
















## LAMPIRAN







### Lampiran 1. Lembar Konsultasi





No	Tanggal	Materi Konsultasi	Keterangan	Paraf Dosen
1.	16/09/2021	Pertemuan awal	Penjelasan mekanisme bimbingan skripsi	
2.	24/09/2021	Penyampaian/diskusi tema/judul	Pengajuan judul skripsi	
3.	13/10/2021	Persetujuan tema/judul	Persetujuan judul penelitian Pengajuan outline penelitian	
4.	26/01/2022	Pengajuan proposal BAB I	Revisi latar belakang, rumusan masalah penelitian dan manfaat penelitian	
5.	8/02/2022	Pengajuan proposal BAB II	Lanjut BAB III	
6.	17/05/2022	Pengajuan proposal BAB III	Mencari kuesioner lain	
7.	22/06/2022	Pengajuan proposal	Perbaiki sesuai saran	
8.	14/07/2022	Persetujuan proposal oleh pembimbing	Huruf PPT memakai Arial atau Tahoma, cari warna <i>background</i> lebih kontras dengan warna terang	
9.	25/07/2022	Penetapan/pengujian proposal/kelayakan	Seminar proposal	
10.	1/09/2022	Lulus uji proposal	Lanjutkan proses berikutnya pengurusan EC	
11.	7/11/2022	Pengumpulan data lapangan	Perbaiki hasil sesuai tujuan	

12.	2/12/2022	Analisis data lapangan	Hasil paling besar dari masing-masing kriteria ditebali dan dijabarkan	
13.	6/12/2022	Persetujuan hasil analisis	Dibahas tingkat adiksi pada setiap aspeknya, hilangkan kata pertanyaan pada pembahasan, tambahkan urutan aspek terbesar hingga terkecil pada kesimpulan, saran selanjutnya perlu meneliti terkait apa	
14.	7/12/2022	Penyampaian laporan penelitian	Mengajukan surat persetujuan dan pengumpulan berkas skripsi lengkap	
15.	15/12/2022	Koreksi laporan penelitian	Tambahkan masalah di lokasi penelitian pada abstrak Perbaiki nama tabel	
16.	19/12/2022	Persetujuan hasil penelitian untuk diuji	Siapkan PPT dan draft skripsi	

## Lampiran 2. Catatan Konsultasi

<p>Hari/Tanggal : 16 September 2021</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pertemuan pertama dengan dosen pembimbing sekaligus membahas mekanisme bimbingan skripsi</li><li>- Menentukan beberapa fenomena masalah yang menarik untuk diteliti</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 24 September 2021</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mohon dijelaskan mengapa meneliti ini?</li><li>- Maksud dari game online memakai HP atau ke warnet</li><li>- Dampaknya apa?</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 13 Oktober 2021</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jelaskan alasan penelitian yang akan dilakukan</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 26 Januari 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Silahkan tambahkan fenomena di tempat penelitian, sambil proses ini bab berikutnya bisa dikerjakan bersama</li><li>- Rumusan masalah diringkas jadi satu paragraph yg berisi masalah kesejangan dan teori kemudian muncul perumusan masalah</li><li>- Manfaat bagi peneliti: Menjadikan pengalaman bagi peneliti menerapkan ilmu metode penelitian dalam pelaksanaan penelitian secara benar</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>

<p>Hari/Tanggal : 8 Februari 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bab 2 sementara cukup silahkan lanjutkan ke bab 3</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 17 Mei 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Coba cari kuesioner yang lain</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 22 Juni 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siapkan PPT seminar dan draft proposal lengkap</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 14 Juli 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Huruf PPT memakai Arial atau Tahoma</li><li>- Cari warna <i>background</i> lebih kontras dengan warna terang</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 25 Juli 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki proposal sesuai saran dari dosen penguji</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 1 September 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Silahkan siapkan lembar pengesahan</li><li>- Lanjutkan proses berikutnya pengurusan EC</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>

<p>Hari/Tanggal : 7 November 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki hasil sesuai tujuan penelitian yang telah ditentukan</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 2 Desember 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hasil paling besar dari masing-masing kriteria ditebali dan dijabarkan</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 6 Desember 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tambahkan pembahasan tingkat adiksi pada setiap aspeknya</li><li>- Hilangkan kalimat pertanyaan pada pembahasan</li><li>- Tambahkan urutan setiap aspek dari yang terbesar hingga terkecil pada kesimpulan</li><li>- Saran peneliti selanjutnya perlu meneliti terkait apa?</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>
<p>Hari/Tanggal : 7 Desember 2022</p> <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tujuan khusus ditambahkan peraspek</li><li>- Definisi operasional setiap aspek dikategorikan ringan, sedang dan berat seperti tingkat adiksi</li><li>- Ubah sub bab sebaran jawaban kuesioner, sebaran kuesioner hanya sebagai pendukung pada pembahasan</li><li>- Tambahkan hasil penelitian dan teori pada tiap kriteria</li></ul> <p style="text-align: right;"> Paraf Pembimbing</p>

Hari/Tanggal : 15 Desember 2022

Catatan :

- Masalah di SD Spondol Wetan apa?
- Judul tabel ditengah atas yang lain mengikuti ya
- Ubah semua kalimat “dikarenakan” menjadi “karena”
- Lanjut persetujuan dengan membawa semua print out dan lampiran



Paraf Pembimbing

Hari/Tanggal : 19 Desember 2022

Catatan :

- Konsultasikan PPT secara online
- Siapkan draft skripsi lengkap sebelum menemui dosen pembimbing untuk menentukan jadwal seminar hasil



Paraf Pembimbing

## Lampiran 3. Bukti Izin Penggunaan Kuesioner

The figure consists of three screenshots of Gmail emails, arranged vertically, showing the communication between Alya Azara Risnawati and Jeroen Lemmens regarding the use of the Game Addiction Scale (GAS) questionnaire.

**Top Screenshot: Request for Permission**  
 From: Alya Azara <alyazarar@gmail.com> to: Jeroen S. Lemmens (Sab, 25 Jun 20.09)  
 Subject: Ask permission to use "Game Addiction Scale (GAS)"  
 Dear Mr. Jeroen S. Lemmens  
 I am Alya Azara Risnawati, a final year college student at Diponegoro University from the faculty of medicine, major nursing. I am intended to ask for your permission in order to use your questionnaire which the titles "Game Addiction Scale (GAS)"  
 I have planning to use it for my undergraduate thesis research of permission is granted.  
 Thank you very much for your time and help.  
 Sincerely,  
 Alya Azara Risnawati

**Middle Screenshot: Response and Permission**  
 From: Jeroen Lemmens to: Alya Azara (04.54 (4 jam yang lalu))  
 Dear Alya,  
 Thank you for your interest in our Game addition scale. Please feel free to use it for your thesis.  
 If you have any questions, please let me know.  
 All the best,  
 Jeroen Lemmens  
 University of Amsterdam  
 Amsterdam School of Communication Research / ASCoR  
 Center for Research on Children, Adolescents, and the Media / CCAM  
 Dr. Jeroen Lemmens  
 Assistant Professor Communication  
 PO Box 15791 | 1001NG | Amsterdam  
 Visiting Address: Nieuwe Achtergracht 166 | Amsterdam  
[www.ascor.uva.nl](http://www.ascor.uva.nl)  
[www.ccam.uva.nl](http://www.ccam.uva.nl)

**Bottom Screenshot: Acknowledgment and Confirmation**  
 From: Alya Azara <alyazarar@gmail.com> to: Mujiya Ulkhaq (Kam, 23 Jun 11.02)  
 Subject: Assalamu'allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, selamat siang.  
 Yth. M. Mujiya Ulkhaq  
 Dengan hormat,  
 Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Sarjana Ilmu Keperawatan pada Universitas Diponegoro. Dengan ini, saya Alya Azara Risnawati memohon izin untuk dapat mengakses serta menggunakan kuesioner Game Addiction Scale pada penelitian "Validity and Reliability Assessment of the Game Addiction Scale: An Empirical Finding from Indonesia" guna dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian saya dengan judul "Gambaran Tingkat Adiksi Game Online pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang". Untuk itu saya berharap agar permohonan saya dapat diterima. Atas perhatian dan kesediaannya, saya ucapkan terima kasih.  
 Hormat saya,  
 Alya Azara Risnawati

From: Mujiya Ulkhaq to: Alya Azara (Kam, 23 Jun 14.34)  
 Dear Ms. Alya Azara  
 Thank you for being interested in our research.  
 As corresponding authors and behalf of other authors, hereby we acknowledge your intention and give you permission as long as you cite our work.  
 Please let me know if you have any doubts.  
 Thank you  
 \*\*\*

## Lampiran 4. Kuesioner Game Addiction Scale

*GAME ADDICTION SCALE*

Dalam enam bulan terakhir....	
Salience	
1.	Apakah Anda pernah mempunyai pikiran untuk bermain <i>game online</i> selama satu hari penuh?
2.	Apakah Anda pernah menghabiskan waktu kosong ( <i>free time</i> ) Anda untuk bermain <i>game</i> ?
3.	Apakah Anda pernah merasa bahwa Anda kecanduan <i>game online</i> tersebut?
Tolerance	
4.	Apakah Anda pernah bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang Anda harapkan?
5.	Apakah Anda pernah merasa bahwa durasi Anda bermain <i>game</i> semakin bertambah seiring dengan bertambahnya waktu?
6.	Apakah Anda pernah merasa susah berhenti ketika Anda sudah bermain <i>game</i> ?
Mood Modification	
7.	Apakah Anda bermain <i>game</i> untuk melupakan kejadian yang telah menimpa Anda (semacam pelarian dari kehidupan Anda)?
8.	Apakah Anda pernah bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress?
9.	Apakah Anda pernah bermain <i>game</i> untuk menyenangkan perasaan Anda, membuat perasaan Anda menjadi lebih baik?
Relapse	
10.	Apakah Anda pernah merasa tidak bisa untuk mengurangi durasi Anda bermain <i>game</i> ?
11.	Apakah Anda pernah merasa bahwa orang lain juga kesulitan untuk menghentikan Anda bermain <i>game</i> ?
12.	Apakah Anda pernah gagal ketika mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> ?
Withdrawal	
13.	Apakah Anda pernah merasa tidak nyaman ketika Anda bermain <i>game</i> ?
14.	Apakah Anda pernah merasa marah ketika tidak bisa bermain <i>game</i> ?
15.	Apakah Anda pernah menjadi stress ketika tidak bisa bermain <i>game</i> ?
Conflict	
16.	Ketika Anda bermain <i>game</i> , apakah Anda pernah terlibat perkelahian (atau adu mulut) dengan keluarga atau teman Anda?
17.	Ketika Anda bermain <i>game</i> , apakah Anda pernah mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman)?
18.	Apakah Anda pernah berbohong ketika ditanya berapa lama Anda bermain <i>game</i> ?



Problems	
19.	Apakah Anda pernah merasa kurang tidur akibat seringnya bermain <i>game</i> ?
20.	Apakah Anda pernah mengabaikan kegiatan Anda yang lain, semisal mandi, kuliah/bekerja, berolahraga, atau lainnya hanya untuk bermain <i>game</i> ?
21.	Apakah Anda pernah merasa buruk (tidak enak) setelah Anda bermain <i>game</i> dalam waktu yang lama?

## Lampiran 5. Informed Consent

GAMBARAN TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DI SD NEGERI SRONDOL WETAN 03 SEMARANG

PENELITI : Alya Azara Risnawati

INSTANSI PELAKSANA: Departemen Ilmu Keperawatan

Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

---

**PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN**

---

Yang saya hormati, orang tua/wali siswa dan siswa SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang.

Perkenalkan nama saya Alya Azara Risnawati, Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Berkaitan dengan penyusunan penelitian saya yang berjudul “Gambaran Tingkat Adiksi *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan, saya akan melakukan pengambilan data kepada siswa kelas IV, V, dan VI dengan, menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale*. Pengambilan data membutuhkan waktu sekitar 15-20 menit dengan menjawab pertanyaan dalam kuesioner. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Tingkat Adiksi *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang. Manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan informasi bagi siswa tentang adiksi *game online*. Selain itu, diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya.

Oleh karena itu, saya memohon kepada orang tua/wali siswa untuk memberikan persetujuan agar siswa tersebut dapat menjadi responden penelitian yang akan saya lakukan. Penelitian ini bersifat sukarela dan tidak terdapat unsur pemaksaan. Data yang terkumpul akan dirahasiakan sehingga siswa tidak perlu mencantumkan identitasnya. Apabila orang tua/wali dan siswa mempunyai pertanyaan mengenai penelitian ini dapat menghubungi:

- Alya Azara Risnawati (082138926453)
- M Hasib Ardani, S.Kp., M.Kep (Pembimbing)

Demikian penjelasan dari saya. Terimakasih atas perhatian dan kesediaannya.

---

Setelah membaca dan memahami penjelasan penelitian, dengan ini saya selaku wali murid dari :

Nama :

Usia :

Alamat :

SETUJU / TIDAK SETUJU\*

Turut serta sebagai responden / sampel pada penelitian ini

Sepenuhnya memberikan izin secara sukarela dan saya berhak menolak atau meminta anak saya untuk berhenti tidak mengikuti penelitian ini.

Semarang, November 2022

Wali Murid

Saksi

(.....)

No. Telp:

(.....)

No. Telp:

Saksi

Responden

(.....)

No. Telp:

(.....)

No. Telp:

Peneliti

(Alya Azara Risnawati)

No.Telp: 082138926453

## Lampiran 6. Form Penelitian

## KUESIONER PENELITIAN

“GAMBARAN TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE* PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI SD NEGERI SRONDOL WETAN 03  
SEMARANG”

## Karakteristik Responden

- Nama (Inisial) : .....
- Jenis Kelamin :  Laki-laki     Perempuan
- Usia :  9 tahun     11 tahun  
 10 tahun  12 tahun
- Kelas :  IV SD     V SD     VI SD
- Sejak kapan bermain *game online* :   $\leq$  12 bulan      $\geq$  12 bulan

## Petunjuk pengisian

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti.
2. Pilih salah satu jawaban yang menurut Anda anggap paling tepat sesuai dengan kondisi 6 bulan terakhir dengan cara memberi tanda centang ( $\surd$ ) pada kolom jawaban.
3. Isilah kuesioner dengan jujur. Penulis menjamin kerahasiaan jawaban yang diterima untuk kepentingan penelitian.
4. Apapun jawaban yang Anda berikan tidak ada hubungannya dengan nilai Anda.



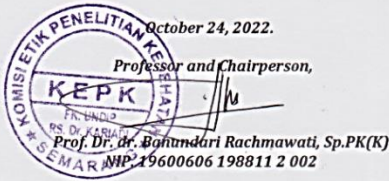
## Keterangan pilihan jawaban

- 1 : tidak pernah
- 2 : jarang
- 3 : kadang-kadang
- 4 : sering
- 5 : sangat sering

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
Dalam enam bulan terakhir						
Salience						
1.	Apakah Anda pernah mempunyai pikiran untuk bermain <i>game online</i> selama satu hari penuh?					
2.	Apakah Anda pernah menghabiskan waktu kosong ( <i>free time</i> ) Anda untuk bermain <i>game</i> ?					
3.	Apakah Anda pernah merasa bahwa Anda kecanduan <i>game online</i> tersebut?					
Tolerance						
4.	Apakah Anda pernah bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang Anda harapkan?					
5.	Apakah Anda pernah merasa bahwa durasi Anda bermain <i>game</i> semakin bertambah seiring dengan bertambahnya waktu?					
6.	Apakah Anda pernah merasa susah berhenti ketika Anda sudah bermain <i>game</i> ?					
Mood Modification						
7.	Apakah Anda bermain <i>game</i> untuk melupakan kejadian yang telah menimpa Anda (semacam pelarian dari kehidupan Anda)?					
8.	Apakah Anda pernah bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress?					
9.	Apakah Anda pernah bermain <i>game</i> untuk menyenangkan perasaan Anda, membuat perasaan Anda menjadi lebih baik?					
Relapse						
10.	Apakah Anda pernah merasa tidak bisa untuk mengurangi durasi Anda bermain <i>game</i> ?					
11.	Apakah Anda pernah merasa bahwa orang lain juga kesulitan untuk menghentikan Anda bermain <i>game</i> ?					
12.	Apakah Anda pernah gagal ketika mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> ?					
Withdrawal						
13.	Apakah Anda pernah merasa tidak nyaman ketika Anda bermain <i>game</i> ?					
14.	Apakah Anda pernah merasa marah ketika tidak bisa bermain <i>game</i> ?					

15.	Apakah Anda pernah menjadi stress ketika tidak bisa bermain <i>game</i> ?					
Conflict						
16.	Ketika Anda bermain <i>game</i> , apakah Anda pernah terlibat perkelahian (atau adu mulut) dengan keluarga atau teman Anda?					
17.	Ketika Anda bermain <i>game</i> , apakah Anda pernah mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman)?					
18.	Apakah Anda pernah berbohong ketika ditanya berapa lama Anda bermain <i>game</i> ?					
Problems						
19.	Apakah Anda pernah merasa kurang tidur akibat seringnya bermain <i>game</i> ?					
20.	Apakah Anda pernah mengabaikan kegiatan Anda yang lain, semisal mandi, kuliah/bekerja, berolahraga, atau lainnya hanya untuk bermain <i>game</i> ?					
21.	Apakah Anda pernah merasa buruk (tidak enak) setelah Anda bermain <i>game</i> dalam waktu yang lama?					

## Lampiran 7. Ethical Clearance

	<b>KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN</b> <b>HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE</b> <b>UNIVERSITAS DIPONEGORO</b> <b>FAKULTAS KEDOKTERAN</b>	Sekretariat : Kantor Dekanat Lama FK UNDIP Lt. 1 Jl. Dr. Soetomo 18 Semarang, Telp. 024-769280010; 769280011 pswt 7820, email : komisietik@gmail.com
	<b>ETHICAL CLEARANCE</b> <b>No. 381/EC/KEPK/FK-UNDIP/X/2022</b>	
Protokol penelitian yang diusulkan oleh : <i>The research protocol proposed by</i>		
<b>Peneliti Utama</b> <i>Principal Investigator</i>	: Alya Azara Risnawati (22020118130080)	
<b>Pembimbing</b> <i>Mentor</i>	: M. Hasib Ardani, S.Kp., M.Kep	
<b>Nama Institusi</b> <i>Name of the Institution</i>	: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang	
<b>Dengan Judul</b> <i>Title</i>	: Gambaran Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang	
<b>Tempat Penelitian</b> <i>Research Place</i>	: SD Negeri Srandol Wetan 03, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah	
Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.		
<i>Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.</i>		
Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 24 Oktober, 2022 sampai dengan tanggal 24 Oktober 2023.		
<i>This declaration of ethics applies during the period October 24, 2022 until October 24, 2023.</i>		
		October 24, 2022. Professor and Chairperson,  <b>Prof. Dr. dr. Bahandari Rachmawati, Sp.PK(K)</b> NIP. 19600606 198811 2 002
		

## Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS DIPONEGORO**  
FAKULTAS KEDOKTERAN

Jalan Prof. Mr. Sunario  
Kampus Universitas Diponegoro  
Tembalang, Semarang, Kode Pos 50275  
Telepon/Faksimile (024) 76928010  
Laman: www.fk.ac.id  
Pos-el: dean(at)fk.undip.ac.id

Nomor : 48 / UN7.F4/DL/XI/2022  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

02 NOV 2022

Yth. Kepala  
Sekolah Dasar Negeri Srandol Wetan 03  
Jl. Gaharu Raya, Kel. Srandol Wetan, Kec. Banyumanik Semarang

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian pada mata kuliah Skripsi mahasiswa Program Sarjana Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ALYA AZARA RISNAWATI  
NIM : 22020118130080  
No.HP : 082138926453  
Judul : Gambaran Tingkat Adiksi Game Online pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang  
Pembimbing : Muhammad Hasib Ardani, S.Kep., M.Kes.

Untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Srandol Wetan 03.

Dekan,



Prof. Dr. dr. Dwi Pudjonarko, M.Kes.,Sp.S(K).  
NIP 196607201995121001

Tembusan :  
1. Ketua Program Sarjana Keperawatan FK UNDIP  
2. Dosen Pembimbing



## Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian

	<p>PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN BANYUMANIK <b>SEKOLAH DASAR NEGERI SRONDOL WETAN 03</b> <small>Jl. Gaharu Raya, Kel. Srandol Wetan, 50263, Banyumanik, Semarang, Telp. (024) 7475179, E-mail : <a href="mailto:srandolwetan_3@gmail.com">srandolwetan_3@gmail.com</a></small></p>	
<p><b><u>SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN</u></b> Nomor : 421.2/163/2022</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
Nama	: Bambang Edi Wiyono, S.Pd.	
NIP	: 19730422 200701 1 011	
Jabatan	: Kepala SD Negeri Srandol Wetan 03, Kota Semarang	
<p>Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :</p>		
Nama	: ALYA AZARA RISNAWATI	
Status	: Mahasiswa	
NIM	: 22020118130080	
Fakultas/Jurusan	: Kedokteran	
Program Studi	: Ilmu Keperawatan	
Instansi	: Universitas Diponegoro Semarang	
<p>Telah melaksanakan kegiatan penelitian di wilayah SD Negeri Srandol Wetan 03 Kota Semarang pada tanggal 7 s.d 9 November 2022 dengan judul <b>"Gambaran Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Srandol Wetan 03 Semarang"</b>.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.</p>		
<p>Semarang, 11 November 2022 Kepala SD Negeri Srandol Wetan 03</p>		
		
<p>Bambang Edi Wiyono, S.Pd. NIP. 19730422 200701 1 011</p>		

## Lampiran 10. Bukti Turnitin Analisis Plagiarisme

CekTurnitin_Alya_Azara_Risnawati.docx			
ORIGINALITY REPORT			
<b>28%</b>	<b>26%</b>	<b>11%</b>	<b>10%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source		<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository2.unw.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.upy.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.unair.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.inews.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.usd.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>jipi.unram.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repository.ub.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>

## Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Statistik

## Bagian 1. Karakteristik Responden

<b>Jenis Kelamin</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	77	54.6	54.6	54.6
	Perempuan	64	45.4	45.4	100.0
	Total	141	100.0	100.0	

<b>Usia</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9 tahun	18	12.8	12.8	12.8
	10 tahun	47	33.3	33.3	46.1
	11 tahun	52	36.9	36.9	83.0
	12 tahun	24	17.0	17.0	100.0
	Total	141	100.0	100.0	

<b>Kelas</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IV	49	34.8	34.8	34.8
	V	39	27.7	27.7	62.4
	VI	53	37.6	37.6	100.0
	Total	141	100.0	100.0	

<b>Lama Bermain</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari 12 bulan	20	14.2	14.2	14.2
	Lebih dari 12 bulan	121	85.8	85.8	100.0
	Total	141	100.0	100.0	

## Bagian 2. Adiksi Game Online

<b>Tingkat Adiksi</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	1	.7	.7	.7
	sedang	24	17.0	17.0	17.7
	tinggi	116	82.3	82.3	100.0
	Total	141	100.0	100.0	