



Lampiran 1

Nomor : 1301/03.FKP/UBK/VI/2022
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Studi Pendahuluan dan Pengambilan Data

Yth. MTs Kuningan
di
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan Hormat.

Sehubunganakan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa program studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana dalam rangka penyusunan Laporan Tugas Akhir maka dengan ini kami bermaksud memohon agar kiranya bapak/ibu pimpinan dapat memberikan izin kepada mahasiwa kami :

Nama : **Asep Saeful Anwar**
Nim : **AK118022**
Pembimbing : **Efri Widianti, M.Kep.,Ns.S.Kep.J**
Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa
Skripsi : MTs Kuningan

Untuk mengadakan studi pendahuluan dengan pengambilan data atau informasi yang diperlukan pada wilayah kerja di instansi yang bapak/ibu pimpin.
Demikian, surat permohonan izin ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami haturkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Bandung,08 Agustus 2022

Hormat Kami,
Fakultas Keperawatan
Dekan

R. Siti Jundiah, M.Kep
NIK. 02007020132

Lampiran 2

INFORMED CONSENT

Perihal : Pemberian Informasi dan Persetujuan

Lampiran : 2 (dua) Lembar

Dengan Hormat,

Dalam rangka memenuhi salah satu syarat menmepuh ujian Sarjana di Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung, saya bermaksud untuk menagadakan penelitian untuk menyusun Skripsi dengan judul : **“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Mts Kuningan”**

Agar terlaksanakanya penelitian ini saya minta kesediaanya untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Untuk itu saya mohon kerjasamanya dengan memberikan informasi dengan cara menjawab setiap butir pertanyaan yang saya ajukan sesuai dengan pengetahuan anda.

Dalam penelitian ini tidak dilakukan tindakan apapun terhadap responden dan saya akan menjaga kerahasiaan jawaban yang diberikan. Penelitian ini hanya akan digunakan untuk kepentingan pendidikan seta perkembangan ilmu pengetahuan.

Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan banyak terimakasih

Bandung, Juni 2022

(Asep Saeful Anwar)

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Jenis kelamin :

Umur :

Pendidikan :

Kelas :

Dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan”

Bandung, Juni 2022

Responden

Peneliti

(.....)

(Asep Saeful Anwar)

Lampiran 3

KISI-KISI KUESIONER

Kisi-kisi kuesioner kecanduan bermain game online (GAS)

Nomor	Indikator	Item	Jumlah Soal
1	Kepentingan	1	1
2	Toleransi	2	1
3	Modifikasi Mood	3	1
4	Kambuh	4	1
5	Menarik Diri	5	1
6	Konflik	6	1
7	Masalah	7	1
Jumlah			7

Kisi-kisi kuesioner motivasi belajar

No	Indikator	Item Positif	Item Negatif	Jumlah
1	Tekun Dalam Menghadapi Tugas	1, 15	8, 22	4
2	Ulet Menghadapi Kesulittan	2, 16	9, 23	4
3	Menunjukan Minat Terhadap Berbagai- Macam Masalah	3, 17	10, 24	4
4	Cepat Bosan Dengan Tugas Yang Rutin	4, 18	11, 25	4
5	Lebih Senang Bekerja Mandiri	5, 19	12, 26	4
6	Dapat Mempertahankan Pendapatnya	6, 20	13, 27	4
7	Senang Mencari Dan Memecahkan Masalah Soal	7, 21	14, 28	4
Jumlah				28

Lampiran 4

KUESIONER
HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA MTs KUNINGAN

Identitas Responden	
Nama (Inisial) :	
Jenis Kelamin :	
Umur :	
Kelas :	

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN DAN PROFESI NERS
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA
BANDUNG 2022

KUESIONER KECANDUAN BEERMAIN GAME ONLINE

Jenis Device : ☐ Komputer

☐ Game Konsol (*game boy, NDS, PSP*)

☐ Smartphone

Durasi Pemakaian jam/ hari : ☐ 0 - $\frac{1}{2}$ jam/hari

(pilih salah satu) ☐ $> \frac{1}{2} - 1$ jam/hari

☐ $> 1-2$ jam/hari

☐ $> 2-3$ jam/hari

☐ $> 3-4$ jam/hari

☐ $> 4-5$ jam/hari

☐ $> 5-6$ jam/hari

☐ $> 6-7$ jam/hari

☐ > 7 jam/hari

Petunjuk Pengisian :

Terdapat dua puluh pertanyaan yang sekiranya menggambarkan kondisi anda, pilihlah salah satu respon jawaban dan berilah tanda centang pada pilihan yang sesuai. Harap terbuka dan jujur saat mengisi pernyataan dibawah ini.

Keterangan :

1. TP : Tidak Pernah
2. J : Jarang
3. KK : Kadang-kadang
4. S : Sering
5. SS : Sangat Sering

No	Pernyataan	Jawaban				
		TP	J	KK	S	SS
1	Apakah anda berfikir untuk bermain <i>game</i> sepanjang hari?					
2	Apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game</i> meningkat?					
3	Apakah anda bermain <i>game</i> untuk meluapkan kehidupan nyata?					
4	Apakah orang lain gagal mencoba mengurangi penggunaan <i>game</i> anda?					
5	Apakah anda merasa tidak enak apabila tidak bermain <i>game</i> ?					
6	Apakah anda memiliki pertengkaran dengan orang lain (misalnya keluarga, teman) atas waktu yang dihabiskan untuk permainan?					
7	Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya sekolah, bekerja, olahraga) untuk bermain <i>game</i> ?					

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah di sediakan.
- Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda ceklis pada jawaban yang dianggap paling tepat
- Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab
- Atas bantuan anda, saya ucapkan terima kasih

Alternatif jawaban :

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)

B. DAFTAR PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Jawaban			
1	Setiap ada tugas dari guru, saya langsung mengerjakannya	SS	S	KS	TS
2	Apabila kurang terhadap materi saya mempelajarinya kembali				
3	Sebelum mempelajari materi pelajaran, saya belajar terlebih dahulu di rumah				
4	Saya senang apabila guru mengajar dengan cara yang berbeda				
5	Saya merasaa percaya diri terhadap tugas yang saya kerjakan sendiri				
6	Saya berusaha menjawab pertanyaan dari guru saat guru menerangkan				

7	Saya senang mengerjakan LKS walaupun tidak ada tugas dari guru				
8	Saya tidak mengerjakan tugas apabila teman-teman tidak mengerjakan tugas				
9	Saat saya merasa kesulitan mengerjakan soal saya meminta bantuan kepada teman				
10	Saya bertanya kepada teman saat ada soal yang sulit				
11	Saya tidak bosan walaupun guru memberi tugas mengerjakan soal terus-menerus				
12	Saya senang bekerja kelompok saat mengerjakan PR				
13	Apabila jawaban saya salah pada saat guru bertanya saya merasa biasa aja				
14	Saya hanya menjawab soal yang mudah saja saat mengerjakan soal				
15	Setiap ada PR dari guru saya langsung mengerjakannya				
16	Saya berusaha menyelesaikan tugas dari guru walaupun bel tanda istirahat sudah berbunyi				
17	Selain membaca buku pelajaran, saya juga membaca buku lain yang berkaitan dengan pelajaran di perpustakaan				
18	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
19	Saya mencatat materi atau penjelasan dari guru yang tidak ada di buku pelajaran				
20	Apabila jawaban saya benar saat guru bertanya saya merasa senang				
21	Saya mengerjakan soal di buku paket walaupun tidak ada tugas dari guru				
22	Saya malas mengerjakan tugas dari guru				

23	Saya mencontek pekerjaan teman pada saat mengerjakan soal yang sulit				
24	Saya tidak pernah membaca buku lain, selain buku pelajaran				
25	Saya senang mengerjakan tugas yang pernah dikerjakan sebelumnya				
26	Saya senang bekerja kelompok dari pada mengerjakan tugas sendiri				
27	Saya merasa bingung apabila jawaban saya berbeda dengan teman-teman				
28	Apabila tidak memberikan PR maka tidak perlu mengulang pelajaran di rumah				



Lampiran 5

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Asep Saeful Anwar
NIM : AK118022
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan
Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan
Pembimbing I : Efri Widiyanti, M.Kep.,Ns.Sp.Kep.J

No	Hari, Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	Kamis, 13/01/2022	- Pengajuan judul - Fenomena - Grand teori - Stupen	
2	Senin, 20/02/2022	- Pemaparan penggantian variabel - Fenomena - Grand teori - Stupen	
3	Rabu, 27/04/2022	- Data diperkuat lagi - Stupen diperkuat lagi dengan indikatornya	
4	Rabu, 08/06/2022	- Bab 2 tambahkan alat ukur setiap variabel - Kerangka konsep ditambahkan indikator	

5	Selasa, 28/06/2022	- Bab 1 tambahkan data lagi - Tulisan dirapihkan lagi - Populasi dan sampel tentukan yang jelas - Definisi operasional ditambahkan	
6	Selasa, 19/07/2022	- Acc sidang proposal	
7	Jumat, 19/08/2022	- Bimbingan revisi setelah UP - Bab 1 teori - Metode pembelajaran - Bab 2 faktor eksternal motivasi belajar - Bab 3 definisi operasional - Bab 4 analisis data	
8	Selasa,	- Pembahasan di tambahkan lagi dan di perjelas - Tabel di benarkan - Abstrak tambahkan kesimpulan	
9	Kamis,	- Acc sidang akhir	



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Asep Saeful Anwar
NIM : AK118022
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan
Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan
Pembimbing 2 : Lia Nurlianawati, S.Kep., Ners., M.Kep

No	Hari, Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	Selasa, 18/01/2022	- Pengajuan judul - Fenomena - Grand teori - Stupen	
2	Selasa, 22/02/2022	- Pemaparan penggantian variabel - Fenomena - Grand teori - Stupen sesuai indikator	
3	Selasa, 21/06/2022	- Data motivasi belajar - Fenomena motivasi - Studi banding - Definisi operasional sesuaikan dengan aspek-aspek yang diteliti - Tahap pelaksanaan masukan enumerator	
4	Jumat, 24/06/2022	- Rapihkan penulisan nya lagi	

5	Selasa, 28/06/2022	- Acc sidang proposal	
6	Selasa, 16/08/2022	- Bimbingan revisi setelah UP - Hasil ukur di lihat lagi - Pembahasan tambahkan faktor menurun nya motivasi - Abstrak bahasa inggris di miringkan	
7	Jumat, 19/08/2011	- Acc sidang akhir	

Lampiran 6

Hasil Data Penelitian

No	Jenis Kelamin	Kode	Umur	Kode	Kelas	Kode	Device	Kode	Durasi Pemakaian	Kode	Ke candaan Bermain Game Online							hasil	kode	Motivasi Belajar																												Hasil	Kode
											KS1	KS2	KS3	KS4	KS5	KS6	KS7			KS1	KS2	KS3	KS4	KS5	KS6	KS7	KS8	KS9	KS10	KS11	KS12	KS13	KS14	KS15	KS16	KS17	KS18	KS19	KS20	KS21	KS22	KS23	KS24	KS25	KS26	KS27	KS28		
1	L	1	33	1	A	1	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	2	1	4	4	4	3	3	21	1	2	4	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	1	4	1	1	73	2			
2	L	1	35	1	A	1	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	3	2	3	4	4	5	4	25	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	1	3	1	3	2	2	2	64	1	
3	L	1	35	1	B	2	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	4	4	4	3	3	4	4	26	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	69	1				
4	L	1	35	1	C	3	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	4	4	2	2	3	3	3	21	1	2	1	2	3	2	3	3	3	4	4	2	2	3	3	1	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	2	71	2	
5	P	2	33	1	B	2	Game Konsol	2	>3-4 jam/hari	3	3	2	4	2	3	3	5	22	2	2	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	1	3	1	2	2	1	2	67	1		
6	L	1	35	1	A	1	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	4	2	4	3	2	4	3	22	2	2	2	3	4	4	3	3	4	1	2	4	3	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	1	3	2	2	70	1		
7	L	1	35	1	D	4	Game Konsol	2	>4-5 jam/hari	4	2	3	3	3	2	3	4	20	1	2	2	2	1	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	1	3	3	2	4	2	71	2	
8	P	2	33	1	A	1	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	3	3	3	2	3	5	5	24	2	3	4	4	2	2	2	1	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	69	1		
9	L	1	35	1	B	2	Komputer	1	>4-5 jam/hari	4	2	1	2	4	2	1	1	13	1	2	4	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	72	2	
10	L	1	35	1	C	3	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	4	2	4	3	3	2	4	22	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	4	3	4	1	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	2	58	1	
11	P	2	35	1	B	2	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	3	3	3	4	4	4	3	24	2	2	2	2	3	2	1	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	4	3	2	2	2	63	1	
12	L	1	35	1	D	4	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	2	2	4	2	4	3	3	20	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71	2		
13	L	1	35	1	D	4	Smartphone	3	>3-4 jam/hari	3	4	2	4	3	4	5	2	24	2	3	4	2	2	3	2	4	1	3	3	3	3	3	2	1	4	2	2	2	2	3	1	2	3	2	4	2	70	1	
14	L	1	34	1	A	1	Smartphone	3	>6-7 jam/hari	6	3	3	3	2	3	4	3	21	1	2	4	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	71	2		
15	L	1	34	1	A	1	Smartphone	3	>7 jam/hari	7	3	3	3	3	3	3	4	22	2	3	2	3	2	2	4	1	2	1	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	2	3	1	69	1	
16	P	2	35	1	C	3	Smartphone	3	>5-6 jam/hari	5	2	3	3	3	5	3	3	22	2	3	4	3	3	2	1	2	3	2	2	2	4	2	3	2	2	3	1	3	1	4	2	2	2	1	3	2	1	64	1
17	P	2	35	1	B	2	Smartphone	3	>3-3 jam/hari	2	2	3	2	4	2	4	5	22	2	2	3	2	4	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	66	1	
18	L	1	34	1	D	4	Game Konsol	2	>5-6 jam/hari	5	3	3	4	2	3	3	3	21	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	72	2		
19	L	1	35	1	A	1	Smartphone	3	>5-6 jam/hari	5	3	2	4	4	3	3	3	22	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	4	67	1	
20	L	1	35	1	C	3	Smartphone	3	>5-6 jam/hari	5	3	1	3	3	3	2	4	19	1	3	2	3	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	1	2	2	2	2	4	72	2	
21	P	2	35	1	A	1	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	3	3	3	3	3	4	3	22	2	1	3	3	2	4	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	72	2	
22	L	1	35	1	D	4	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	4	4	3	3	4	3	3	24	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	75	2
23	P	2	35	1	B	2	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	4	4	2	2	5	4	2	23	2	4	3	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	1	4	2	4	1	1	4	2	2	66	1	
24	L	1	34	1	B	2	Komputer	1	>4-5 jam/hari	4	3	4	2	3	3	3	2	20	1	3	2	2	4	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	2	72	2		
25	P	2	35	1	C	3	Smartphone	3	>4-5 jam/hari	4	4	2	4	2	2	4	4	22	2	2	2	3	3	3	1	1	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	4	2	1	2	3	2	65	1	
26	L	1	35	1	D	4	Komputer	1	>1-2 jam/hari	1	3	3	3	3	3	5	3	23	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	71	2		
27	P	2	35	1	A	1	Smartphone	3	>1-2 jam/hari	1	3	3	3	3	3	3	2	20	1	3	3	2	2	2	2	4	1	2	1	3	2	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	72	2	
28	L	1	35	1	D	4	Smartphone	3	>7 jam/hari	7	4	3	2	3	4	2	4	22	2	4	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	68	1	
29	L	1	35	1	C	3	Game Konsol	2	>1-2 jam/hari	1	3	4	4	5	3	2	3	24	2	1	4	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	4	1	2	2	4	2	2	3	2	4	3	3	2	69	1	
30	L	1	35	1	B	2	Smartphone	3	>1-2 jam/hari	1	4	2	2	2	3	4	3	20	1	2	1	1	2	2	3	4	3	4	4	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	4	1	3	3	3	3	73	2	
31	L	1	35	1	B	2	Smartphone	3	>6-7 jam/hari	6	3	4	4	3	3	3	3	23	2	3	2	4	3	3	2	2	2	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	1	2	4	1	68	1
32	P	2	35	1	B	2	Game Konsol	2	>6-7 jam/hari	6	2	4	3	2	2	5	4	22	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	69	1	
33	P	2	35	1	C	3	Smartphone	3	>6-7 jam/hari	6	4	2	3	3																																			

Lampiran 7

Hasil Analisis Penelitian

Frequencies

		Statistics						
		Kecanduan Game Online	Motivasi Belajar	Jenis Kelamin	Umur	Kelas	Jenis Device	Durasi Pemakaian
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

Kecanduan Game Online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ringan	22	40.7	40.7	40.7
	Berat	32	59.3	59.3	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Motivasi Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	30	55.6	55.6	55.6
	Tinggi	24	44.4	44.4	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	32	59.3	59.3	59.3
	Perempuan	22	40.7	40.7	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Umur					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ramaja Awal	54	100.0	100.0	100.0

		Kelas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas IX A	14	25.9	25.9	25.9
	Kelas IX B	14	25.9	25.9	51.9
	Kelas IX C	13	24.1	24.1	75.9
	Kelas IX D	13	24.1	24.1	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

		Jenis Device			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Komputer	6	11.1	11.1	11.1
	Game Konsol	8	14.8	14.8	25.9
	Smartphone	40	74.1	74.1	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

		Durasi Pemakaian			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>1-2 jam/hari	7	13.0	13.0	13.0
	>2-3 jam/hari	3	5.6	5.6	18.5
	>3-4 jam/hari	12	22.2	22.2	40.7
	>4-5 jam/hari	16	29.6	29.6	70.4
	>5-6 jam/hari	5	9.3	9.3	79.6
	>6-7 jam/hari	6	11.1	11.1	90.7
	>7 jam/hari	5	9.3	9.3	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Nonparametric Correlations

Correlations

			Kecanduan Game Online	Motivasi Belajar
Spearman's rho	Kecanduan Game Online	Correlation Coefficient	1.000	-.775**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	54	54
	Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	-.775**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Crosstabs

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan Game Online * Motivasi Belajar	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

Kecanduan Game Online * Motivasi Belajar Crosstabulation

			Motivasi Belajar		Total
			Rendah	Tinggi	
Kecanduan Game Online	Ringan	Count	2	20	22
		% within Kecanduan Game Online	9.1%	90.9%	100.0%
	Berat	Count	28	4	32
		% within Kecanduan Game Online	87.5%	12.5%	100.0%
Total	Count		30	24	54
	% within Kecanduan Game Online		55.6%	44.4%	100.0%

Lampiran 8



UPT-LAB
Unit Pelayanan Terpadu Laboratorium
Universitas Bhakti Kencana

Jl. Soekarno Hatta No 754 Bandung
☎ 022 7830 760, 022 7830 768
🌐 bku.ac.id 📧 contact@bku.ac.id

No Doc: 09.17.00/FRM-3/UPT LAB_SPMI

SURAT KETERANGAN BEBAS LABORATORIUM

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Lestari Kartikawati, M.Keb.

NIK : 02003040113

Jabatan : Kepala UPT Laboratorium

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Asep Saeful Anwar

NPM : AK118022

Fakultas : Keperawatan

Program Studi : S1 Keperawatan

Telah bebas kewajiban prihal segala sesuatu di UPT Laboratorium Universitas Bhakti Kencana.

Bandung, 18 Agustus 2022

Kepala UPT Laboratorium



Sri Lestari Kartikawati, M.Keb.



Lampiran 9



Jl. Soekarno Hatta No 754 Bandung
022 7830 760, 022 7830 768
bku.ac.id contact@bku.ac.id

FORMULIR BEBAS KEUANGAN

No. 03.08.00/FRM-13/KEU-SPMI

Saya Bertanda tangan tangan di bawah ini :

Nama : Irman Syahrul, S.E., M.Ak

NIK : 02019080105

Jabatan : Kepala Biro Keuangan

Menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini:

Nama : Asep Saeful Anwar

NPM : AK118022

Program Studi : S1-KEPERAWATAN

Telah bebas kewajiban perihal keuangan sampai Semester Tahun Ajaran 2021-2022

GENAP

Bandung, 27 Juni 2022

Kepala Biro Keuangan
Universitas Bhakti Kencana



Irman Syahrul, S.E., M.Ak
NIK. 02019080105

File Asep

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.uml.ac.id

Internet Source

8%

2

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

4%

3

repository.stikesbcm.ac.id

Internet Source

4%

4

dspace.uui.ac.id

Internet Source

3%

5

repositori.unsil.ac.id

Internet Source

3%

6

edukatif.org

Internet Source

3%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%

Lampiran 10

RIWAYAT HIDUP



Nama : Asep Saeful Anwar

NPM : AK118022

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Tempat/Tanggal lahir : Kuningan, 07 Juni 1998

Alamat : Dusun Wage Rt02/02, Des. Ciawigebang, Kec.
Ciawigebang, Kab. Kuningan, Jawa Barat

No. Handphone : 081222455725

Email : asepannwar@gmail.com

Pendidikan :

MI PUI Ciawigebang :2004 - 2010

MTs Al-Hikmah 02 Brebes :2010 - 2013

PP Darussalam Gontor 2 : 2013 - 2017

Universitas Bhakti Kencana Bandung : 2018 - Sekarang