



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1560/UN48.10.1/LT/2022
Hal : Ijin Penelitian

Singaraja, 03 Juni 2022

Yth. Kepala SMP NEGERI 1 TEGALDLIMO
Di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswi kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Dhea Nanda Pratiwi
NIM : 1811011036
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I.


Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Arsip.
1. Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 52/UN48.10.5/LL/2022
Hal : Permohonan Validator/Juges

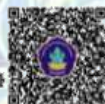
Singaraja, 03 Juni 2022

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Tegaldimo
di Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami memohon kesediaan sekolah/Guru BK untuk menjadi validator (Juges) pengembangan skala/instrumen layanan konseling dalam rangka pelaksanaan Penelitian Skripsi bagi mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling IPPB FIP Undiksha atas nama :

Nama : Dhea Nanda Pratiwi
NIM : 1811011036
Program Studi : S1 Bimbingan Konseling

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasama bapak/ibu disampaikan terima kasih.



Pengetahui,
Kepala IPPB FIP Undiksha,

Dr. Kadek Suranata, S.Pd.M.Pd.Kons
NIP. 198208162008121002

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 TEGALDLIMO
NSS. 201052504086 – NPSN. 20525721
Jalan PB. Sudirman No. 8 Tegaldlimo, Banyuwangi e-mail : smpn1tegaldlimo81@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 422/374/429.245.200200/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : H. AGUS SYAFI'I, S.Pd
NIP : 19660306 199003 1 012
Pangkat/Gol. : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tegaldlimo

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dhea Nanda Pratiwi
Program studi : Bimbingan Konseling
Nim : 1811011036
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian/Pengambilan Data untuk menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi yang berjudul "Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ." Pada Tanggal 29 Juli 2022 – 01 Agustus 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegaldlimo, 05 Agustus 2022

Kepala SMPN 1 Tegaldlimo



H. AGUS SYAFI'I, S.Pd
NIP. 19660306 199003 1 012

Lampiran 4. Kisi – Kisi Instrumen Skala Ketergantungan Teknologi

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item		Σ
				<i>Favorable</i> (+)	<i>Unfavorable</i> (-)	
1.	Ketergantungan Teknologi	Arti Penting (<i>Salience</i>)	Teknologi mendominasi perilaku penggunanya	1,25,48	2,26,49	6
			Teknologi mendominasi pikiran penggunanya	3,27,50	4,28,51	6
			Teknologi mendominasi perasaan penggunanya	5,29,52	6,30,53	6
2.		Modifikasi suasana hati (<i>mood modification</i>)	Teknologi mampu memberikan perasaan tertentu dan sensasi senang	7,31,54	8,32,55	6
			Teknologi mampu menghilangkan stress bagi penggunanya	9,33,56	11,35,58	6
			Teknologi mampu mengubah suasana hati penggunanya	10,34	12, 57	4
3.		Toleransi (<i>tolerance</i>)	Teknologi membuat seseorang meningkatkan jumlah penggunaan untuk memunculkan perasaan	13,36,59	14,37,60	6

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item		Σ
				<i>Favorable</i> (+)	<i>Unfavorable</i> (-)	
			tertentu			
4.		Gejala penarikan (<i>withdrawal symptoms</i>)	Teknologi memunculkan efek fisik / psikologis apabila aktivitas penggunaannya dikurangi / dihentikan	15,38,61	16,39,62	6
5		Konflik (<i>conflict</i>)	Teknologi menimbulkan konflik antara pengguna dan orang sekitarnya (konflik interpersonal)	17,40,64	18,41,65	6
			Teknologi menimbulkan konflik terhadap pekerjaan dan tanggung jawabnya sehari – hari penggunaannya dan mengganggu kehidupan normal.	19,42,66	20,43,67	6
6.		Kambuh dan pemulihan (<i>relapse</i>)	Teknologi menyebabkan seseorang mengulang kembali pola perilakunya meskipun sudah berusaha	21.44,68	22,45,69	6

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item		Σ
				<i>Favorable</i> (+)	<i>Unfavorable</i> (-)	
			mengurangi penggunaan teknologi			
			Teknologi menyebabkan pengguna tidak mampu mengontrol penggunaanya.	23,46,70	24,47,63	6
Total						70



Lampiran 5. Hasil Final Instrumen Skala Ketergantungan Teknologi

Petunjuk :

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan tentang Ketergantungan Teknologi. Anda diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah di sediakan. Jawaban anda tidak ada yang benar ataupun salah, oleh karena itu dimohonkan agar memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

Alternatif Jawaban :

SS = Jika Anda merasa **Sangat Sesuai** dengan pernyataan

S = Jika Anda merasa **Sesuai** dengan pernyataan

KS = Jika Anda merasa **Kurang Sesuai** dengan pernyataan

TS = Jika Anda merasa **Tidak Sesuai** dengan pernyataan

STS = Jika Anda merasa **Sangat Tidak Sesuai** dengan pernyataan

Identitas Responden :

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Sekolah :

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya mengakses internet ketika jam pelajaran.					
2.	Saya mengakses internet hanya di saat jam istirahat saja					
3.	Saya merasa tidak nyaman apabila belum mengakses internet.					
4.	Saya tetap bisa fokus meskipun belum mengakses situs – situs internet.					
5.	Dengan mengakses internet mampu membuat saya merasa tenang					
6.	Saya tetap merasa tenang meskipun belum mengakses internet.					
7.	Saya merasa senang setelah mengakses internet, misalnya seperti membuka situs jejaring sosial (facebook, Instagram, Tiktok dll), pesan instan, atau situs web					
8.	Saya tidak lagi merasa cemas atau tertekan setelah mengakses internet.					
9.	Saya marah jika diganggu saat bermain vidio game, baik itu game <i>online</i> atau <i>offline</i> .					

10.	Saya tidak merasa sedih meskipun tidak bisa bermain video game, baik itu <i>online</i> atau <i>offline</i> .					
11.	Saya tidak akan berhenti mengakses internet sebelum merasa tenang.					
12.	Saya mengakses internet seperlunya saja.					
13.	Saya merasa resah jika tidak bisa bermain video game baik <i>online</i> maupun <i>offline</i> .					
14.	Saya merasa biasa saja meskipun tidak mengakses internet.					
15.	Saya merasa kesulitan jika harus mengurangi waktu untuk mengakses internet.					
16.	Saya merasa mudah jika harus mengurangi waktu untuk tidak mengakses internet.					
17.	Saya tidak memandang durasi atau waktu ketika menggunakan situs internet.					
18.	Saya selalu mempertimbangkan durasi saat menggunakan situs internet					
19.	Saya terpaksa untuk bermain video game baik <i>online</i> atau <i>offline</i> sepanjang waktu, misalnya ketika makan, pelajaran					
20.	Saya berhenti bermain video game ketika makan, pelajaran, jam kosong maupun istirahat					
21.	Saya selalu memikirkan strategi yang akan digunakan untuk bermain video game.					
22.	Saya tidak pernah membuka permainan video game selama pembelajaran berlangsung					
23.	Saya merasa tidak ingin berhenti dan nyaman ketika bermain video game, baik itu <i>game online</i> maupun <i>offline</i> .					
24.	Saya merasa hebat ketika berhasil menyelesaikan setiap misi atau tantangan yang terdapat dalam permainan video game.					
25.	Bermain video game (online atau offline) mampu membuat saya melupakan masalah hidup sehari – hari					
26.	Saya merasa bersemangat setelah mengoperasikan perangkat teknologi, misalnya seperti ponsel, pc atau computer.					
27.	Saya merasa tertekan ketika bermain video game baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .					
28.	Saya tidak akan berhenti bermain video game baik <i>online</i> atau <i>offline</i> sebelum merasa puas.					

29.	Saya lebih memilih bermain vidio game (online atau offline) dikala istirahat daripada harus mengobrol dengan teman – teman.					
30.	Saya lebih memilih berinteraksi dengan teman atau keluarga daripada bermain vidio game baik <i>game online</i> atau <i>offline</i>					
31.	Saya tetap memilih bermain vidio game meskipun saya bisa melakukan hal lain yang lebih produktif					
32.	Saya selalu gagal untuk mengurangi durasi bermain vidio game, baik itu <i>game online</i> atau <i>offline</i>					
33.	Saya sering begadang atau kurang tidur karena bermain vidio game, baik itu <i>game online</i> maupun <i>offline</i>					
34.	Saya memeriksa atau melihat ponsel, pc maupun komputer setiap saat					
35.	Saya membuka ponsel, pc atau computer hanya di saat tertentu.					
36.	Saya selalu merasa ponsel saya bergetar atau berbunyi padahal tidak.					
37.	Saya merasa gelisah atau tidak nyaman saat jauh dari perangkat teknologi, misalnya seperti ponsel,pc atau computer.					
38.	Saya tetap merasa damai meskipun jauh dari ponsel, pc atau computer					
39.	Mood saya langsung meningkat setelah bermain ponsel, pc atau computer.					
40.	Saya merasa santai ketika menggunakan perangkat teknologi, misalnya seperti ponsel,pc atau computer.					
41.	Saya merasa tidak tertarik menggunakan perangkat teknologi, misalnya seperti ponsel, pc atau komputer.					
42.	Saya memerlukan banyak waktu untuk mengoperasikan ponsel, pc atau computer agar tetap merasa bahagia.					
43.	Saya merasa sangat berat hati jika berhenti menggunakan ponsel,pc atau computer meskipun hanya sesaat.					
44.	Saya bisa mengendalikan keinginan saya untuk bermain ponsel,pc atau komputer.					
45.	Saya lebih memprioritaskan ponsel,pc atau computer daripada kehidupan sosial.					

46.	Saya cenderung untuk terus mengakses ponsel, pc atau computer meskipun sedang sibuk dengan perkerjaan sekolah					
47.	Saya memiliki batas waktu yang jelas untuk mengopersikan perangkat teknologi, seperti ponsel,pc atau computer, dan saya selalu berhasil menepatinya.					
48.	Saya tidak bisa mengendalikan keinginan untuk menggunakan perangkat teknologi, misalnya seperti ponsel, pc atau komputer					



Lampiran 6. Format Uji Validasi Pakar / Judges

INSTRUMEN VALIDASI PAKAR
Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada
Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pengantar

Bapak/Ibu para pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai kelayakan rancangan skala yang sudah saya susun terkait dengan kesesuaian variabel, dimensi, indikator dengan setiap item skala atau instrumen ketergantungan teknologi sebagaimana saya sertakan dalam lampiran skala / instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai skala / instrumen ini sangat penting artinya bagi keberhasilan penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada Siswa SMP”. Atas kesediaan Bapak/Ibu menilai skala ini, saya ucapkan terimakasih.

A. A. Judul : Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada Siswa SMP

B. Definisi Konsep :

Ketergantungan teknologi merupakan salah satu kategori dari bentuk ketergantungan yaitu ketergantungan yang mengarah pada perilaku. Menurut Turel, Serenko, dan Bontis (2011), ketergantungan teknologi diartikan sebagai jenis ketergantungan non – zat yang mengarah pada ketergantungan psikologis patologis terhadap penggunaan teknologi, sehingga memberikan dampak negatif terhadap kehidupan pribadi dan juga sosial seseorang. Ketergantungan teknologi tingkat tinggi telah diamati dalam banyak konteks, termasuk internet, ponsel, dan video permainan. Beberapa istilah yang dapat digunakan untuk ketergantungan teknologi yaitu : gangguan ketergantungan internet, penggunaan internet kompulsif, penggunaan video game patologis, dan ketergantungan computer (Turel, 2011).

Pendapat lain mengatakan bahwa ketergantungan teknologi adalah kebiasaan yang memaksa untuk terlibat dalam penggunaan teknologi daripada

menggunakannya untuk mengatasi masalah kehidupan. Mereka menggunakan teknologi sebagai mekanisme koping untuk menghindari konflik (Young, 1998). Robinson dan Bridge (dalam Turel, 2011) mengatakan ketergantungan teknologi secara lebih lanjut juga ditunjukkan dengan pola perilaku yang obsesif.

Dari pengertian diatas, maka dapat disintetiskan bahwa ketergantungan teknologi merupakan salah satu jenis gangguan ketergantungan perilaku yang mengarah pada penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang meliputi penggunaan komputer, internet, ponsel, dan video permainan sehingga perilaku ketergantungan tersebut berpengaruh pada kehidupan pribadi dan sosial penggunanya, sehingga dibutuhkan sebuah penanganan yang sama seperti halnya ketergantungan pada zat kimia.

C. Definisi Operasional :

Ketergantungan teknologi dalam penelitian ini adalah suatu jenis gangguan ketergantungan perilaku yang mengarah pada penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang meliputi komputer, internet, ponsel dan video permainan, sehingga perilaku tersebut berpengaruh pada kehidupan pribadi dan sosial penggunanya. Ketergantungan teknologi dapat diukur menggunakan skala likert yang di susun oleh peneliti dengan landasan aspek ketergantungan teknologi dari Griffinth (1996) dan Turel (2011) yang meliputi arti penting (*salience*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), toleransi (*tolerance*), gejala penarikan (*withdrawal symptoms*), konflik (*conflict*), kambuh dan pemulihan (*relapse*).

Kisi – Kisi Instrumen Skala Ketergantungan Teknologi

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Σ
			Favorable (+)	Unfavorable (-)	
Ketergantungan Teknologi	Arti Penting (<i>Salience</i>)	Teknologi mendominasi perilaku penggunaanya	1,25,48	2,26,49	6
		Teknologi mendominasi pikiran penggunaanya	3,27,50	4,28,51	6
		Teknologi mendominasi	5,29,52	6,30,53	6

		perasaan penggunanya			
	Modifikasi suasana hati (<i>mood modificati on</i>)	Teknologi mampu memberikan perasaan tertentu dan sensasi senang	7,31,54	8,32,55	6
		Teknologi mampu menghilangk an stress bagi penggunanya	9,33,56	11,35,58	6
		Teknologi mampu mengubah suasana hati penggunanya	10,34	12, 57	4
	Toleransi (<i>tolerance</i>)	Teknologi membuat seseorang meningkatkan jumlah penggunaan untuk memunculka n perasaan tertentu	13,36,59	14,37,60	6

	Gejala penarikan (<i>withdrawal symptoms</i>)	Teknologi memunculkan efek fisik / psikologis apabila aktivitas penggunaannya dikurangi / dihentikan	15,38,61	16,39,62	6
	Konflik (<i>conflict</i>)	Teknologi menimbulkan konflik antara pengguna dan orang sekitarnya (konflik interpersonal	17,40,64	18,41,65	6
		Teknologi menimbulkan konflik terhadap pekerjaan dan tanggung jawabnya sehari – hari penggunaannya dan mengganggu kehidupan normal.	19,42,66	20,43,67	6
	Kambuh dan pemulihan (<i>relapse</i>)	Teknologi menyebabkan seseorang mengulang kembali pola perilakunya meskipun sudah berusaha mengurangi penggunaan teknologi	21,44,68	22,45,69	6
		Teknologi menyebabkan pengguna tidak	23,46,70	24,47,63	6

		mampu mengontrol penggunaannya.			
Total					70

D. Butir Pernyataan

No	+/-	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	+	Terkadang saya tetap mengakses internet ketika jam pelajaran berlangsung					
2.	-	Terkadang saya merasa kefikiran jika belum mengakses internet					
3.	+	Dengan mengakses internet mampu membantu saya untuk menghilangkan stres.					
4.	-	Saya selalu terpaksa untuk bermain video game (online atau offline) setiap saat misalnya saat makan, saat pelajaran, saat jamkos, atau istirahat					
5.	+	Saya merasa resah jika tidak bisa bermain vidio game (online atau offline).					
6.	-	Banyaknya fitur yang tersedia di inyernet menyebabkan saya sukar untuk berkomunikasi secara langsung.					
7.	+	Saya tidak memandang durasi ketika saya menggunakan situs internet.					
8.	-	Tidak ada perubahan emosi dalam diri saya meskipun tidak bisa bermain vidio game (online atau offline)					
9.	+	Setiap saat saya selalu memikirkan strategi yang akan saya gunakan untuk bermain video game nanti.					

10.	+	Saya tetap merasa tenang meskipun belum mengakses internet.					
11.	-	Dengan mengakses internet mampu membuat saya merasa tenang.					
12.	-	Saya mengakses internet seperlunya saja.					
13.	+	Saya sering memeriksa atau melihat ponsel, pc atau computer saya setiap saat.					
14.	-	Situs - situs di internet menyebabkan saya terbuai dan mengabaikan pelajaran di sekolah.					
15.	+	Saya selalu mempertimbangkan durasi saat menggunakan situs internet.					
16.	-	Saya merasa lemas jika tiba – tiba permainan vidio game saya harus di hentikan).					
17.	+	Ada perasaan senang dalam diri saya sesudah mengakses internet (Situs jejaring sosial, pesan instan, situs web)					
18.	-	Saya merasa emosi jika saya diganggu saat bermain vidio game (online atau offline)					
19.	+	Saya merasa biasa saja meskipun tidak mengakses internet.					
20.	-	Saya tidak akan berhenti mengakses internet sebelum saya merasa tenang.					
21.	+	Saya lebih nyaman berinteraksi dengan orang secara online daripada tatap muka secara langsung.					
22.	-	Saya akan merasa kesulitan jika diminta untuk mengurangi waktu dalam mengakses internet.					
23.	+	Perasaan kurang nyaman muncul dalam diri saya ketika					

		saya mengakses internet (Situs jejaring sosial, pesan instan, situs web)					
24.	-	Saya tetap bisa fokus meskipun belum mengakses situs – situs internet.					
25.	+	Situs di internet tidak membuat saya lupa dan mengabaikan pelajaran di sekolah.					
26.	-	. Mudah bagi saya mengurangi waktu untuk tidak mengakses internet.					
27.	+	Mengakses internet membuat saya semakin banyak masalah.					
28.	-	Saya seringkali merasa ponsel saya bergetar atau berbunyi padahal tidak					
29.	+	Saya merasa tidak berarti jika tidak bermain vidio game (online atau offline).					
30.	-	Saya merasa bersemangat setelah mengoperasikan perangkat teknologi (ponsel,pc atau komputer).					
31.	+	Saya merasa resah jika tidak bisa mengurangi waktu bermain vidio game (online atau offline).					
32.	1.	Bermain vidio game tida mempengaruhi produktifitas saya dirumah.					
33.	+	Saya sering begadang atau kurang tidur karena bermain vidio game (online atau offline).					
34.	+	Saya lebih memilih bermain vidio game (online atau offline) dikala istirahat daripada harus mengobrol dengan teman – teman.					
35.	-	Saya mengakses internet hanya di saat jam istirahat saja					
36.	+	Terlalu lama bermain vidio game (online atau offline) menyebabkan saya merasa cemas.					

37.	-	Saya tidak pernah mengecek permainan vidio game saya selama pembelajaran berlangsung					
38.	+	Bermain video game (online atau offline) mampu membuat saya merasa hebat saat berhasil menyelesaikan setiap tantangannya.					
39.	-	Bermain vidio game (online atau offline) membuat saya semakin merasa tertekan.					
40.	+	Saya merasa bosan setelah mengopersikan perangkat teknologi (ponsel,pc, atau komputer).					
41.	-	Memeriksa ponsel, pc atau computer setiap waktu bukan termasuk kebiasaan saya					
42.	+	Bermain video game (online atau offline) mampu membuat saya melupakan masalah hidup sehari – hari.					
43.	-	Saya tidak akan berhenti bermain vidio game (online atau offline) sebelum saya merasa puas.					
44.	+	Saya merasa sangat berat hati jika berhenti menggunakan ponsel,pc atau computer meskipun hanya sebentar.					
45.	-	Saya lebih memilih berinteraksi dengan teman atau keluarga daripada bermain vidio game (online atau offline).					
46.	+	Saya berhasil untuk belajar mengurangi waktu bermain vidio game (online atau offline.					
47.	-	Saya akan berhenti bermain vidio game (online atau offline) saat makan, saat pelajaran berlangsung, saat jamkos dan istirahat					
48.	+	Bermain video game (online					

		atau offline) membuat saya nyaman dan tidak ingin lepas					
49.	-	Mengoperasikan ponsel, pc atau computer tidak bisa merubah mood saya.					
50.	+	Saya akan langsung menghentikan permainan vidio game saya ketika sudah memasuki jam tidur.					
51.	-	Saya tidak bisa mengendalikan keinginan saya untuk bermain ponsel, pc atau computer.					
52.	+	Saya tetap bermain vidio game, padahal saya tau seharusnya saya bisa melakukan hal lain yang lebih produktif.					
53.	-	Saya memerikan atau melihat ponsel, pc atau computer saya hanya di saat tertentu					
54.	+	Mengoperasikan perangkat teknologi (ponsel/pc/computer) mampu membuat saya merasa relax atau santai.					
55.	-	Tidak ada perasaan khusus (senang atau nyaman) saat saya bermain video game (online atau offline).					
56.	+	Mengoperasikan perangkat teknologi (ponsel,pc atau computer) terlalu lama membuat saya merasa bosan.					
57.	-	Perangkat teknologi (ponsel,pc,computer) tidak menyebabkan saya merasa terasing di lingkungan.					
58.	-	Saya memiliki batas waktu yang jelas untuk mengopersikan perangkat teknologi (ponsel,pc atau computer) dan saya selalu berhasil menepatinya.					
59.	+	Mengoperasikan perangkat teknologi (ponsel/pc/computer) membuat saya semakin merasa cemas.					

60.	-	Muncul perasaan gelisah dan tidak nyaman ketika saya jauh dari ponsel,pc atau komputer					
61.	+	Saya menghabiskan banyak waktu untuk mengoperasikan ponsel, pc atau computer agar saya merasa tetap bahagia.					
62.	-	Saya tetap merasa damai meskipun jauh dari ponsel, pc atau computer.					
63.	-	Saya tidak merasakan keringat dingin, atau tangan bergetar ketika akses internet saya dihentikan.					
64.	+	Usaha saya mengurangi waktu bermain vidio game (online atau offline) selalu gagal.					
65.	-	Saya cenderung untuk terus mengakses ponsel, pc atau computer meskipun sedang sibuk dengan pekerjaan sekolah.					
66.	+	Saya bisa mengendalikan keinginan saya untuk bermain ponsel,pc atau komputer.					
67.	-	Saya tidak akan bermain ponsel, pc atau computer sebelum pekerjaan sekolah saya selesai.					
68.	+	Seringkali saya mengoperasikan perangkat teknologi (ponsel, pc atau computer) lebih lama dari waktu yang saya rencanakan.					
69.	-	Mood saya langsung meningkat setelah bermain ponsel, pc atau computer.					
70.	+	Saya lebih memprioritaskan ponsel,pc atau computer saya daripada kehidupan sosial.					

E. Lembar Validasi Pakar

PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI

Identitas Pakar

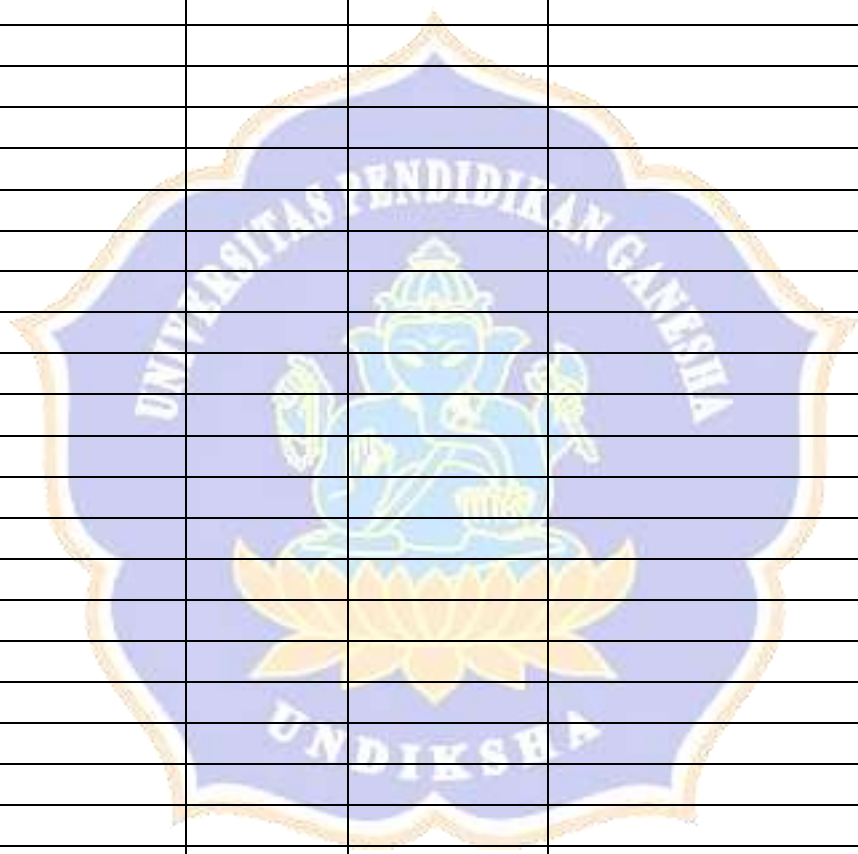
Nama Pakar :

Bidang Keahlian :

Instansi Tempat Bertugas :

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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.				
35.				
36.				
37.				
38.				
39.				
40.				
41.				
42.				
43.				
44.				
45.				
46.				
47.				
48.				
49.				
50.				
51.				
52.				
53.				
54.				
55.				
56.				
57.				
58.				
59.				
60.				
61.				
62.				
63.				
64.				
65.				
66.				
67.				
68.				
69.				
70.				



Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Pakar / Judges

PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI**Identitas Pakar**

Nama Pakar : Dewi Arum WMP., S.Psi., M.A.

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK Undiksha

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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.	√			
35.	√			

36.	✓			
37.	✓			
38.	✓			
39.	✓			
40.	✓			
41.	✓			
42.	✓			
43.	✓			
44.	✓			
45.	✓			
46.	✓			
47.	✓			
48.	✓			
49.	✓			
50.	✓			
51.	✓			
52.	✓			
53.	✓			
54.	✓			
55.	✓			
56.	✓			
57.	✓			
58.	✓			
59.	✓			
60.	✓			
61.	✓			
62.	✓			
63.	✓			
64.	✓			
65.	✓			
66.	✓			
67.	✓			
68.	✓			
69.	✓			
70.	✓			

Singaraja, 25 Juni 2022

Pakar,

Dewi Arum WMP., S.Psi., M.A.
NIP.198008012006042001

PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI

Identitas Pakar

Nama Pakar : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd.,M.Pd

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK Undiksha

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
1.	√			Gunakan SPOK yang benar, mulai sari subyek,,misal: Saya terkadang masih mengakses internet disaat jam pelajaran berlangsung
2.	√			Saya terkadang merasa tidak nyaman apabila belum mengakses internet
3.	√			Ini juga
4.	√			Jangan disingkat agar tdk membingungkan
5.	√			Istilah asing digunakan huruf miring
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.	√			
35.	√			
36.	√			
37.	√			Mengecek ganti dengan membuka/melihat
38.	√			Ganti kalimat, [erhatikan SPOK
39.	√			Ini sama
40.	√			Bisa kalimatnya, saya merasa tidak antusias/atau bisa juga saya tidak tertarik menggunakan perangkat teknologi misalnya seperti...jangan diisi dalam kurung
41.	√			
42.	√			
43.	√			
44.	√			
45.	√			
46.	√			
47.	√			
48.	√			
49.	√			
50.	√			
51.	√			
52.	√			
53.	√			
54.	√			
55.	√			
56.	√			
57.	√			
58.	√			
59.	√			
60.	√			
61.	√			
62.	√			
63.	√			
64.	√			
65.	√			
66.	√			

68.	√		
69.	√		
70.	√		

Singaraja, 4 Juli 2022
Pakar,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198501232008122004



PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI

Identitas Pakar

Nama Pakar : Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK Undiksha

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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.	✓			
35.	✓			
36.	✓			
37.	✓			
38.	✓			
39.	✓			
40.	✓			
41.	✓			
42.	✓			
43.	✓			
44.	✓			
45.	✓			
46.	✓			
47.	✓			
48.	✓			
49.	✓			
50.	✓			
51.	✓			
52.	✓			
53.	✓			
54.	✓			
55.	✓			
56.	✓			
57.	✓			
58.	✓			
59.	✓			
60.	✓			
61.	✓			
62.	✓			
63.	✓			
64.	✓			
65.	✓			
66.	✓			
67.	✓			
68.	✓			
69.	✓			
70.	✓			

Singaraja, 11 Juli 2022

Pakar,



Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd
NIP. 198605192008122003

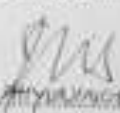
PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI

Identitas Pakar

Nama Pakar : Sri Wahyuningsih, S.Pd
 Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling
 Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK Undiksha

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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.	√			
35.	√			
36.	√			
37.	√			
38.	√			
39.			√	
40.			√	
41.	√			
42.	√			
43.	√			
44.	√			
45.	√			
46.	√			
47.			√	
48.	√			
49.	√			
50.			√	
51.	√			
52.	√			
53.	√		√	
54.	√			
55.	√			
56.	√			
57.	√			
58.	√			
59.	√			
60.	√			
61.	√			
62.	√			
63.	√			
64.	√			
65.			√	
66.	√			
67.	√			
68.	√			
69.	√			
70.			√	

Tegayudhinegoro, 16... 2021
 Pakar.

 SAU Lutfiyana S.pd
 NIP. 1960031320072007

PENGEMBANGAN SKALA KETERGANTUNGAN TEKNOLOGI

Identitas Pakar

Nama Pakar : Jaenudin, S.Pd

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK Undiksha

No. Butir	Penilaian Pakar (√)			Saran / Komentar
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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.	√			
35.			√	

36.	√			
37.	√			
38.	√			
39.	√			
40.			√	
41.	√			
42.	√			
43.	√			
44.	√			
45.	√			
46.	√			
47.			√	
48.	√			
49.	√			
50.	√			
51.	√			
52.	√			
53.			√	
54.	√			
55.	√			
56.	√			
57.	√			
58.	√			
59.	√			
60.	√			
61.	√			
62.	√			
63.	√			
64.	√			
65.	√			
66.	√			
67.	√			
68.	√			
69.	√			
70.			√	

Tegalclima.16-6-2022
 Pakar

 Forsterling, S. Pd.
 NIP. 196809092022211001

Lampiran 8. Tabulasi Data Uji Reliabilita

	V 1	V 2	V 3	V 4	V 5	V 6	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	V 13	V 14	V 15	V 16	V 17	V 18	V 19	V 20	V 21	V 22	V 23	V 24	V 25	V 26	V 27	V 28	V 29	V 30	V 70	TOT AL		
1	2	1	2	2	2	2	4	4	4	2	2	1	2	2	1	2	3	4	2	2	2	2	4	3	1	2	2	3	2	2	3	6	15	
2	4	3	3	1	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	1	4	3	3	9	18	
3	2	1	5	1	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1	1	1	1	5	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	17	
4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
5	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	1	0	19	
6	5	2	5	3	5	2	4	3	4	5	3	5	3	2	1	3	1	3	1	1	5	3	2	1	1	1	3	1	2	2	3	6	19	
7	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	1	4	1	2	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
8	1	2	4	1	4	2	5	3	4	2	4	1	4	3	2	2	3	2	1	1	3	3	4	3	1	5	3	1	3	3	3	5	19	
9	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	4		3	1	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	7	19	
10	3	2	5	1	2	2	4	3	3	1	2	2	2	1	2	3	4	4	1	1	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11																																	20	
11	1	1	4	2	5	4	5	1	4	2	1	2	2	4	2	1	2	2	4	1	5	4	5	2	2	1	2	2	4	2	5	4	4	
11	5	3	3	1	2	2	5	3	3	1	3	1	3	2	3	1	5	3	1	1	3	3	1	5	3	3	5	2	5	4	3	3	21	

1																														2		
5																															18	
2	3	1	4	2	4	3	5	3	4	3	1	2	3	1	3	3	5	2	1	1	4	3	4	2	2	1	4	1	3	2	4	7
5																															19	
3	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	3	2	5
5																															20	
4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	1	4	3	3	2	3	2	3	2	2	5	4	2	3	3	3	4
5																															20	
5	4	3	4	2	3	2	4	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	4	2	2	3	2	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3
5																															20	
6	4	1	4	1	3	1	5	3	2	1	1	2	4	2	4	1	4	3	1	1	4	5	5	1	1	3	4	1	5	5	2	9
5																															18	
7	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	4	3	1	1	1	2	1	2	2	3	6
5																															13	
8	1	2	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	9
5																															20	
9	5	4	2	1	5	3	5	3	2	4	1	2	2	2	4	4	2	3	4	4	5	5	1	2	1	1	4	5	5	4	3	5
6																															21	
0	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	2	4	3	4	3	3	3	4	1	2	2	4	9