

Lampiran 2**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Kepada Yth.

Saudara Calon Responden Penelitian

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Prodi Keperawatan Politeknik Kesehatan dr. Soepraoen Malang.

Nama : Rizky Dinda Maulidya

NIM : 17.1.153

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Prodi Keperawatan Politeknik Kesehatan RS dr. Soepraoen, saya akan melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental”. Untuk keperluan tersebut saya mohon kesediaan saudara untuk menjadi responden penelitian ini. Selanjutnya kami mohon saudara untuk memberikan informasi dengan kejujuran dan apa adanya. Jawaban saudara di jamin kerahasiaannya. Demikian atas bantuan dan partisipasinya disampaikan terimakasih.

Malang, 22 Juni 2020

Rizky Dinda Maulidya
NIM. 17.1.153

Lampiran 3

**PENJELASAN SEBELUM PERSETUJUAN UNTUK MENGIKUTI
PENELITIAN
(PSP)**

1. Kami adalah mahasiswa peneliti berasal dari program studi DIII Keperawatan Poltekkes RS dr. Soepraoen Malang dengan ini meminta Anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental.
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.
3. Prosedur pengambilan bahan penelitian/data dengan cara mengisi dan menjawab kuesioner yang telah dibagikan.
4. Keuntungan yang anda peroleh dalam keikutsertaan anda pada penelitian ini adalah anda dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan anda tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.
5. Seandainya anda tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain yaitu anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenakan sanksi apapun.
6. Nama dan jati diri anda akan tetap dirahasiakan

7. Kalau saudara memerlukan informasi/bantuan yang terkait dengan penelitian ini, silahkan menghubungi Rizky Dinda Maulidya (081231915814) sebagai peneliti.

Peneliti

Rizky Dinda Maulidya



Lampiran 4**INFORMED CONSENT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa saya telah mendapat penjelasan secara rinci dan telah mengerti mengenai penelitian yang akan dilakukan oleh Rizky Dinda Maulidya dengan judul Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental. Saya memutuskan setuju untuk ikut berpartisipasi pada penelitian ini secara sukarela tanpa paksaan. Bila selama penelitian ini saya menginginkan mengundurkan diri, maka saya dapat mengundurkan sewaktu-waktu tanpa sanksi apapun.

Malang, tgl.....20... Malang, tgl.....20....

Saksi

Yang memberikan persetujuan

Malang, tgl.
Mengetahui

Ketua Pelaksana Penelitian

Lampiran 5

KISI-KISI KUESIONER PENGETAHUAN

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Butir	Keterangan
1.	Pengetahuan remaja tentang dampak negatif <i>game online</i> bagi kesehatan fisik dan mental	Dampak negatif <i>game online</i> bagi kesehatan fisik dan mental: 1.Obesitas	1	1	<ul style="list-style-type: none"> • Benar: 1 • Salah: 0
		2.Penurunan ketajaman penglihatan	2	1	
		3.Kelelahan mata	3	1	
		4.Insomnia	4	1	
		5.Maag	5	1	
		6.Ambien/wasir	6	1	
		7. <i>Sindrom carpal tunnel</i>	7	1	
		8.Sakit kepala	8	1	
		9.Sakit punggung	9,10	2	
		10.Memicu kekerasan	11	1	<ul style="list-style-type: none"> • Benar: 1 • Salah: 0
		11.Isolasi sosial	12	1	
		12.Lupa waktu	13	1	
		13.Agresif	14	1	
		14.Prestasi akademik menurun	15	1	
		15.Kecanduan	16	1	
		16.Bolos sekolah	17	1	
		17.Pemborosan uang	18	1	
		18.Berbohong	19	1	
		19.Malas belajar	20	1	

Lampiran 6**KUESIONER PENELITIAN**

Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental Di Warnet Yusuf Kecamatan Blimbing Kota Malang

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda *chek list* (√) di kotak yang tersedia sesuai jawaban anda. Jika ingin mengganti jawaban, silahkan memberi tanda X pada jawaban kemudian tuliskan kembali tanda *chek list* pada jawaban yang baru dan pertanyaan yang sama.

Benar	Salah
√	X

2. Dimohon untuk tidak berdiskusi atau bekerjasama dengan teman yang lain selama mengisi kuesioner ini.
3. Isilah kuesioner ini secara JUJUR sesuai dengan pendapat anda.
4. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.
5. Seluruh pernyataan dari kuesioner ini wajib dijawab/diisi agar hasil dapat diolah dan dianalisa.

“Selamat mengisi kuesioner ini”

NO Responden :

(diisi oleh peneliti)

Nama Responden (Inisial):

A. Data Demografi

1. Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
2. Usia : 11 tahun-14 tahun 17 tahun-21 tahun
 14 tahun-17 tahun
3. Pendidikan : SD/ sederajat SMA/ sederajat
 SMP/ sederajat
4. Berapa kali bermain *game online* dalam seminggu:
- 1 kali 4 kali 7 kali
 2 kali 5 kali
 3 kali 6 kali
5. Lama bermain *game online* dalam 1 hari:
- 1 jam 3 jam
 2 jam >3 jam (.....tuliskan)
6. Pendapatan Orang Tua dalam 1 Bulan:
- Rp \leq 2.700.000 Rp \geq 6.000.000
 Rp \leq 2.700.000-6.000.000
7. Uang Saku Remaja dalam 1 Hari:
- Rp 7.000-10.000 Rp 15.000-20.000
 Rp 10.000-15.000 >Rp 20.000 (...tuliskan)

8. Pernah mendapatkan informasi tentang dampak negatif *game online*:

Pernah Tidak pernah

9. Jika pernah, informasi tentang dampak negatif *game online*

didapatkan dari: (Bila informasi didapatkan lebih dari 1 sumber,

tuliskan nomor 1 untuk sumber pertama dan 2 untuk sumber lainnya)

Contoh :

1 Orang tua 2 Teman
 Orang tua Teman Guru
 Saudara Televisi Internet

B. Pengetahuan Remaja tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi

Kesehatan Fisik dan Mental

No	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Bermain <i>game online</i> sambil makan camilan tanpa melakukan aktifitas lain dapat mengakibatkan obesitas		
2.	Bermain <i>game online</i> lebih dari 3 jam dengan jarak antara monitor dan mata kurang dari 50 cm dapat menyebabkan mata minus		
3.	Mata cepat lelah saat terus menerus menatap layar monitor dengan tampilan layar yang terlalu cerah		
4.	Bermain <i>game online</i> dapat menyebabkan insomnia (sulit tidur di malam hari)		
5.	Sering menunda makan karena asik bermain <i>game online</i> menyebabkan masalah pencernaan (maag)		
6.	Terlalu lama duduk saat bermain <i>game online</i> dapat menyebabkanambeien atau wasir		
7.	Penggunaan tangan dan jari yang berlebihan ketika menggunakan mouse dan keyboard dapat menyebabkan mati rasa pada tangan dan jari		

8.	Sakit kepala karena terlalu berkonsentrasi saat bermain <i>game online</i>		
9.	Kurangnya gerakan tubuh selama bermain <i>game online</i> menyebabkan kekakuan dan nyeri pada punggung		
10.	Terlalu lama duduk di posisi yang sama atau bungkuk saat bermain <i>game online</i> dapat menyebabkan sakit punggung		
11.	Tidak mempraktikkan salah satu adegan kekerasan dalam <i>game online</i> kepada orang lain		
12.	Interaksi sosial dengan orang lain berkurang karena kebiasaan bermain <i>game online</i>		
13.	Lupa waktu untuk melakukan aktifitas lain karena terlalu asik bermain <i>game online</i>		
14.	Tidak mengeluarkan kata-kata hinaan, kasar, dan kotor kepada orang lain ketika kalah bermain <i>game online</i>		
15.	<i>Game online</i> membuat prestasi dan nilai ujian menurun		
16.	Tidak merasa gelisah, depresi, dan marah jika tidak bermain <i>game online</i> dalam satu hari		
17.	Tidak mengikuti ajakan teman jika membolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>		
18.	Pengeluaran untuk bermain <i>game online</i> melebihi uang saku merupakan pemborosan uang		
19.	Tidak mencari alasan untuk berbohong kepada orang tua demi bisa bermain <i>game online</i>		
20.	Lebih senang menggunakan waktu luang untuk belajar daripada bermain <i>game online</i>		

“Terimakasih Telah Berpartisipasi ☺”

Lampiran 7

Rekapitulasi Data Umum Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik dan Mental

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan	Berapa Kali Bermain <i>Game Online</i> dalam Seminggu	Lama Bermain <i>Game Online</i> dalam 1 Hari	Pendapatan Orang Tua dalam 1 Bulan	Uang Saku Remaja dalam 1 Hari	Pernah Mendapatkan Informasi tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i>	Sumber Informasi yang Didapat
1	1	2	3	7	4 (12 jam)	2	3	2	0
2	1	2	2	6	4 (8 jam)	3	4	2	0
3	1	3	3	7	4 (16 jam)	2	3	2	0
4	1	3	3	7	4 (12 jam)	2	3	1	6
5	2	1	1	3	2	2	1	2	0
6	1	2	2	6	4	2	3	2	0
7	1	3	3	7	4	3	4	2	0
8	2	3	3	4	3	3	4	1	1,3
9	1	2	2	5	4	2	3	2	0
10	1	3	3	7	4	3	4	2	0

11	1	2	2	3	3	2	2	2	0
12	2	1	1	2	2	2	2	1	1
13	2	3	3	6	4 (7 jam)	1	4	2	0
14	1	2	2	5	4 (4 jam)	2	2	2	0
15	1	1	1	4	4 (5 jam)	3	4	2	0
16	1	3	3	7	3	2	4	1	1,3,4
17	1	3	3	7	4 (8 jam)	3	4	1	1,2,3,4
18	1	3	3	2	1	2	1	1	1,3,5
19	2	3	3	4	2	2	3	1	1
20	1	3	3	7	4 (10 jam)	3	3	2	0
21	2	1	1	3	3	2	2	1	1,3
22	1	1	1	4	3	2	1	2	0
23	1	2	2	7	4 (5 jam)	3	3	1	3
24	1	2	3	5	3	2	2	2	0
25	1	3	3	5	3	2	4	1	1
26	2	3	3	2	3	2	4	1	1,4
27	2	3	3	7	2	1	4	1	1,5
28	1	1	1	4	3	1	1	2	0

29	1	2	2	5	4 (7 jam)	2	1	2	0
30	1	3	3	6	4 (5 jam)	1	3	1	1
31	1	3	3	7	4 (6jam)	3	4	2	0
32	1	2	2	5	4 (7 jam)	2	2	1	1
33	1	2	2	4	4 (5 jam)	3	3	2	0
34	1	1	1	3	3	1	1	2	0
35	1	2	2	3	3	1	2	1	1
36	1	3	3	5	4 (5 jam)	2	4	1	1
37	1	3	3	6	3	2	3	1	1
38	1	2	2	5	3	2	2	1	1
39	1	1	1	7	4 (8 jam)	2	2	1	0
40	1	1	1	7	4 (7 jam)	2	2	2	0
41	2	3	3	3	3	2	3	1	0
42	1	2	3	4	4 (7 jam)	1	4	1	0
43	1	1	2	6	4 (6 jam)	1	3	1	0
44	1	2	3	6	4 (4 jam)	2	3	1	4
45	1	2	2	5	3	2	3	1	0
46	2	3	3	3	1	1	3	1	2

47	2	3	3	7	2	2	4	1	4,5
48	1	2	2	7	4 (4 jam)	3	4	2	0
49	2	3	3	3	2	3	4	1	0
50	2	1	1	3	2	2	2	1	5
51	1	2	2	7	2	2	2	1	0
52	2	1	1	3	2	1	1	1	0
53	2	2	2	4	2	1	2	1	0
54	1	2	2	7	4 (8 jam)	2	3	1	0
55	1	2	2	4	3	1	3	1	0
56	2	3	3	4	2	2	3	1	0
57	2	3	3	2	1	2	3	2	0
58	1	2	2	7	4 (8 jam)	2	2	1	0
59	2	2	2	3	2	2	2	1	6
60	1	3	3	7	4 (12 jam)	2	3	2	0
61	1	1	1	2	4 (7 jam)	2	2	2	0
62	1	3	3	7	4 (7 jam)	2	3	1	6
63	2	3	3	4	2	2	3	1	6
64	1	3	3	7	2	2	3	1	4,6

65	2	3	3	3	2	1	2	1	0
66	2	3	3	7	4 (12 jam)	2	2	1	6
67	1	3	3	4	2	1	3	1	2,6
68	2	3	3	7	2	2	2	1	6
69	2	2	2	1	1	2	3	1	6
70	1	3	3	5	3	2	2	1	2
71	1	2	2	7	4 (10 jam)	2	2	2	0
72	1	2	2	7	4 (10 jam)	2	2	2	0
73	2	2	3	4	2	1	2	1	0
74	1	3	3	2	2	2	3	2	0
75	1	1	1	7	4 (16 jam)	3	3	2	0



Lampiran 8

**Rekapitulasi Data Khusus Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif Game Online
Bagi Kesehatan Fisik dan Mental**

No Responden	No Soal																				Total	Skor Max	Persen %	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	13	20	65%	Cukup
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	5	20	25%	Kurang
4	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	12	20	60%	Cukup
5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	20	80%	Baik
6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	13	20	65%	Cukup
7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	20	20%	Kurang
8	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11	20	55%	Kurang
9	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	20	50%	Kurang
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	5	20	25%	Kurang
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18	20	90%	Baik
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	20	95%	Baik
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	20	90%	Baik

14	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	20	85%	Baik
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14	20	70%	Cukup
17	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	12	20	60%	Cukup
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	20	95%	Baik
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	16	20	80%	Baik
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	14	20	70%	Cukup
21	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	14	20	70%	Cukup
22	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	12	20	60%	Cukup
23	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	20	75%	Cukup
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
25	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	4	20	20%	Kurang
26	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	12	20	60%	Cukup
27	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	15	20	75%	Cukup
28	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13	20	65%	Cukup
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
30	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	10	20	50%	Kurang
31	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	8	20	40%	Kurang

32	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	20	50%	Kurang	
33	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	9	20	45%	Kurang	
34	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12	20	60%	Cukup	
35	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	20	40%	Kurang	
36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	20	35%	Kurang
37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	20	35%	Kurang	
38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	20	30%	Kurang
39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	20	30%	Kurang
40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	20	30%	Kurang
41	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15	20	75%	Cukup
42	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	8	20	40%	Kurang
43	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7	20	35%	Kurang	
44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	20	25%	Kurang
45	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9	20	45%	Kurang	
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
47	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	11	20	55%	Kurang	
48	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	11	20	55%	Kurang	
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik

50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18	20	90%	Baik
51	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13	20	65%	Cukup
52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	20	30%	Kurang	
53	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	7	20	35%	Kurang	
54	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	7	20	35%	Kurang	
55	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	9	20	45%	Kurang	
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
58	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15	20	75%	Cukup	
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
60	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	10	20	50%	Kurang	
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	20	100%	Baik
64	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	13	20	65%	Cukup	
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	14	20	70%	Cukup	
66	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	20	70%	Cukup	
67	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11	20	55%	Kurang

68	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	20	70%	Cukup
69	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	20	85%	Baik
70	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	11	20	55%	Kurang
71	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11	20	55%	Kurang
72	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11	20	55%	Kurang
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	16	20	80%	Baik
74	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	14	20	70%	Cukup
75	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	9	20	45%	Kurang



Lampiran 9

Surat Ijin Penelitian

YAYASAN WAHANA BHAKTI KARYA HUSADA
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN

Malang, 13 Januari 2020

Nomor : B / // / / 2020
Klasifikasi : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Pemilik Warnet Yusuf

di

Malang

1. Dasar :

- a. Kurikulum Nasional DIII Keperawatan Tahun 2014 tentang Penyusunan KTI dan UAP; dan
- b. Kalender Akademik Program Studi Keperawatan Poltekkes RS dr. Soepraoen TA. 2019/2020 tentang jadwal penyusunan KTI dan UAP.

2. Sehubungan hal tersebut di atas, dengan ini diajukan permohonan ijin pengambilan data penelitian untuk mahasiswa Program Studi Keperawatan Politeknik Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang TA. 2019/2020 a.n, Rizky Dinda Maulidya NIM. 171153 dengan judul "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental".

3. Demikian mohon dimaklumi.

Direktur Poltekkes RS dr. Soepraoen



Letkol Ckm Hafid Fandi, S.M.P., S.H., S.Kep., Ners, MM., M.Kes
007901019

Lampiran 10

Lembar Konsultasi Pembimbing I

POLITEKNIK KESEHATAN RS. Dr. SOEPROAEN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

KARTU BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : ERIKY DENDA MAULIDYA Mulai bimb:

N I M : 171153 Akhir bimb:

Judul Studi Kasus :
Gambaran Pengetahuan Remaja tentang Dampak Negatif Game Online bagi Kesehatan Fisik dan Mental di Wana Wisata ... Kecamatan Blimbing Kota Malang

Nama Pembimbing I : Titi Aminah, N.Kep

Nama Pembimbing II : Heny Nurmayudha, N.M.Ps

Tanggal	Bimbingan yang diberikan oleh Dosen		Tanda Tangan
	Pembimbing I/II	Permasalahan	
29/7/19	I	Ace topik dan judul tabel awal pendahuluan + skel Grafik. Buat bab I + sistematika 28' bab 2	<i>[Signature]</i>
6/8/19	I	Revisi bab I + buat II	<i>[Signature]</i>
12/8/19	I	Revisi bab I (2 by lipra). Buat bab 2	<i>[Signature]</i>
26/8/2019	I	Ace bab 1 - Revisi bab 2	<i>[Signature]</i>
14/10/19	I	Ace bab 1, 2. Bab 2 Revisi	<i>[Signature]</i>
23/10/19	I	penutup. Bab 3 revisi Ace bab 3. Revisi kesimpulan	<i>[Signature]</i>
13/11/19	I	cuplikan draft Revisi kesimpulan	<i>[Signature]</i>
14/11/19	I	Ace uji proposal	<i>[Signature]</i>

Catatan:

.....
.....
.....

Lampiran 11

Lembar Konsul Pembimbing II

POLITEKNIK KESEHATAN RS. Dr. SOEPROAEN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

KARTU BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : RIKY DEWA MALESA..... Mulai bimb:
 N I M : 171153..... Akhir bimb:
 Judul Studi Kasus :
Gambaran Pengetahuan Remaja tentang Dampak Negatif Game Online bagi Kesehatan Fisik dan Mental di Warner Yuruf Kecamatan Blimbing Kota Malang
 Nama Pembimbing I : Tien Aminah M.Kep
 Nama Pembimbing II : Heny Nurmayunita M.MRS

Tanggal	Bimbingan yang diberikan oleh Dosen		Tanda Tangan
	Pembimbing I/II	Permasalahan	
31/7 19	II	ACC Judul	H
28/8 19	II	Bab I	H
5/9 19	II	Bab I	H
25/9 19	II	Bab I, II	H
28/10 19	II	Bab I, II	H
25/10 19	II	Bab II, III	H
11/11 19	II	Bab II, kuesioner	H
14/11 19	II	Acc usru	H

Catatan:

Lampiran 12**Dokumentasi****Dokumentasi Menjelaskan Tujuan Penelitian Kepada Responden****Dokumentasi Responden Saat Bermain Game Online**



Dokumentasi Peneliti Memberi Petunjuk Ketika Responden Bertanya



Dokumentasi Responden Sedang Mengisi Kuesioner