

Lampiran 1.Surat Ijin survai



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (B Sal) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Bismillah Membangun Generasi Khalra Ummah

Nomor : 576/F.S1/FIK-SA/X/2020
Lamp : - Lembar
Perihal : Permohonan Ijin Survey

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SMP Negeri 02 Putatsari
Di
Grobogan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan Penyusunan Proposal Skripsi mahasiswa S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula, untuk itu kami mohon ijin mahasiswa di bawah ini untuk melakukan penelitian dan pengambilan data. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama : Dita Noviana
Nim : 309011700022
Keperluan : Observasi Survey Pendahuluan
Judul/Tema : Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri 2 Putatsari
Pembimbing I : Ns. Bétie Febriana, M.Kep
Pembimbing II : Wahyu Endang Setyowati, SKM, M.Kep

Demikian Permohonan ini kami buat, Atas perhatian dan perkenannya kami ucapkan terima kasih.

Billahittaufiq Wal Hidayah,
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

UNISSULA

جامعة سلطان أبجوع الإسلامية

Semarang, 21 Shafar 1442 H
9 Oktober 2020 M



Ka. Prodi S1 Keperawatan
UNISSULA

Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep., Sp.Kep.An
Ka. Prodi S1 Keperawatan

Lampiran 2. Surat Balasan Ijin Survey

Lampiran 3 Surat Balasan Ijin Survei dan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 GROBOGAN
Alamat: Jl. Raya Putatsari No. 8c Grobogan Telp. (0292)5140493
E-mail: smpn2grob@yahoo.co.id 

SURAT KETERANGAN
No. 422/ *PIB* /2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pudjijatmo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19750505 199903 1 010
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMP Negeri 2 Grobogan

Menerangkan

Nama : Dita Naviana
Nim : 30904700027
LPTK : UNISSULA Semarang
Fakultas : Ilmu Keperawatan

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan observasi dan penelitian tentang "Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP NEGERI 2 GROBOGAN "

UNISSULA
جامعة سلطان أحمد بن عبدالعزيز الإسلامية

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Grobogan, 25 November 2020
Kepala Sekolah,

Pudjijatmo, S.Pd., M.Pd.
Pembina Tk. I
NIP. 19750505 199903 1 010



Lampiran .3 .Surat Ijin Penelitian



**YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (B Sa) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

Nomor : 632/F.S1/FIK-SA/XI/2020
Lamp : - Lembar
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.
**Kepala Sekolah
SMP Negeri 02 Putatsari**
Di
Grobogan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan Penyusunan Skripsi mahasiswa S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula, untuk itu kami mohon ijin mahasiswa di bawah ini untuk melakukan penelitian dan pengambilan data. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama : Dita Noviana
Nim : 30901700022
Keperluan : Penelitian
Judul/Tema : Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri 2 Putatsari
Pembimbing I : Ns. Bette Febriana, M.Kep
Pembimbing II : Wahyu Endang Setyowati, SKM, M.Kep

Demikian Permohonan ini kami buat, Atas perhatian dan perkenannya kami ucapkan terima kasih.

Billahittaufiq Wal Hidayah,
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

جامعته سلطان أبو جوح الإسلامية

Semarang, 23 Rabiul Awal 1442 H
9 November 2020 M



Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.An
Ka. Prodi S1 Keperawatan

Lampiran.4.Surat Keterangan Lolos Uji Etik



**YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**
Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax:(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

**SURAT KETERANGAN LOLOS Uji ETIK
KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNISSULA SEMARANG**

Nomor : 658/A.1-S1/FIK-SA/XI/2020

Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK), Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula Semarang dalam upaya melindungi hak azasi dan kesejahteraan subyek penelitian, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

“ Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif ”

Nama Peneliti Utama : Dita Noviana
NIM : 30901700022
Nama Institusi : Universitas Islam Sultan Agung

dan telah *menyetujui* protokol tersebut.

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, **2 Rabiul Akhir 1442 H**
18 Nopember 2020 M


Ns. HJ. Sri Wahyuni, M.Kep. Sp.Kep. Mat
NIK : 210998007


Ns. Suyanto, M.Kep., Sp.Kep.MB
NIK. 210909018

Lampira .5 Surat Persetujuan Menjadi Responden

SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Umur :

Alamat :

Dengan ini saya menyatakan saya bersedia menjadi responden penelitian yang di lakukan oleh:

Nama : Dita Noviana

Nim : 30901700022

Instusi : Program studi S1 keperawatan fakultas ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sukarela tanpa adanya paksaan dari peneliti.

Semarang,22 Oktober 2020

Responden

(.....)



Lampiran .6 Permohonan Menjadi Responden

SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada:

Yth. Responden Peneliti Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA :Dita Noviana

NIM :30901700022

Institusi :Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan

Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Adalah mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan judul

"HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMPNEGERI 02 GROBOGAN"

Penelitian ini tidak menimbulkan akibat bagi anda yang menjadi responden .Kerahasiaan informasi yang di berikan akan di jaga dan hanya di gunakan untuk kepentingan penelitian.Jika anda tidak bersedia bersedia menjadi responden maka tidak ada ancaman bagi responden.Dan jika anda telah menjadi responden dan terjadi hal –hal yang memungkinkan untuk mengundurkan diri untuk tidak ikut sebagai responden dalam penelitian ini.Apabila anda menyetujui maka saya mohon kesediannya untuk menandatangani lembar persetujuan

Atas Kesediaan dan perhatiannya dlam penelitian ini, saya ucapkan terimakasih .

Peneliti

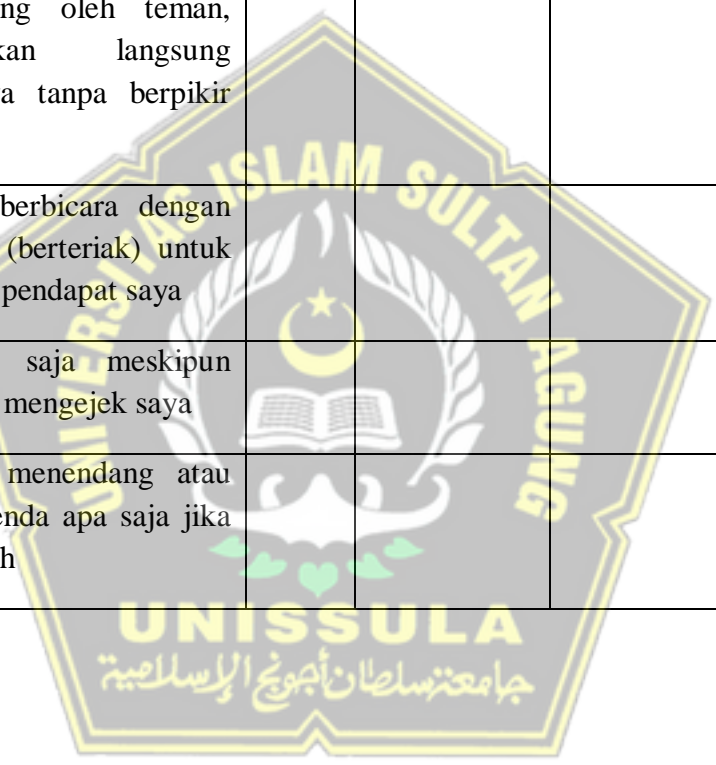
Dita Noviana

	game online				
9.	Pada saat bermain game online ,saya merasa terganggu saat di tanya oleh orang lain mengenai apa yang saya lakukan				
10	Saya rela antri di warnet berjam jam hanya untuk bermain game online				
11.	Saya menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain gamr online				
12	Tugas _ tugas saya terlambat akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain game online				
13	Saya menggunakan uang saku untuk bermain game online				
14	Saya bermain game online secara sembunyi sembuyu dari orang tua				
15.	Saya lebih memilih bermain game online di bandingkan pergi bersama teman teman				

2. Perilaku agresif

No	Pertanyaan	Selalu	Sedang	Jarang	Tidak pernah
1.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan saya.				
2.	Saya menghindar bila ada teman yang berusaha membuat saya marah				
3.	Meski diejek, saya tidak akan membalas ejekan teman saya				
4.	Saya membanting benda disekitar saya jika saya marah				
5.	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar saya jika saya sedang marah				
6.	Saya merebut barang teman dengan paksa, jika saya menginginkannya				
7.	Saya tidak akan merusak barang teman yang telah menjahili saya				
8.	Saya memukul teman yang telah mengejek saya				
9.	Saat tetap berbicara sopan dengan orang yang telah berkata kasar kepada saya				
10	Saya akan membanting pintu jika sedang marah				
11	Saya lebih suka berdiam diri jika sedang marah				
12	Saya akan mencoret-coret bangku dan meja teman saya				

13	Saya akan merawat barang teman yang saya pinjam				
14	Saya tetap bersikap baik pada teman yang telah menjahili saya				
15	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain game online				
16	Saya tidak akan mengambil barang yang bukan milik saya				
17	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang				
18	Saya suka berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat saya				
19	Saya diam saja meskipun temanteman mengejek saya				
20	Saya akan menendang atau memukul benda apa saja jika sedang marah				



Lampiran .8

Statistics

	jeniskelamin	usia	kecanduan game online	perilakuagresif
N	Valid	131	131	131
	Missing	84	84	84

Frequency Table

jeniskelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	94	43.7	71.8
	perempuan	37	17.2	28.2
	Total	131	60.9	100.0
Missing System	84	39.1		
Total	215	100.0		

usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	32	14.9	24.4
	14	48	22.3	61.1
	13	51	23.7	38.9
	Total	131	60.9	100.0
Missing System	84	39.1		
Total	215	100.0		

kecanduan game online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	44	20.5	33.6
	sedang	74	34.4	56.5
	rendah	13	6.0	9.9
	Total	131	60.9	100.0
Missing System	84	39.1		
Total	215	100.0		

perilakuagresif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	44	20.5	33.6	33.6
Valid sedang	84	39.1	64.1	97.7
Valid rendah	3	1.4	2.3	100.0
Total	131	60.9	100.0	
Missing System	84	39.1		
Total	215	100.0		

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecanduan game online * perilakuagresif	131	60.9%	84	39.1%	215	100.0%

kecanduan game online * perilakuagresif Crosstabulation

Count

		perilakuagresif			Total
		tinggi	sedang	rendah	
kecanduan game online	sedang	42	2	0	44
	tinggi	2	72	0	74
	rendah	0	10	3	13
Total		44	84	3	131

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	140.142 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	144.618	4	.000
Linear-by-Linear Association	95.450	1	.000
N of Valid Cases	131		

a. 4 cells (44.4%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .30.

Risk Estimate

	Value
Odds Ratio for kecanduan game online (sedang / tinggi)	^a

a. Risk Estimate statistics cannot be computed. They are only computed for a 2*2 table without empty cells.

Directional Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.	
Ordinal by Ordinal Ordinal by Ordinal	Symmetric kecanduan game online	.860	.034	14.795	.000
	Dependent Somers' d	.935	.029	14.795	.000
	perilakuagresif Dependent	.796	.046	14.795	.000

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.	
Ordinal by Ordinal	Kendall's tau-b	.863	.034	14.795	.000
	Kendall's tau-c	.667	.045	14.795	.000
Measure of Agreement	Gamma	.998	.002	14.795	.000
	Kappa	.796	.049	10.856	.000
N of Valid Cases	131				

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Lampiran 9 .Catatan Hasil konsultasi Pembimbing

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING

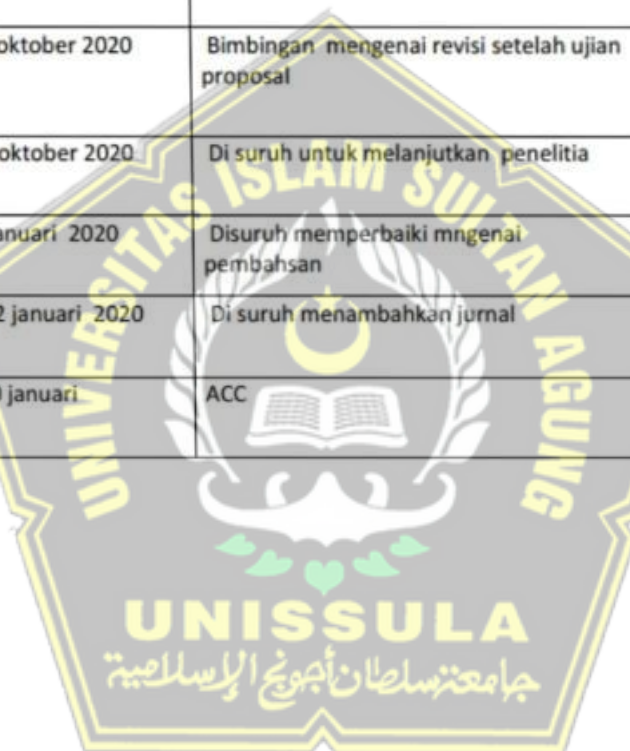
PEMBIMBING 1: Ns.Betie Febriana, M.Kep

NO	HARI /TANGGAL	URAIAN HASIL BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	09 Maret 2020	Mengajukan judul proposal skripsi	peti
2	12 Maret 2020	ACC judul	peti
3.	28 april 2020	<p>KONSULTASI BAB 1</p> <p>1 . judulnya pada remaja awal,akhir atau keseluruhan atau mau di fokuskan pada remaja akhir saja ,itu tergantung pada peneliti,boleh yang mana aja tetapi akan berpengaruh di bab 2,kalo mau memfokuskan ke remaja akhir maka konsep yang remajanya yang di tulis cukup remaja akhir saja agar tidak mubazir apabila keseluruhan maka tulis keseluruhan nanti itu juga berpengaruh di definisi operasional.tapi harus dntetapkan mau pilih yang mana dulu.</p> <p>2. latar belakang itu baiknya ada data,datanya untuk data hidup,data angka minimal 5 tahun terakhir,terutama data di Indonesia dan data di kota tempat kamu ingin meneliti,kemudian kosep remaja sebaiknya dilihat dari keperawatan jiwa atau dari buku .</p> <p>3.konsep perilaku agresif masih kurang</p>	peti
4	Senin 04 mei 2020	<p>1. Latar belakang cukup baik</p> <p>2. harus menampilkan akhir remaja di bab 2</p> <p>3. harus menampilkan jenis gresif di bab 2 teori ttg agresifitas yang biasanya di lakukan remaja yang kecanduan game online</p>	peti

5	Jumat 05 juni 2020	1.Membuat study pendahuluan keberapa orang untuk di jadikan sampel 2. mencantumkan data yang jelas pada pendahuluan 3. teori game online terlalu banyak ,lebih di ringkas saja	peti
6	Rabu 09 juli 2020	1.mengindetifikasi perilakunya atau jenis agrevitasnya 2.diperbaiki fontnya 3.kerangka teorinya di tambah ,factor kecanduan game online,efeknya apa saja	peti
7	Rabu 22 juli 2020	Sudah cukup baik,perbaiki EYD ,yang harus di ingat bahwa yang di identifikasi nanti perilaku kekerasan,tingkatnya,	peti
8	Rabu,29 juli 2020	ACC proposal Skripsi	peti
9	16 oktober 2020	Bimbimbangan revisi setelah sidang	peti
10	18 oktober 2020	Di suruh untuk tahap selanjutnya yaitu Melanjutkan penelitian	peti
11	7 januari 2021	_ penyajiannya datanya lebih di perbaiki _ melihat contoh buku sopiyudin _ bivariat butuh penyajian data yang sesuai _ bab pembahasan gak perlu di rinci tentang pembagiannya di rinci dan bab hasil atau bab 3 aja	peti
12	15 januari 2020	_ penyajian data lebih di rapikan lagi _ teori jurnal di lengkapi menurut siapa serta peneliti terlebih dahulu _ di keterbatasan penelitian kalo hanya satu tidak perlu di beri nomor .	peti
13	25 januari 2020	_ di tambahkan lagi jurnalnya terutama di pembahasan bivariat _ jangan lupa daftar pustaka _ Acc	peti
14	28 januari 2020	Uji turnitin dengan hasil 1 33 %	peti
15	30 januari 2020	Uji turnitin dengan hasil 28 %	peti
16	1 februari	Uji turnitin dengan hasil %22	peti

PEMBIMBING II : Wahyu Endang Setyowati, SKM., M. Kep

1	Hari/ tanggal	URAIAN HASIL BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
2	06 AGUSTUS 2020	KONSUL BAB 3	
3	19 AGUSTUS 2020	.1 Bahasa asing harus menggunakan garis miring . 2.jenis jenis penelitiannya terlalu sedikit 3.minimal sampel harus 100	
4	22 AGUSTUS 2020	ACC proposal SKRIPSI	
5	16 oktober 2020	Bimbingan mengenai revisi setelah ujian proposal	
6	28 oktober 2020	Di suruh untuk melanjutkan penelitian	
7	7 januari 2020	Disuruh memperbaiki mengenai pembahasan	
8	12 januari 2020	Di suruh menambahkan jurnal	
9	30 januari	ACC	



Lampiran 10. Jadwal Penelitian

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

Maret 2020 - Februari 2021

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Septemb er				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Usulan Tema dan Judul	■																															
2	Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
3	Pengumpulan Proposal ke Fakultas																					■											
4	Ujian Proposal																					■	■	■	■								
5	Revisi Proposal																									■	■	■	■				
6	Pengambilan Data																													■	■	■	■
7	Penyusunan Laporan Hasil																																
8	Pengumpulan Skripsi ke Fakultas																																
9	Ujian Hasil 1																																
10	Revisi dan Pengumpulan Hasil Akhir Skripsi																																

