial di Tangerang, Banten. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 11(4), 296-301.
- Gamayanti, W., Mahardianisa, & Syafei, I. (2018). Self Disclosure dan Tingkat Stres pada Mahasiswa yang sedang Mengerjakan Skripsi. *PSYMPATHIC : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 115-130.
- Hodgins, D. C., & Wong, U. (2013). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Informa UK Ltd*, 1-15.
- Khairiah, Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). KONTROL DIRI MAHASISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI ASRAMA KAWAY XVI. *SULOH: Jurnal Bimbingan Konseling Syiah Kuala*, 4(2), 38-43.
- King, D., & Delfabbro, P. (2019). *Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. London: Academic Press Elsevier.
- Lybertha, D. P., & Desiningrum, D. R. (2016). KEMATANGAN EMOSI DAN PERSEPSI TERHADAP PERNIKAHAN PADA DEWASA AWAL: Studi Korelasi pada Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 5(1), 148-152.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurchayati, Syafiq, M., Khoirunnisa, R. N., & Darmawanti, I. (2021). Strategi Coping Mahasiswa dalam Menghadapi Perubahan Sistem Perkuliahan di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 11(3), 247-266.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA FAKULTAS KEPERAWATAN. *JNC*, 3(2), 110-118.

- Putri, A. F. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35-40.
- Rinaldi, M. R. (2021). Kesenangan pada Mahasiswa selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 11(3), 267-277.
- Satwika, P. A., Setyowati, R., & Anggawati, F. (2021). Dukungan Emosional Keluarga dan Teman Sebaya terhadap Self-Compassion pada Mahasiswa saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 11(3), 304-314.
- Setiawan, H. S. (2018). ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA. *Faktor Exacta*, 11(2), 146-157.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil Uji Coba Instrumen GAIA			
No Butir	Nilai	R Tabel	R Hitung
1	Tidak Valid	0,3551	-0,358
2	Valid	0,3551	0,544
3	Tidak Valid	0,3551	-0,038
4	Valid	0,3551	0,453
5	Valid	0,3551	0,721
6	Valid	0,3551	0,592
7	Valid	0,3551	0,708
8	Valid	0,3551	0,665
9	Tidak Valid	0,3551	-0,351
10	Valid	0,3551	0,382
11	Valid	0,3551	0,483
12	Valid	0,3551	0,594
13	Valid	0,3551	0,615
14	Valid	0,3551	0,786
15	Tidak Valid	0,3551	-0,280
16	Valid	0,3551	0,439
17	Valid	0,3551	0,379
18	Valid	0,3551	0,567
19	Valid	0,3551	0,741
20	Valid	0,3551	0,397
21	Tidak Valid	0,3551	-0,135
22	Valid	0,3551	0,620
23	Valid	0,3551	0,715
24	Valid	0,3551	0,533

25	Valid	0,3551	0,475
26	Valid	0,3551	0,508
27	Valid	0,3551	0,638
28	Valid	0,3551	0,549
29	Valid	0,3551	0,685
30	Valid	0,3551	0,559
31	Valid	0,3551	0,496

Hasil Uji Coba Instrumen Dampak Kecanduan Game Online			
No Butir	Nilai	R Tabel	R Hitung
1	Valid	0,361	0,503
2	Valid	0,361	0,554
3	Valid	0,361	0,593
4	Valid	0,361	0,599
5	Valid	0,361	0,673
6	Valid	0,361	0,866
7	Valid	0,361	0,441
8	Valid	0,361	0,539
9	Valid	0,361	0,599
10	Valid	0,361	0,502
11	Valid	0,361	0,522
12	Tidak Valid	0,361	0,249
13	Valid	0,361	0,679
14	Valid	0,361	0,579
15	Valid	0,361	0,647
16	Valid	0,361	0,695
17	Valid	0,361	0,725
18	Valid	0,361	0,759

19	Valid	0,361	0,891
20	Valid	0,361	0,829
21	Valid	0,361	0,937
22	Valid	0,361	0,805
23	Valid	0,361	0,847
24	Valid	0,361	0,898
25	Valid	0,361	0,693
26	Valid	0,361	0,786
27	Valid	0,361	0,725
28	Valid	0,361	0,553
29	Valid	0,361	0,621
30	Valid	0,361	0,526
31	Valid	0,361	0,625
32	Tidak Valid	0,361	0,307
33	Valid	0,361	0,674
34	Valid	0,361	0,660

Lampiran 2: Hasil Uji Realibitas Instrumen

1. Instrument Game Addiction Inventory for Adult (GAIA)

Cronbach's Alpha	N of Items
0.920	26

2. Instrumen Dampak Kecanduan *Game Online*

Cronbach's Alpha	N of Items
0.961	32

Lampiran 3: Instrumen Penelitian

Inventaris Kecanduan Game untuk Dewasa (GAIA)

Harap nyatakan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan Anda dengan pernyataan berikut. Pilih 0 jika Anda Sangat Tidak Setuju, 1 jika Anda Tidak Setuju, 2 jika Anda Netral, 3 jika Anda Setuju, dan 4 jika Anda Sangat Setuju.

Item	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Waktu yang saya habiskan untuk bermain video game terkadang menimbulkan konflik di rumah					
2	Saya merasa marah ketika saya tidak dapat bermain video game					
3	Video game bukanlah hal yang harus ada dalam hidup saya					
4	Saya sering bermain video game untuk merasa lebih baik					
5	Saya merasa kesepian ketika saya tidak bisa bermain video game					
6	Saya telah mencoba menyembunyikan efek negatif dari permainan video game saya (misalnya, mengaku bermain lebih sedikit,					

	berbohong, berpura-pura sakit, memalsukan transkrip sekolah)					
7	Saya pikir saya kecanduan video game					
8	Saya merasa kesal ketika saya tidak bisa bermain video game					
9	Tidak masalah bagi saya apabila saya tidak bermain <i>video game</i> lagi					
10	Saya sering bermain video game untuk melepaskan stres					
11	Saya merindukan karakter permainan saya ketika saya tidak bisa bermain video game					
12	Saya merasa malu tentang efek negatif dalam hidup saya yang dihasilkan dari permainan video game saya					
13	Saya terkadang terlambat untuk hal-hal penting karena saya bermain video game					
14	Saya merasa cemas ketika saya tidak dapat bermain video game					

15	Semakin sedikit waktu yang saya gunakan untuk bermain <u>video game</u> , semakin baik					
16	Saya sering bermain video game untuk mengubah suasana hati, mengurangi ketegangan atau merasa lebih bersemangat					
17	Saya tidak punya hal lain untuk dilakukan selain bermain video game					
18	Saya sering menyesal mengabaikan tugas lain karena permainan video saya					
19	Kehidupan sosial saya terkadang menderita karena saya bermain video game					
20	Saya mengalami peningkatan konflik dengan orang lain ketika saya tidak dapat bermain video game					
21	Saya tidak memiliki keinginan untuk bermain <i>video game</i> Ketika saya sedang tidak menggunakan komputer atau <i>smartphone</i>					

22	Saya sering bermain video game untuk melupakan kehidupan saya di luar game					
23	Saya merasa sedih ketika saya tidak dapat bermain video game					
24	Bermain video game terkadang mengganggu pekerjaan saya					
25	Saya kurang memperhatikan ketika orang berbicara tentang video game					
26	Saya merasa ada yang salah atau tidak aktif ketika saya tidak dapat bermain video game					
27	Ketika saya tidak bermain video game, saya sering merasa gelisah					
28	Saya sering kesulitan untuk mendapatkan tidur yang cukup karena bermain video game					
29	Saya sering merasa bahwa saya menghabiskan lebih banyak uang daripada yang saya mampu untuk video game					

30	Saya gagal untuk mengurangi waktu yang saya habiskan untuk bermain video game					
31	Saya terkadang mengabaikan hal-hal penting karena ketertarikan pada video game					

Instrumen Dampak Kecanduan *Game Online*

ITEM	Sangat tidak sesuai	Tidak Sesuai	Netral / Kadang-kadang	Sesuai	Sangat Sesuai
<p>Saya menjadi mudah sakit akibat bermain <i>game</i></p> <p>Bermain <i>game</i> membuat waktu tidur saya berkurang</p> <p>Bermain <i>game</i> membuat waktu tidur saya tidak menentu</p> <p>Saya mengonsumsi makanan cepat saji tanpa memikirkan kandungan gizinya hanya agar merasa tetap kenyang dan waktu bermain <i>game</i> saya tidak tertunggu</p> <p>Saya telat makan karena keasyikan bermain <i>game</i></p> <p>Untuk merasa tetap segar saya mengonsumsi kafein atau kopi disaat bermain <i>game</i></p>					

<p>Pandangan saya berkunang-kunang karena berkonsentrasi melihat layar saat bermain game</p> <p>Mata saya menjadi minus, bertambahnya minus atau mengalami kelainan mata setelah saya meluangkan banyak waktu untuk bermain game</p> <p>Tubuh saya terasa nyeri atau pegal karena permainan game yang cukup lama</p>					
<p>Saya menjadi mudah emosi atau marah jika tidak mendapat keberhasilan dalam game</p> <p>Saya menjadi emosi atau marah jika ada sesuatu atau seseorang yang menghambat saya untuk bermain game</p> <p>Saya mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor bila saya emosi disaat bermain game</p> <p>Saya cepat merasa bosan dan jenuh apabila tidak bermain game</p> <p>Saya merasa depresi apabila tidak bermain game</p> <p>Saya merasa cemas apabila tidak bermain game</p>					

<p>Saya sulit berkonsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar akibat bermain <i>game</i></p> <p>Nilai saya menurun karena waktu saya habiskan untuk bermain <i>game</i> bukan untuk belajar atau mengerjakan tugas kuliah</p> <p>Tidak masuk kuliah karena keasyikan bermain <i>game</i></p> <p>Bermain <i>game</i> membuat saya lupa untuk mengikuti perkuliahan</p> <p>Tidak masuk kuliah karena keasyikan bermain <i>game</i></p> <p>Bermain <i>game</i> membuat saya lupa untuk mengikuti perkuliahan</p> <p>Saya tidak lulus dari mata kuliah tertentu karena tidak mengikutinya dengan baik akibat terlalu sering bermain <i>game</i></p> <p>Saya mengalami kesulitan dan ketidakmampuan mengerjakan tugas akibat bermain <i>game</i></p> <p>Saya tidak mengerjakan tugas akibat bermain <i>game</i></p>					
---	--	--	--	--	--

<p>Saya sulit berbaur dengan orang lain di dunia nyata akibat bermain <i>game</i></p> <p>Saya memiliki konflik atau terjadi konflik dengan keluarga akibat bermain <i>game</i></p> <p>Saya memiliki konflik atau terjadi konflik dengan teman atau kerabat akibat bermain <i>game</i></p> <p>Saya mengalami hilangnya atau putusnya pertemanan ataupun hubungan akibat bermain <i>game</i></p> <p>Saya melakukan isolasi diri atau mengurung diri untuk bermain <i>game</i></p>					
<p>Saya sulit untuk menabung akibat bermain atau keperluan dalam <i>game</i></p> <p>Uang jajan atau hasil bekerja saya digunakan untuk keperluan didalam <i>game</i> atau bermain <i>game</i></p> <p>Saya mengambil uang atau benda orang lain (keluarga, teman, atau lingkungan sekitar) untuk keperluan atau kesenangan didalam <i>game</i>.</p> <p>Saya berbohong agar mendapatkan uang lebih dari orang tua untuk keperluan di</p>					

dalam <i>game</i> atau bermain <i>game</i> Tabungan saya digunakan untuk keperluan didalam <i>game</i> atau bermain <i>game</i>					
--	--	--	--	--	--

Lampiran 4: Hasil Uji Lapangan

1. Data Responden *Instrument Game Addiction Inventory for Adult (GAIA)* Mahasiswa Akhir Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta

No	Inisial	Umur	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	AP	23	Laki-Laki	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	3
2	SNA	23	Perempuan	1	2	4	3	3	1	1	2	3	4	2	3	3	1	3	4	1	3	0	0	0	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2
3	Sashi	22	Perempuan	0	0	2	3	1	0	2	0	0	4	4	1	0	1	1	4	1	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	3	0	1	0
4	RS	22	Perempuan	1	0	4	1	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	1	0	0	0	0	0
5	efaa	23	Perempuan	0	0	4	1	1	0	0	0	4	2	1	4	2	0	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	3	1	0	0	0	2	0
6	White	22	Perempuan	3	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	0
7	Acha	22	Perempuan	0	0	3	1	0	0	0	0	4	1	1	0	0	0	4	1	0	0	0	0	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0
8	REkaP	23	Perempuan	3	4	1	4	1	0	1	2	3	3	1	0	1	1	3	3	1	1	0	0	3	4	1	3	3	1	1	3	1	1	1
9	AA	21	Perempuan	3	1	4	3	1	1	1	1	3	3	3	4	1	0	3	3	0	3	2	1	2	2	2	3	2	1	1	3	4	2	3
10	Nita	22	Perempuan	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	1	4	3	2	3
11	A	22	Perempuan	1	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Zid	22	Laki-Laki	0	0	2	3	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0
13	l	23	Perempuan	1	0	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Rd	23	Laki-Laki	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3
15	AS	22	Perempuan	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	3	1	0	0	0	0	3	0	0	2	3	0	0	0	0	0	0
16	THN	21	Perempuan	3	3	2	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	2	1	3	1	4	2	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
17	Amal	20	Perempuan	4	1	4	2	0	0	0	0	3	2	1	3	3	1	3	2	0	3	3	1	2	1	1	3	2	1	1	3	3	1	1
18	ZA	24	Perempuan	1	2	1	3	3	0	1	3	1	4	4	2	1	1	3	3	1	3	0	0	3	3	2	3	3	1	0	1	1	1	1
19	F	21	Laki-Laki	3	1	2	3	2	1	3	2	2	4	1	3	3	2	4	3	1	3	2	2	2	4	1	3	2	1	2	4	0	2	3
20	HB	22	Perempuan	0	1	0	4	1	1	1	1	3	3	1	1	0	1	3	4	1	0	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	0	0	0
21	Kartika	24	Perempuan	3	2	1	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
22	NW	22	Perempuan	1	0	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	0	1	0	0	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1
23	M	23	Perempuan	0	0	4	0	0	2	0	0	4	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2	4	2	2	2	2	2	2
24	T	24	Perempuan	2	1	1	3	3	0	2	1	0	3	1	2	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	3	2	1	3
25	Kh	25	Perempuan	0	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	4	0	4	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	RF	24	Perempuan	1	1	1	4	2	1	1	2	1	4	4	1	0	1	2	4	3	1	1	1	2	4	2	1	2	1	1	4	1	3	2
27	L	19	Perempuan	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	2
28	Srh	21	Perempuan	3	2	2	3	2	1	2	2	1	3	3	2	1	1	2	3	0	3	1	1	3	3	1	1	2	1	2	2	1	2	2
29	TA	24	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	tm	24	Perempuan	4	4	4	4	4	3	3	3	0	4	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

2. Data Responden Instrumen Dampak Kecanduan *Game Online*

No	Inisial	Um	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34				
1	AP	23	Laki-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0				
2	SNA	23	Pere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1			
3	Sashi	22	Pere	0	3	3	0	2	4	0	2	3	0	0	2	4	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0			
4	RS	22	Pere	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
5	efaa	23	Pere	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
6	White	22	Pere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
7	Acha	22	Pere	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
8	REkaP	23	Pere	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
9	AA	21	Pere	2	4	4	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	2	2	0	0	0	2		
10	Nita	22	Pere	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	0	1	3			
11	A	22	Pere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
12	Zid	22	Laki-	1	1	1	0	1	1	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
13	I	23	Pere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
14	Rd	23	Laki-	1	3	3	1	2	0	1	1	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1	2	3	3		
15	AS	22	Pere	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
16	THN	21	Pere	4	3	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3		
17	Amal	20	Pere	2	3	3	3	4	4	2	3	3	2	1	2	0	1	2	0	4	1	0	1	2	3	4	0	1	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	
18	ZA	24	Pere	1	2	3	0	2	0	1	0	1	1	1	1	3	1	1	2	2	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
19	F	21	Laki-	1	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	0	3	0	2	3	2	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	3	2	2	1	0	0	0	0	0		
20	HB	22	Pere	0	3	0	0	1	1	1	0	2	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0		
21	Kartika	24	Pere	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	
22	NW	22	Pere	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	2	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
23	M	23	Pere	1	3	3	1	2	1	2	3	3	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
24	T	24	Pere	2	2	2	0	2	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	
25	Kh	25	Pere	0	4	0	0	0	0	0	0	4	0	0	1	4	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
26	RF	24	Pere	1	3	3	3	3	1	4	4	1	3	3	3	3	0	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1		
27	L	19	Pere	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1		
28	Srh	21	Pere	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	TA	24	Pere	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
30	tm	24	Pere	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4

Lampiran 5: Hasil *Turnitin*

Gambaran Dampak Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Akhir Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

RIWAYAT HIDUP

Natasha Madarina lahir di Jakarta, 04 Juni 1998 merupakan anak ke-3 dari 3 bersaudara dari orang tua Bernama Riza Rusdi dan Hetty Nurmillah. Menempuh Pendidikan di TK Islam Terpadu Ar-ridho kemudian melanjutkan ke sekolah dasar SD Negeri 04 Pagi Pondok Kelapa dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya bersekolah di SMP Negeri 199 Jakarta dan lulus pada tahun 2013, kemudian berlanjut ke SMA Negeri 91 Jakarta dan lulus pada tahun 2016. Akhirnya di tahun 2016 melanjutkan ke perguruan tinggi di Universitas Negeri Jakarta dengan Program Studi Bimbingan Konseling.