

### Lampiran 1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan Ke-								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Penyusunan proposal	v								
2. Penyusunan Instrumen		v							
3. Seminar proposal				v					
4. Perbaikan proposal					v				
5. Pengurusan surat ijin				v					
6. Pengumpulan data								v	
7. Pengolahan data								v	
8. Analisa data								v	
9. Penyusunan laporan								v	
10. Uji sidang KTI								v	
11. Perbaikan laporan KTI									v

### Lampiran 2 Lembar Permohonan Menjadi Responden

#### LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.  
Saudara calon responden  
di Desa Sekarpuro

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Prodi Keperawatan ITSK RS dr. Soepraoen Malang.

Nama : Vinka Adelia Damayanti

NIM : 18.1.054

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Prodi Keperawatan RS dr. Soepraoen saya akan melakukan penelitian dengan judul "Gambaran Pengetahuan Remaja Mengenai Dampak Psikologis

Bermain Game Online di Desa Sekarpuo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang dampak psikologis dalam bermain game online. Atas keperluan tersebut saya mohon kesediaan Saudara untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Selanjutnya saya mohon Saudara untuk mengisi kuisisioner yang sudah saya sediakan dengan kejujuran dan apa adanya.

Jawaban yang saudara berikan pada kuesioner yang saya buat ini akan saya jamin kerahasiannya.

Demikian atas bantuan dan partisipasi saudara saya sampaikan terima kasih.

Malang , November 2021

Vinka Adelia Damayanti

18.1.054

***Lampiran 3 Surat Persetujuan Menjadi Responden Penelitian***

**SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : .....

Umur : .....

Alamat : .....

Sedangkan mendapat informasi dan penjelasan dari peneliti, maka saya \*BERSEDIA / TIDAK BERSEDIA menjadi responden penelitian, dalam penelitian yang berjudul “Gambaran Pengetahuan Pengurus Pondok Dalam Pencegahan Skabies Pada Santri Di

Pondok Pesantren Darul Ulum Pckeling Kejayan Pasuruan”

Demikian pernyataan ini sebagai bukti keikutsertaan saya dalam penelitian ini.

Malang, November 2021

Responden

(.....)

*\*coret yang tidak perlu*

**Lampiran 4 Kisi-Kisi Kuesioner**

**Kisi-Kisi Kuesioner**

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Kunci jawaban	Jumlah butir soal

Pengetahuan tentang dampak psikologis bermain game online	Dampak psikologis			
	1 Mengasah kecerdasan otak	1	A	15
	2 Mengurangi stres	2-8	A-A	
	3 Sulit untuk berkonsentrasi belajar	3-10	C-B	
	4 Gaya hidup buruk	4	C	
	5 Pola tidur terganggu	5	C	
	6 Melatih kerjasama dalam tim	6	C	
	7 Malas untuk melakukan kegiatan	7	B	
	8 Gangguan interaksi sosial	9	B	
	9 Mengajarkan melakukan kekerasan fisik	11	B	
	10 Ingin mendapatkan pujian dari temannya	12	B	
	11 Membuat pemain menjadi kecanduan	13	A	
	12 Mudah untuk mendapatkan teman dari game	14	A	
	13 Dapat melatih kreativitas	15	A	

Table Kisi-Kisi Kuesioner Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologis Bermain Game Online Di Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

### ***Lampiran 5 Kuesioner Penelitian***

#### **KUESIONER PENELITIAN**

#### **Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologis Bermain Game Online di Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang**

## I PROSEDUR PENGISIAN KUESIONER

- 1 Baca dengan teliti pertanyaan sebelum memberi jawaban.
- 2 Pilihlah jawaban yang tepat diantara A, B, dan C
- 3 Jawablah pertanyaan sesuai dengan kondisi perasaan yang pernah anda rasakan atau anda alami.
- 4 Jawablah dengan jujur tanpa pengaruh orang lain
- 5 Jawaban yang saudara berikan cukup dengan memilih salah satu jawaban

## II Identitas Responden

1. Nama Inisial
2. Usia :
3. Jenis kelamin : Laki-laki / Perempuan
4. Kelas :
5. Jenis game yang dimainkan :
  - Number Puzzle
  - Mobile Legend
  - Minecraft
  - Puggy
  - Zombie
6. Apakah anda merupakan pengguna game online (pernah bermain game online) :
  - Ya
  - Tidak
7. Apakah anda pernah menerima informasi mengenai dampak-dampak game online :
  - Pernah
  - Tidak pernah
8. Berapa uang saku anda dalam sehari :
9. Pendidikan terakhir orang tua :
  - SD

- SMP/MTS
  - SMA/SMK/MA
  - Lainnya.....
10. Mengapa anda bermain game online :
- Sebagai sarana hiburan
  - Sebagai tempat untuk berprestasi
  - Sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapi
11. Bagaimana anda mengatasi masalah emosi yang anda hadapi :
- Mengalihkan perhatian dari kesepian (berkumpul dengan teman)
  - Relaksasi dan melepaskan stress (yoga, mendengarkan musik)
  - Isolasi mandiri (menyendiri, bermain game)

### III Pertanyaan Tentang Dampak Bermain Game Online.

1. Apakah manfaat dari game Number Puzzle (2048)?
  - a. Untuk mengasah kecerdasan otak
  - b. Untuk mengajarkan cara menjaga kebugaran badan
  - c. Untuk melatih kefokuskan remaja
2. Pada saat anda menjalani aktifitas yang berat dan dapat membuat anda stres maka apa yang sering anda lakukan untuk mengurangi stres yang anda alami?
  - a. Bermain game online
  - b. Menonton TV
  - c. Pergi travelling dengan teman
3. Mengapa dengan bermain game online dapat membuat kecerdasan seseorang menurun?
  - a. Karena sering bolos sekolah
  - b. Karena malas belajar

- c. Karena sulit untuk berkonsentrasi belajar
4. Apa yang akan terjadi jika seorang remaja bermain game dan tidak mengenal waktu?
  - a. Tubuh mereka akan sehat
  - b. Akan mengalami kecanduan pada game
  - c. Gaya hidup buruk
5. Adam adalah seorang remaja yang sering bermain game hingga larut malam sehingga pada pagi hari Adam sering terlambat untuk pergi sekolah selain itu Adam juga sering terdidur pada saat jam pelajaran dilakukan, maka dampak negatif apa yang Adam alami dari bermain game tersebut?
  - a. Adam menjadi malas bersekolah
  - b. Gaya hidup buruk
  - c. Pola tidur Adam terganggu
6. Menurut anda apakah manfaat pada game jenis multiplayer?
  - a. Kemampuan bersosialisasi menurun
  - b. Untuk melatih kesabaran seseorang
  - c. Untuk melatih kerjasama dalam tim
7. Dampak negatif apa yang ada pada game Number Puzzle (2048) ?
  - a. Menjadi mudah berinteraksi
  - b. Malas untuk melakukan kegiatan
  - c. Badan menjadi lemah
8. Menurut anda apakah manfaat yang dapat mempengaruhi proses belajar bagi remaja yang suka bermain game online?
  - a. Mengurangi stres dalam proses belajar
  - b. Membuat remaja bahagia
  - c. Membuat remaja sulit berkonsentrasi
9. Apakah anda mengetahui dampak negatif pada game ML(Mobile Legends)?

- a. Menjadi sarana edukasi
  - b. Gangguan interaksi sosial
  - c. Gangguan pola tidur
10. Dampak negatif apa yang sering dialami seorang pelajar yang mengalami kecanduan game online?
- a. Menjadi mudah agresif
  - b. Konsentrasi dalam belajar terganggu
  - c. Rutinitas terganggu
11. Apakah anda tau dampak negatif apa jika remaja suka bermain game jenis perang-perangan
- a. Rentan menjadi korban kejahatan
  - b. Mengajarkan melakukan kekerasan fisik
  - c. Membuat remaja mudah marah
12. Yoga sangat sering memperlihatkan kehebatannya bermain game online kepada teman temannya, mengapa Yoga senang memperlihatkan kehebatannya?
- a. Bangga dengan kehebatannya
  - b. Ingin mendapatkan pujian dari temannya
  - c. Karena suka bersikap sombong
13. Apakah anda mengetahui dampak negatif apa yang terjadi jika terlalu sering bermain game online ?
- a. Membuat pemain menjadi kecanduan
  - b. Membuat pemain suka berkata buruk
  - c. Rutinitas menjadi terganggu
14. Apakah manfaat bermain game ML (Mobile Legends) bagi remaja?
- a. Remaja mudah untuk mendapatkan teman dari game
  - b. Remaja menjadi bisa membagi waktu untuk belajar

- c. Remaja menjadi sering menunda pekerjaan
15. Apakah manfaat bermain game Minecraft?
- a. Dapat mengasah kreatifitas
  - b. Dapat menjadikan anda sebagai youtuber
  - c. Melatih anda bertahan hidup dari segala bahaya

---

TERIMA KASIH

---

***Lampiran 6 Lembar Konsul Pembimbing 1***



POLITEKNIK KESEHATAN RS. DR. SOEPRAOEN  
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

KARTU BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : Vinka A. D. Mula bimb: .....

NIM : 18.1054 Akhir bimb: .....

Judul Studi Kasus : Gambaran Pengetahuan Remaja  
Mengenai Dampak Psikologis  
Game online di desa  
Sekarpura .....

Nama Pembimbing I : Bu Indar, S. KeP. ....

Nama Pembimbing II : .....

Tanggal	Bimbingan yang diberikan oleh Dosen		Tanda Tangan
	Pembimbing I/II	Permasalahan	
21-10-20	1	BAB 1 (Revisi)	
12-11-20	1	BAB 1, 2, 3 (Revisi)	
17-11-20	1	Revisi kerangka konsep dan bab 3	
19-11-20	1	Revisi bab 5, kerangka konsep & kuesioner	
25-11-2020	1	ACC Bab 1, 2, 5 Revisi kerangka konsep dan kuesioner	
5-12-2020	1	ACC. KIR	

Catatan: .....

TAKSA SUJATI UTAMA

INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN  
RS DR. SOEPRAOEN KESDAM VIBRW

## Lampiran 7 Lembar Konsul Pembimbing 2

POLITEKNIK KESEHATAN RS. Dr. SOEPRAOEN  
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

**KARTU BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH**

Nama Mahasiswa : Vinka Adelia Damayanti Mulai bimb. 15 September 2020  
 N I M : 181059 Akhir bimb. : \_\_\_\_\_

Judul Studi Kasus : Gambaran Pengetahuan Remaja mengenai Dampak Psikologis Bermain game online Di desa Sibempuro

Nama Pembimbing I : \_\_\_\_\_  
 Nama Pembimbing II : Bu. Tien

Tanggal	Bimbingan yang diberikan oleh Dosen		Tanda Tangan
	Pembimbing I/II	Permasalahan	
15-9-2020	Pemb II	Acc Judul Lanjut Bab 1	
21-10-2020	Pemb II	Acc BAB 1 Lanjut bab 2,3.	
17-11-2020	Pembimbing II	Revisi Bab 1, 2, 3	
17-11-2020	Pembimbing II	Revisi kesimpulan	
17-11-2020	Pembimbing II	Revisi Bab 1, 2, 3	
25-11-2020	pembimbing II	Bab 1 Acc Bab 2 uraian sub bab, uraian remaja	
"	"	Bab 3 Sampul, FK kesimpulan	
"	"	Revisi	
4-12-2020	Pemb. II	Revisi Bab 3, Bab 1, 2 Acc	
5-12-2020	Pemb. II	Acc KTI	

Catatan : \_\_\_\_\_

**Lampiran 8 Tabulasi Data Umum**

**TABULASI DATA UMUM**

<b>Nama Responden</b>	<b>Usia</b>	<b>Pendidikan remaja</b>	<b>Jenis game</b>	<b>Pengguna game online</b>	<b>Pernah menerima informasi</b>	<b>Alasan bermain game online</b>	<b>Cara mengatasi masalah yang dihadapi</b>
R1	U9	4	3	1	2	1	2
R2	U8	3	5	1	2	1	1
R3	U3	2	1	1	2	1	3
R4	U8	4	2	1	1	1	1
R5	U7	3	2	1	1	1	3
R6	U4	2	2	1	1	1	3
R7	U2	1	1	1	1	1	2
R8	U9	4	1	1	1	1	1
R9	U9	4	4	1	1	1	2
R10	U6	3	2	1	1	1	1
R11	U2	1	2	1	2	1	2
R12	U5	2	3	1	2	1	2
R13	U3	2	2	1	1	1	3
R14	U4	2	5	1	1	1	2
R15	U7	3	5	1	2	1	1
R16	U2	2	2	1	1	1	1
R17	U2	2	3	1	1	1	1
R18	U6	2	4	1	1	1	3
R19	U5	3	5	1	1	3	3
R20	U9	4	1	1	1	1	3
R21	U8	3	1	1	2	1	3
R22	U7	3	2	1	2	1	1
R23	U7	3	2	1	2	1	2
R24	U7	3	1	1	1	1	1
R25	U7	3	3	1	1	1	1
R26	U9	4	5	1	1	1	3
R27	U8	3	5	1	1	1	1
R28	U1	1	3	1	2	1	2
R29	U5	2	1	1	1	1	2
R30	U6	3	5	1	1	1	2
R31	U4	3	1	1	1	1	2
R32	U7	3	2	1	2	1	1
R33	U3	2	2	1	1	1	3
R34	U9	4	2	1	1	1	1
R35	U8	3	1	1	1	1	2
R36	U3	2	5	1	2	1	2
R37	U6	3	4	1	1	3	3
R38	U7	3	4	1	1	1	3
R39	U5	2	5	1	1	3	3
R40	U3	2	2	1	1	3	1
R41	U9	4	1	1	1	1	3
R42	U9	4	2	1	1	1	1

<b>R43</b>	U3	2	2	1	1	1	1
<b>R44</b>	U2	1	2	1	1	1	1
<b>R45</b>	U9	4	2	1	1	1	3
<b>R46</b>	U3	2	5	1	1	1	1
<b>R47</b>	U7	3	2	1	1	1	3
<b>R48</b>	U7	3	2	1	1	1	3
<b>R49</b>	U5	3	2	1	1	1	3
<b>R50</b>	U9	4	5	1	1	1	2



**Lampiran 9 Tabulasi Data Khusus**

**TABULASI DATA KHUSUS**

No	Nama Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Persentase	Kategori
1	R1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	8	53	Kurang
2	R2	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	47	Kurang
3	R3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	Baik
4	R4	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	33	Kurang
5	R5	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	9	60	Cukup
6	R6	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5	33	Kurang
7	R7	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	9	60	Cukup
8	R8	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	73	Cukup
9	R9	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	73	Cukup
10	R10	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	60	Cukup
11	R11	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5	33	Kurang
12	R12	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	7	47	Kurang
13	R13	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	8	53	Kurang
14	R14	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	7	47	Kurang
15	R15	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	60	Cukup
16	R16	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	9	66	Cukup
17	R17	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	66	Cukup
18	R18	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	7	47	Kurang
19	R19	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	6	40	Kurang
20	R20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80	Baik
21	R21	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	87	Baik
22	R22	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	9	60	Cukup
23	R23	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7	47	Kurang
24	R24	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	60	Cukup
25	R25	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	10	67	Cukup
26	R26	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	9	60	Cukup
27	R27	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	9	60	Cukup
28	R28	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	47	Kurang
29	R29	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	60	Cukup
30	R30	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	8	53	Kurang
31	R31	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60	Cukup
32	R32	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	8	53	Kurang
33	R33	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10	67	Cukup
34	R34	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	11	73	Cukup
35	R35	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	6	40	Kurang
36	R36	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	60	Cukup
37	R37	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8	53	Kurang
38	R38	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11	73	Cukup
39	R39	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	47	Kurang
40	R40	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	26	Kurang
41	R41	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60	Cukup
42	R42	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	10	67	Cukup
43	R43	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	7	47	Kurang
44	R44	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	10	67	Cukup
45	R45	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	7	47	Kurang

46	R46	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	8	53	Kurang
47	R47	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12	86	Baik	
48	R48	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	8	53	Kurang	
49	R49	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	86	Baik	
50	R50	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	86	Baik	



## Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian

YAYASAN WAHANA BHAKTI KARYA HUSADA  
 INSTITUT TEKNOLOGI, SAINS DAN KESEHATAN RS dr SOEPRAOEN

Malang, 24 Juli 2021

Nomor : B / 138 / VI / 2021  
 Klasifikasi : Biasa  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala Desa Sekarpuro  
 di  
 Malang

1. Dasar:

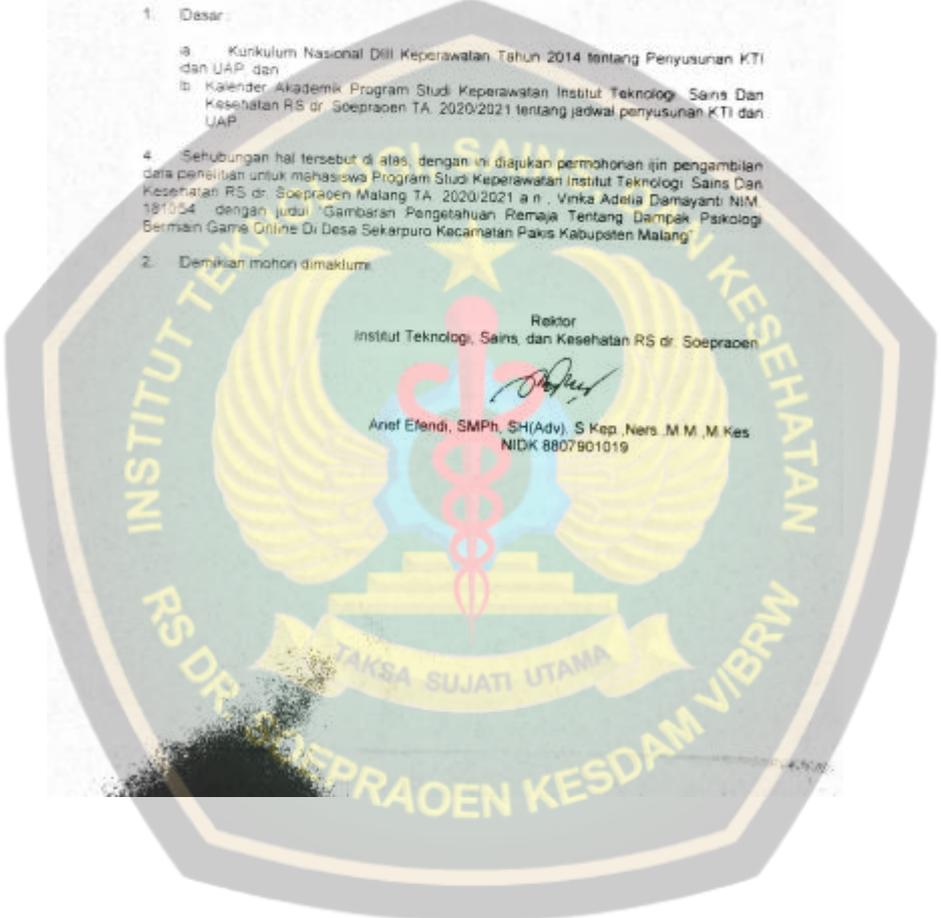
- a. Kurikulum Nasional DIII Keperawatan Tahun 2014 tentang Penyusunan KTI dan UAP dan
- b. Kalender Akademik Program Studi Keperawatan Institut Teknologi, Sains Dan Kesehatan RS dr. Soepraen TA. 2020/2021 tentang jadwal penyusunan KTI dan UAP

4. Sehubungan hal tersebut di atas, dengan ini diajukan permohonan ijin pengambilan data penelitian untuk mahasiswa Program Studi Keperawatan Institut Teknologi, Sains Dan Kesehatan RS dr. Soepraen Malang TA. 2020/2021 a.n. Vinka Adelia Damayanti NIM. 1811054 dengan judul "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologi Bermain Game Online Di Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang"

2. Demikian mohon dimaklumi.

Rector  
 Institut Teknologi, Sains, dan Kesehatan RS dr. Soepraen

  
 Anef Efendi, SMPH, SH(Adv), S.Kep.Ners, M.M., M.Kes  
 NIDK 8807901019



**Lampiran 11 Surat Balasan Ijin Penelitian dari Desa Sekarpuro**


**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG**  
**KECAMATAN PAKIS**  
**DESA SEKARPURO**  
 Jalan Raya Sekarpuro No. 44 Telp. 0341 - 3022518  
 Email : sekarpurocity@gmail.com · Website : <http://DesaSekarpuro.desa.id/> Kode Pos : 65154

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 141/ 35.07.18.2009/2021

Berdasarkan Permohonan izin Penelitian dari Institut Teknologi, Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang Nomor : B / 138 / VI / 2021 dalam rangka penyusunan KTI dan UAP berjudul "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologi Bermain Game Online di Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang", dengan ini memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada

Nama	Vinka Adella Damayanti
NIM	181054
Program Studi	Keperawatan

Dapat diizinkan untuk melakukan penelitian di Lingkungan Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang pada 24 Juni s.d 30 Juni 2021.

Atas perhatian dan kerjasama saudara kami sampaikan terima kasih.

Sekarpuro, 2 Juli 2021

  
 Sulmanto

