LAMPIRAN 11

Crosstabs

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecanduangameonline * prestasibelajar	106	100,0%	0	0,0%	106	100,0%

kecanduangameonline * prestasibelajar Crosstabulation

			prestasibelajar			
			baik	cukup	kurang	Total
kecanduangameonline	sedang	Count	1	15	43	59
		% within kecanduangameonline	1,7%	25,4%	72,9%	100,0%
		% within prestasibelajar	100,0%	78,9%	50,0%	55,7%
		% of Total	0,9%	14,2%	40,6%	55,7%
	berat	Count	0	4	43	47
		% within kecanduangameonline	0,0%	8,5%	91,5%	100,0%
		% within prestasibelajar	0,0%	21,1%	50,0%	44,3%
		% of Total	0,0%	3,8%	40,6%	44,3%

Total	Count	1	19	86	106
	% within kecanduangameonline	0,9%	17,9%	81,1%	100,0%
	% within prestasibelajar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	0,9%	17,9%	81,1%	100,0%

LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto 1 : Peneliti sedang menjelaskan cara pengisian kuisioner

Foto 2 : Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pengisian kuesioner

Foto 3 : Siswa sedang mengisi kuesioner

Foto 4 : Proses pengumpulan kuesioner

LAMPIRAN 10

```
FREQUENCIES VARIABLES=Jeniskelamin Alasanbermai jenisgame
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Statistics

		Jeniskelamin	Alasanbermai	jenisgame
N	Valid	106	106	106
	Missing	0	0	0

Frequency Table

Jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	74	69,8	69,8	69,8
	P	32	30,2	30,2	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Alasan bermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	38	35,8	35,8	35,8
	2	68	64,2	64,2	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Jenis game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	74	69,8	69,8	69,8

2	32	30,2	30,2	100,0
Total	106	100,0	100,0	

```
Warning # 849 in column 23.  Text: in_ID
The LOCALE subcommand of the SET command has an invalid parameter.  It
could
not be mapped to a valid backend locale.
GET
  FILE='C:\Users\Windows 8.1\Documents\Untitled1.sav'.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
NEW FILE.
DATASET NAME DataSet2 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES VARIABLES=kecanduan nilai
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		02-SEP-2016 09:57:05
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	106
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=kecanduan nilai /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,03

[DataSet2]

Statistics

		kecanduan	nilai
N	Valid	106	106
	Missing	0	0

Frequency Table

kecanduan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	59	55,7	55,7	55,7
	4	47	44,3	44,3	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

nilai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	,9	,9	,9
	3	19	17,9	17,9	18,9
	4	86	81,1	81,1	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

LAMPIRAN 1

KUESIONER

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN TANAH KALI KEDINDING 1 SURABAYA

Kode responden :

Tanggal pengambilan data :

Kelas V :

Bermain *game online* : 1. Ya

2. Tidak

A. Data demografi

Petunjuk pengisian:

Isilah pertanyaan berikut secaa langsung. Pilihlah salah satu dari beberapa pertanyaan dibawah ini dengan memeberi tanda *ceklist* (√) pada kotak yang telah disediakan.

1. Jenis Kelamin :
   - ☐ 1. Laki-laki
   - ☐ 2. Perempuan
2. Alasan Bermain :
   - ☐ 1. Mencari hiburan
   - ☐ 2. Mencari teman
   - ☐ 3. Lain lain (tulis dibawah)
3. Jenis *Game* :
   - ☐ 1. Ragnarok
   - ☐ 2. Perfect world
   - ☐ 3. Audition ayo dance
   - ☐ 4. Risk your life

☐ 5. Counter strike

☐ 6. Sim city

☐ 7. War craft

☐ 8. Point blank

☐ 9. Lain-lain (sebutkan)

B. Kuesioner Kecanduan *Game Online* skala IAT

Petunjuk pengisian:

1. Responden diharapkan mengisi pernyataan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang dirasakan sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda *ceklist* (√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat Saudara/i dengan ketentuan sebagai berikut:

   TP = Tidak Pernah

   J = Jarang

   SR = Sering

   S = Selalu
3. Bila Saudara/i ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada *ceklist* (√) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda *ceklist* pada jawaban yang dianggap benar.

No.	Pernyataan	TP	J	Sr	S
1.	Saya berharap dapat segera bermain *game online* lagi pada saat sedang ada waktu kosong.				
2.	Saya membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang saya lihat pada saat bermain *game online* dengan hal-hal di kehidupan nyata.				
3.	Pada saat sedang bermain *game online*, saya merasa terganggu jika ditanya oleh orangtua/ anggota keluarga saya mengenai apa yang saya lakukan.				
4.	Saya takut bahwa hidup tanpa *game online* akan menjadi membosankan, kosong dan tanpa kegembiraan.				
5.	Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain *game online*.				

6.	Saya merubah pikiran-pikiran yang mengganggu dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan saat bermain *game online*.				
7.	Teman-teman saya mengeluh kegiatan bermain *game online* yang saya lakukan.				
8.	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain *game online*.				
9.	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain g*ame online* hingga larut/tengah malam.				
10.	Saya tidak membatasi waktu dalam bermain *game online*.				
11.	Saya menjadi mudah kesal apabila saya tidak dapat bermain *game online*.				
12.	Saya bermain *game online* secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.				
13.	Saya lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain dengan teman-teman saya.				
14.	Saya bermain *game online* lebih lama dari yang telah direncanakan.				
15.	Tugas-tugas saya terhambat akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online*.				
16.	Saya menutup-nutupi jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online*.				
17.	Saya merasa murung atau gelisah pada saat waktu kosong tidal bermain *game online* dan tidak merasakanya lagi setelah bermain *game online*.				
18.	Saya berkata dalam hati,”Hanya beberapa menit lagi” pada saat bermain *game online*.				
19.	Orang-orang terdekat saya mengeluhkan jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online*.				
20.	Saya tidak pernah bertekad untuk berhenti bermain *game online*.				
21.	Saya membentuk pertemanan baru dengan sesama pemain *game online*.				
22.	Kualitas tugas atau prokduktivitas saya mengalami penurunan dikarenakan bermain *game online*.				
23.	Saya merasa lebih nyaman pada saat sedang bermain ga*me online* daripada saat sedang melakukan hal lain.				

Sumber diadopsi dari skala IAT .

C. Data sekunder prestasi belajar.

No	Nama	Nilai Rapot		
		Semester 1		Semester 2
		UTS	UAS	UTS

LAMPIRAN 2

Lembar permohonan ijin pengambilan data awal dari fakultas

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3
Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 234.2/II.3.AU/F/FIK/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan ijin Pengambilan data awal

Kepada Yth.
Kepala SDN Kedinding I Surabaya
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016, atas nama mahasiswa :

Nama	**RACHMAD TOMY WIJAYA**
NIM	20121660003
Judul Skripsi	Hubungan kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negri Kedinding I Surabaya

Bermaksud untuk mengambil data / observasi di **SDN Kedinding I Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin untuk mengambil data / observasi.

Demikan permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 4 Desember 2015
Dekan

Dr. Nur Mukarromah, SKM, M. Kes
NIK : 012051197297019

LAMPIRAN 3

Lembar permohonan ijin penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3
Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 785/II.3.AU/F/FIK/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SDN Tanah Kali Kedinding I Surabaya
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016 :

Nama	:	**RACHMAD TOMY WIJAYA**
NIM	:	20121660003
Judul Skripsi	:	Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V SDN Tanah Kali Kedinding I Surabaya

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 1 Minggu di **SDN Tanah Kali Kedinding I Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.
Demikan Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 15 Juni 2016
Dekan

Dr. Nur Mukarromah, SKM, M. Kes
NIK : 012051107297019

LAMPIRAN 4

Surat balasan dari tempat penelitian

PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS PENDIDIKAN
SDN TANAH KALIKEDINDING I NO. 251
Jl. Kalilom Lor Indah No. 1-3 Telp. 51503175 Surabaya

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800 /197 / 436.6.4.17.01 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Dra. SUMIYATI, MM
NIP : 19600508 198201 008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Tanah Kalikedinding I-251

Dengan ini melaporkan :

Nama : RACHMAD TOMY WIJAYA
NIM : 20121660003
Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan

Bahwa nama tersebut Sudah Melaksanakan Penelitian disekolah kami tentang Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V selama 1 minggu.

Demikian Surat Keterangan ini saya buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 28 Juli 2016
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SURABAYA
SEKOLAH DASAR NEGERI TANAH KALI KEDINDING I/251
DINAS PENDIDIKAN

Dra. SUMIYATI, MM
Pembina Tk. I
NIP : 19600508 198201 008

LAMPIRAN 5

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Dengan hormat

Saya yang bernama : Rachmad Tomy Wijaya , NIM 20121660003 adalah Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Surabaya semester akhir, akan melakukan penelitian sebagai syarat untuk dapat menyelesaikan tugas akhir. Adapun judul penelitian saya adalah "Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya".

Saya memohon bantuan Adek – adek sekalian agar bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Saya sangat berharap agar Bapak, Ibu dan Saudara sekalian dapat mengisi lembar kuesioner yang telah saya siapkan dengan jujur dan terbuka serta tanpa tekanan.

Sebagai bukti kesediaan menjadi responden dalam penelitian ini, saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden yang telah saya siapkan.

Partisipasi anda dalam mengisi lembar kuisioner ini sangat saya hargai dan sebelumnya saya ucapkan banyak terima kasih.

Surabaya , Juli 2016

Hormat saya

Rachmad Tomy

Wijaya

NIM20121660003

LAMPIRAN 6

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bersedia ikut berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Tomy Wijaya Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya yang berjudul "Hubungan kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya" atas responden :

Nama :

Alamat:

Umur :

Dengan menandatangani lembar persetujuan ini, menunjukkan bahwa saya telah diberikan informasi tentang penelitian ini.

Surabaya,

Responden

_____

LAMPIRAN 12

```
NONPAR CORR
  /VARIABLES=KecanduanGame NilaiRaport
  /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Nonparametric Correlations

Correlations

			KecanduanGame	NilaiRaport
Spearman's rho	KecanduanGame	Correlation Coefficient	1,000	,238*
		Sig. (2-tailed)	.	,014
		N	106	106
	NilaiRaport	Correlation Coefficient	,238*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,014	.
		N	106	106

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).