

LAMPIRAN

Nomor : 1232/03.FKP/UBK/VI/2022
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengambilan Data

Yth. Kepala Sekolah Sma Negeri 1 Majalaya

Di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat

Berkenaan dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir sebagai prasyarat wajib bagi mahasiswa Program Studi : S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana, maka dengan ini kami bermaksud memohon izin untuk melaksanakan penelitian dan pengambilan sampel data dari mulai bulan Juni sd Agustus 2022, di wilayah kerja yang bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa yang akan melakukan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

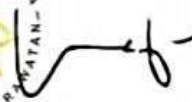
Nama : Delinda
NIM : AK118038
Semester : VIII
Judul Skripsi : Hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMA negeri 1 Majalaya

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami haturkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Bandung, 20 Juni 2022

Hormat Kami
Fakultas Keperawatan
Dekan



R. Siti Jundiah, M.Kep
NIK.02007020132





KOMITE ETIK PENELITIAN
UNIVERSITAS AISYIYAH BANDUNG
Jl. KIL. Ahmad Dahlan (Banteng Dalam) No.6 Bandung 40264
Telp: 022-7305269, 7312423, 7301745, Fax.022-7305269
Website : <http://www.kep.stikes-aisyiahbandung.ac.id>



**Surat Persetujuan Etik (*Ethical Approval*)
Untuk Penelitian Kesehatan yang Menggunakan Manusia sebagai Subjek Penelitian**

PERSETUJUAN ETIK (*ETHICAL APPROVAL*)
Nomor : 225/KEP. 01/UNISA-BANDUNG/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Komite Etik Penelitian Universitas 'Aisyiyah Bandung, setelah dilaksanakan pembahasan dan penilaian, dengan ini memutuskan protokol penelitian yang berjudul: "**Hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku kekerasan**"

yang mengikutsertakan manusia sebagai subjek penelitian, yang diajukan oleh:

Ketua Pelaksana/Peneliti Utama	: Delinda
Anggota/Pembimbing	: 1. Denni Fransiska Helena H.M S.,Kp.,M.Kep 2. Lia Nurlanawati, S.Kep. Ners, M. kep

dapat disetujui pelaksanaannya. Persetujuan ini berlaku selama 1(satu) tahun setelah *Ethical Approval* dikeluarkan.

Pada akhir penelitian, laporan pelaksanaan penelitian harus diserahkan kepada KEP Unisa Bandung. Jika ada perubahan protokol dan/atau perpanjangan penelitian, harus mengajukan kembali permohonan kajian etik penelitian (amandemen protokol).

Bandung, 6 Agustus 2022

Ketua
Komite Etik Penelitian
Universitas Aisyiyah Bandung



Giari Rahmilasari, S.ST., M.Keb

KARTU BIMBINGANSKRIPSI

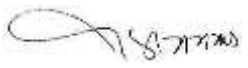
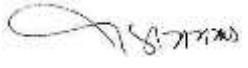
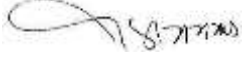
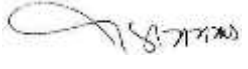
Nama Mahasiswa : Delinda
 NIM : AK118038
 Judul Skripsi : Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMA Negeri 1 Majalaya
 Pembimbing I : Denni Fransiska Helena M , S.Kp., M.Kep

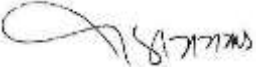
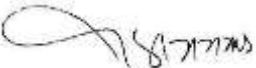
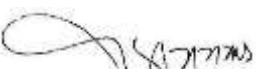
No	Hari, Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	23 Januari 2022 Via online	- Membuat Time Line - Menyamakan persepsi - Mencari fenomena	
2.	15 Januari 2022 Via online	- Masukan tata cara membuat proposal - Acc judul	
3.	03 Maret 2022 Via online	- Revisi bab 1 latar belakang	
4.	18 Mei 2022 Di kampus	- Perbaiki tempat penelitian - Tambah stupen di sekolah dasar menengah - Revisi bab 1-4	
5	03 Juni 2022 Di kampus	- Revisi Bab 1-4 - Cari alat ukur kekerasan - Lengkapi draf	
6	15 Juni 2022 Di kampus	- Daftar isi - Kata pengantar - Infrom consent - Perbaiki kuesioner - Minta izin/penggunaan untuk kuesioner	
7	25 juni 2022	ACC Daftar sidang UP	

8	03 Agustus 2022	- Perbaikan kuesioner sesuai saat SUP - Revisi bab 3-6	
9	09 Agustus 2022	- perbaikan pembahasan - kata salah sebelum penelitian - kata penelitian salah sebelum dirubah - Perbaiki abstrak	

KARTU BIMBINGANSKRIPSI

Nama Mahasiswa : Delinda
 NIM : AK118038
 Judul Skripsi : Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMA Negeri 1 Majalaya
 Pembimbing II : Lia Nurlianawati, S.Kep, Ners, M.Kep

No	Hari, Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	11 Januari 2022 Via online	- Membuat Time Line - Pengenalan system	
2.	16 Februari 2022 Via online	- Mencari fenomena - Mencari judul	
3.	11 Maret 2022 Via online	- Revisi bab 1 - Perbaikan judul	
4.	1 juni 2022 Di kampus	- Revisi bab 1-3 - Tambahan bab 1 Berapa persen remaja yang bermain game online Berapa persen remaja stress saat bermain game online Dampak stress dalam bermain game online - Perbaikan penyusunan bab 2 - Perbaikan kerangka teori - Perbaikan bab 3 definisi oprasional variable denpenden, indicator penelitian - Perbaikan penyusunan bab 1	
5	9 Juni 2022 Di kampus	- Perbaikan penulisan, spasi, dan jenis tulisan	

		- Perbaikan bab 1-3 - Membuat kuesioner - Perbaikan kerangka teori	
6	24 juni 2022	- ACC lanjut siding	
7	09 Agustus 2022	- Perbaiki abstrak - Perbaiki kata-kata miring	
8	14 Agustus 2022	- Perbaiki pembahasan ACC lanjut siding akhir	

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Delinda

NIM : AK.1.18.048

Tempat / Tanggal Lahir : Bangka, 02 Desember 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat :Kp. Loa Alun-alun Rt 05 Rw 04 Desa Mekarsari
Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung Provinsi
Jawa Barat

Riwayat Pendidikan

1. TK MIFTAHUL JANNAH : Tahun 2004-2005
2. SDN 1 RIAU SILIP : Tahun 2005-2012
3. SMP NEGERI 1 RIAU SILIP : Tahun 2012-2015
4. SMA NEGERI 1 RIAU SILIP :Tahun 2015-2018
5. UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA BANDUNG :Tahun2018-2022

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth : Calon responden

Di SMA Negeri 1 Majalaya

Dengan hormat,

Saya, Delinda, Program Study S1 Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMA Negeri 1 Majalaya”.

Saya akan memberikan informasi mengenai penelitian ini kepada adik-adik dan meminta kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Jika adik-adik bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, maka adik-adik akan menandatangani Lembar Persetujuan Menjadi Responden. Jika adik-adik setuju berpartisipasi dalam penelitian ini tidak akan mempengaruhi hubungan adik-adik dengan saya dan tidak akan berdampak pada pelayanan.

Jika adik-adik ada pertanyaan yang tidak dimengerti dalam formulir ini dapat bertanya kepada saya. Demikian surat permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan partisipasinya, saya mengucapkan banyak terima kasih.

Bandung, 2022

Penelitian

(Delinda)

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama (Inisial) :

Usia :

Alamat :

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saat ini dalam keadaan sadar dan telah mendapatkan penjelasan mengenai penelitian dan memahami informasi yang diberikan oleh Delinda, tanpa paksaan, maka dengan ini saya secara sukarela bersedia menjadi responden dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMA Negeri 1 Majalaya”.

Saya telah mengerti tujuan, prosedur, manfaat, dan risiko penelitian ini serta mengapa saya diminta untuk berpartisipasi. setiap pertanyaan telah saya jawab dan apabila masih memerlukan penjelasan, saya akan mendapatkan jawaban dari Delinda. Saya juga telah menerima lembaran informasi untuk peserta penelitian. Saya akan berpartisipasi dengan sungguh-sungguh dan mengikuti sesuai dengan prosedur.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar benarnya dan penuh kesadaran tanpa paksaan dari siapapun.

Saksi

Bandung, 2022

Responden

()

()

KISI-KISI HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA

1. Kisi-kisi variabel game online (Indenpenden)

No	Indicator	Nomor kuesioner	Jumlah
1	Frekuensi bermain game online	3,4,5,6	4
2	Durasi Waktu bermain game online	1,2	2
			6

2. kisi – kisi variabel perilaku kekerasan (Indenpenden)

No	Variabel	Yang dinilai	Perilaku kekerasan verbal	Perilaku kekerasan non verbal
1	Perilaku kekerasan pada remaja SMA	Perilaku kekerasan yang bertujuan untuk menyakiti hati orang lain maupun mencederai orang lain, melalui perkatan maupun tindakan	1,2,3,7,9	4,5,6,8,10

BIODATA RESPONDEN

LEMBAR KUESIONER KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

1. Keterangan kuesioner

- a. Angket ini bermaksud untuk memperoleh data objektivitas dari siswa dalam penyusunan skripsi.
- b. Dengan mengisi kuesioner ini, berarti anda telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.

2. Petunjuk pengisian kuesioner

- a. Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom untuk jawaban benar yang dipilih, pastikan tidak mengisi lebih dari satu kolom untuk nomor pernyataan
- b. Jika ingin mengganti jawaban, berikan tanda (=) pada jawaban yang telah ditulis, kemudian berikan tanda ceklis (✓) kepada jawaban yang baru.

- Selalu : jika anda selalu melakukan apa dari pertanyaan
- Sering : jika anda sering melakukan apa dari pertanyaan
- Jarang : jika anda jarang-jarang melakukan apa dari pertanyaan

Tidak pernah : jika anda tidak pernah melakukan apa dari pertanyaan

3. Identitas siswa

- a. Nama :
- b. Umur tahun
- c. Hari /tgl penelitian :

d. Apakah anda suka bermain game online : Ya ☐

Tidak ☐

4. Daftar pertanyaan

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Setiap bermain game online saya bermain ≥ 3 jam				
2	Setiap bermain game online saya bermain < 2 jam				
3	Saya bermain game online sehari 2x lebih dari 1 jam				
4	Saya bermain game online sehari 3x lebih dari 3 jam				
5	Saya bermain game online sehari 2x kurang dari 2 jam				
6	Saya bermain game online lebih dari 4x dalam sehari				

**LEMBAR KUESIONER PERILAKU KEKERASAN SAAT BERMAIN
GAME ONLINE**

Petunjuk cara pengisian kuesioner

- c. Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom untuk jawaban benar yang dipilih, pastikan tidak mengisi lebih dari satu kolom untuk nomor pernyataan
- d. Jika ingin mengganti jawaban, berikan tanda (=) pada jawaban yang telah ditulis, kemudian berikan tanda ceklis (✓) kepada jawaban yang baru.
 - Sering : jika anda sering melakukan apa dari pertanyaan
 - Kadang-kadang : jika anda jarang-jarang melakukan apa dari pertanyaan
 - Tidak pernah : jika anda tidak pernah melakukan apa dari pertanyaan

No	Pertanyaan	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Saya sering berkelahi karena masalah sepele			
2	Saya pernah menirukan cara berkelahi pada game			

3	Saya pernah menendang teman karena menirukan adegan didalam game			
4	Saya pernah memaki teman-teman saya			
5	Saya pernah meminta uang kepada teman-teman saya			
6	Saya mengejek dan memberi nama julukan kepada teman saya			
7	Saya pernah memukul teman saya karena jengkel atau marah			
8	Saya pernah menyuruh dan meminta agar dibelikan makanan dikantin kepada teman-teman saya			
9	Saya pernah mendorong teman saya sampai jatuh			
10	Saya pernah mengancam teman-teman saya			

UJI VALIDITAS REABILITAS PERILAKU KEKERASAN

[illegible]

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total
X01	Pearson Correlation	1	.229	.229	.119	.119	.937**	.506*	.146	1.000**	.229	.746**
	Sig. (2-tailed)		.331	.331	.617	.617	<.001	.023	.539	.000	.331	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X02	Pearson Correlation	.229	1	1.000**	.266	.266	.262	.412	.238	.229	1.000**	.656**
	Sig. (2-tailed)	.331		.000	.257	.257	.265	.071	.313	.331	.000	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X03	Pearson Correlation	.229	1.000**	1	.266	.266	.262	.412	.238	.229	1.000**	.656**
	Sig. (2-tailed)	.331	.000		.257	.257	.265	.071	.313	.331	.000	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X04	Pearson Correlation	.119	.266	.266	1	1.000**	.114	.147	.339	.119	.266	.543*
	Sig. (2-tailed)	.617	.257	.257		.000	.634	.537	.144	.617	.257	.013
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X05	Pearson Correlation	.119	.266	.266	1.000**	1	.114	.147	.339	.119	.266	.543*
	Sig. (2-tailed)	.617	.257	.257	.000		.634	.537	.144	.617	.257	.013
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X06	Pearson Correlation	.937**	.262	.262	.114	.114	1	.553*	.319	.937**	.262	.779**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.265	.265	.634	.634		.012	.170	<.001	.265	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X07	Pearson Correlation	.506*	.412	.412	.147	.147	.553*	1	.433	.506*	.412	.709**
	Sig. (2-tailed)	.023	.071	.071	.537	.537	.012		.057	.023	.071	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X08	Pearson Correlation	.146	.238	.238	.339	.339	.319	.433	1	.146	.238	.528*
	Sig. (2-tailed)	.539	.313	.313	.144	.144	.170	.057		.539	.313	.017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X09	Pearson Correlation	1.000**	.229	.229	.119	.119	.937**	.506*	.146	1	.229	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000	.331	.331	.617	.617	<.001	.023	.539		.331	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	.229	1.000**	1.000**	.266	.266	.262	.412	.238	.229	1	.656**
	Sig. (2-tailed)	.331	.000	.000	.257	.257	.265	.071	.313	.331		.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.746**	.656**	.656**	.543*	.543*	.779**	.709**	.528*	.746**	.656**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.002	.002	.013	.013	<.001	<.001	.017	<.001	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	10

Didapatkan nilai Cronbach's Alpha > .848.

Maka dapat disimpulkan realilabe untuk digunakan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel Tabulasi Data Umum

Responden	Umur	Jenis kelamin	Responden bermain game /tidak bermain game
R1	U2	JK 1	RB 1
R2	U2	JK2	RB 2
R3	U2	JK3	RB 3
R4	U2	JK4	RB 4
R5	U1	JK5	RB 5
R6	U2	JK6	RB 6
R7	U2	JK7	RB 7
R8	U2	JK8	RB 8
R9	U2	JK9	RB 9
R10	U2	JK10	RB 10
R11	U2	JK11	RB 11
R12	U2	JK12	RB 12
R13	U1	JK13	RB 13
R14	U1	JK14	RB 14
R15	U2	JK15	RB 15
R16	U2	JK16	RB 16
R17	U2	JK17	RB 17
R18	U1	JK18	RB 18
R19	U2	JK19	RB 19
R20	U1	JK20	RB 20
R21	U1	JK21	RB 21
R22	U2	JK22	RB 22
R23	U1	JK23	RB 23
R24	U2	JK24	RB 24
R25	U2	JK25	RB 25
R26	U2	JK26	RB 26
R27	U2	JK27	RB 27
R28	U2	JK28	RB 28
R29	U2	JK29	RB 29
R30	U2	JK30	RB 30
R31	U2	JK31	RB 31
R32	U2	JK32	RB 32
R33	U2	JK33	RB 33
R34	U2	JK34	RB 34
R35	U1	JK35	RB 35
R36	U2	JK36	RB 36
R37	U2	JK37	RB 37
R38	U2	JK38	RB 38
R39	U2	JK39	RB 39
R40	U2	JK40	RB 40

R41	U2	JK41	RB 41
R42	U2	JK42	RB 42
R43	U2	JK43	RB 43
R44	U2	JK44	RB 44
R45	U2	JK45	RB 45
R46	U2	JK46	RB 46
R47	U1	JK47	RB 47
R48	U2	JK48	RB 48
R49	U2	JK49	RB 49
R50	U2	JK50	RB 50
R51	U2	JK51	RB 51
R52	U2	JK52	RB 52
R53	U2	JK53	RB 53
R54	U2	JK54	RB 54
R55	U2	JK55	RB 55
R56	U2	JK56	RB 56
R57	U2	JK57	RB 57
R58	U2	JK58	RB 58
R59	U2	JK59	RB 59
R60	U2	JK60	RB 60
R61	U3	JK61	RB 61
R62	U2	JK62	RB 62
R63	U2	JK63	RB 63
R64	U2	JK64	RB 64
R65	U2	JK65	RB 65
R66	U2	JK66	RB 66
R67	U2	JK67	RB 67
R68	U1	JK68	RB 68
R69	U2	JK69	RB 69
R70	U2	JK70	RB 70
R71	U2	JK71	RB 71
R72	U2	JK72	RB 72
R73	U2	JK73	RB 73
R74	U2	JK74	RB 74
R75	U2	JK75	RB 75
R76	U2	JK76	RB 76
R77	U2	JK77	RB 77
R78	U2	JK78	RB 78
R79	U2	JK79	RB 79
R80	U2	JK80	RB 80
R81	U2	JK81	RB 81
R82	U2	JK82	RB 82
R83	U2	JK83	RB 83
R84	U2	JK84	RB 84

R85	U2	JK85	RB 85
R86	U2	JK86	RB 86
R87	U2	JK87	RB 87
R88	U2	JK88	RB 88
R89	U2	JK89	RB 89
R90	U2	JK90	RB 90
R91	U2	JK91	RB 91
R92	U2	JK92	RB 91
R93	U2	JK93	RB 93
R94	U2	JK94	RB 94
R95	U2	JK95	RB 95
R96	U1	JK96	RB 96
R97	U2	JK97	RB 97
R98	U2	JK98	RB 98
R99	U2	JK99	RB 99
R100	U2	JK100	RB 100
R101	U2	JK101	RB 101
R102	U2	JK102	RB 102
R103	U2	JK103	RB 103
R104	U2	JK104	RB 104
Jumlah	U1 = 13 U2 = 89 U3 = 2	JK = 104	RB (Responden Bermain Game Online) = 104

Tabulasi Data Kecanduan Game Online

No	Responden	ITEM PERTANYAAN						SP	SM	Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6				
1	Res_1	2	3	3	3	2	3	16	24	0,666667	Tinggi
2	Res_2	2	2	2	2	2	3	13	24	0,541667	Tinggi
3	Res_3	1	2	2	2	2	2	11	24	0,458333	Rendah
4	Res_4	3	2	2	2	3	2	14	24	0,583333	Tinggi
5	Res_5	3	2	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
6	Res_6	3	4	4	3	2	4	20	24	0,833333	Tinggi
7	Res_7	2	2	2	1	2	4	13	24	0,541667	Tinggi
8	Res_8	3	3	3	2	2	3	16	24	0,666667	Tinggi
9	Res_9	2	2	1	1	4	4	14	24	0,583333	Tinggi
10	Res_10	3	2	2	1	2	3	13	24	0,541667	Tinggi
11	Res_11	2	3	2	2	3	1	13	24	0,541667	Tinggi
12	Res_12	2	3	4	1	3	4	17	24	0,708333	Tinggi
13	Res_13	2	3	3	2	3	3	16	24	0,666667	Tinggi
14	Res_14	1	2	2	1	2	2	10	24	0,416667	Rendah
15	Res_14	2	3	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
16	Res_16	2	3	2	2	3	2	14	24	0,583333	Tinggi
17	Res_17	2	3	3	1	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
18	Res_18	3	3	2	2	2	2	14	24	0,583333	Tinggi
19	Res_19	3	3	3	1	3	1	14	24	0,583333	Tinggi
20	Res_20	2	2	2	1	3	1	11	24	0,458333	Rendah
21	Res_21	4	4	3	2	2	1	16	24	0,666667	Tinggi
22	Res_22	3	3	3	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
23	Res_23	1	3	2	1	3	1	11	24	0,458333	Rendah
24	Res_24	2	3	4	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
25	Res_25	3	2	2	3	2	4	16	24	0,666667	Tinggi
26	Res_26	2	2	3	1	1	2	11	24	0,458333	Rendah
27	Res_27	2	4	4	2	3	2	17	24	0,708333	Tinggi
28	Res_28	2	3	4	3	3	4	19	24	0,791667	Tinggi
29	Res_29	3	2	4	3	3	4	19	24	0,791667	Tinggi
30	Res_30	4	3	1	3	3	3	17	24	0,708333	Tinggi
31	Res_31	2	4	3	2	3	3	17	24	0,708333	Tinggi
32	Res_32	3	2	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
33	Res_33	2	3	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
34	Res_34	2	3	3	2	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
35	Res_35	2	2	3	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
36	Res_36	3	2	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi

37	Res_37	4	3	3	2	2	2	16	24	0,666667	Tinggi
38	Res_38	1	2	1	1	1	1	7	24	0,291667	Rendah
39	Res_39	1	1	2	1	2	2	9	24	0,375	Rendah
40	Res_40	2	4	3	1	4	3	17	24	0,708333	Tinggi
41	Res_41	3	4	4	4	4	4	23	24	0,958333	Tinggi
42	Res_42	3	2	3	2	2	2	14	24	0,583333	Tinggi
43	Res_43	2	4	4	3	2	2	17	24	0,708333	Tinggi
44	Res_44	3	2	3	2	4	2	16	24	0,666667	Tinggi
45	Res_45	2	3	3	1	3	2	14	24	0,583333	Tinggi
46	Res_46	2	2	3	3	2	4	16	24	0,666667	Tinggi
47	Res_47	3	4	3	3	4	3	20	24	0,833333	Tinggi
48	Res_48	2	2	3	2	3	1	13	24	0,541667	Tinggi
49	Res_49	2	2	3	1	3	2	13	24	0,541667	Tinggi
50	Res_50	2	3	3	1	3	1	13	24	0,541667	Tinggi
51	Res_51	1	2	2	2	2	2	11	24	0,458333	Rendah
52	Res_52	3	2	3	2	3	3	16	24	0,666667	Tinggi
53	Res_53	1	3	3	1	2	1	11	24	0,458333	Rendah
54	Res_54	2	3	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
55	Res_55	2	3	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
56	Res_56	3	2	3	2	3	1	14	24	0,583333	Tinggi
57	Res_57	2	2	2	2	2	1	11	24	0,458333	Rendah
58	Res_58	1	1	2	2	2	2	10	24	0,416667	Rendah
59	Res_59	1	1	2	1	2	2	9	24	0,375	Rendah
60	Res_60	4	3	2	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
61	Res_61	3	3	3	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
62	Res_62	2	2	3	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
63	Res_63	2	3	3	2	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
64	Res_64	1	3	3	3	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
65	Res_65	3	2	2	3	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
66	Res_66	2	2	2	3	2	3	14	24	0,583333	Tinggi
67	Res_67	1	3	2	1	2	2	11	24	0,458333	Rendah
68	Res_68	2	2	2	2	2	1	11	24	0,458333	Rendah
69	Res_69	2	2	2	2	3	2	13	24	0,541667	Tinggi
70	Res_70	2	2	2	1	3	3	13	24	0,541667	Tinggi
71	Res_71	1	2	1	2	3	2	11	24	0,458333	Rendah
72	Res_72	2	4	3	2	2	4	17	24	0,708333	Tinggi
73	Res_73	2	3	3	3	1	4	16	24	0,666667	Tinggi
74	Res_74	3	2	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
75	Res_75	4	2	2	2	2	2	14	24	0,583333	Tinggi
76	Res_76	3	2	3	2	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
77	Res_77	2	2	2	1	4	2	13	24	0,541667	Tinggi

78	Res_78	1	2	2	1	1	3	10	24	0,416667	Rendah
79	Res_79	2	2	2	1	2	1	10	24	0,416667	Rendah
80	Res_80	2	2	1	1	2	2	10	24	0,416667	Rendah
81	Res_81	2	2	1	1	2	2	10	24	0,416667	Rendah
82	Res_82	1	3	2	2	2	3	13	24	0,541667	Tinggi
83	Res_83	2	3	3	4	3	2	17	24	0,708333	Tinggi
84	Res_84	1	2	4	1	4	2	14	24	0,583333	Tinggi
85	Res_85	2	2	3	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
86	Res_86	2	2	3	2	3	2	14	24	0,583333	Tinggi
87	Res_87	2	3	4	2	2	1	14	24	0,583333	Tinggi
88	Res_88	3	3	2	1	3	2	14	24	0,583333	Tinggi
89	Res_89	2	2	3	2	3	1	13	24	0,541667	Tinggi
90	Res_90	2	2	2	1	3	1	11	24	0,458333	Rendah
91	Res_91	1	2	2	1	2	2	10	24	0,416667	Rendah
92	Res_92	3	3	2	2	2	1	13	24	0,541667	Tinggi
93	Res_93	1	1	2	1	2	1	8	24	0,333333	Rendah
94	Res_94	1	2	2	1	1	2	9	24	0,375	Rendah
95	Res_95	1	2	3	2	1	1	10	24	0,416667	Rendah
96	Res_96	2	2	3	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
97	Res_97	3	3	3	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
98	Res_98	2	3	2	2	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
99	Res_99	2	3	3	1	2	2	13	24	0,541667	Tinggi
100	Res_100	2	3	3	2	2	2	14	24	0,583333	Tinggi
101	Res_101	2	2	3	1	2	1	11	24	0,458333	Rendah
102	Res_102	2	3	4	2	3	2	16	24	0,666667	Tinggi
103	Res_103	2	3	3	2	3	1	14	24	0,583333	Tinggi
104	Res_104	2	3	3	3	3	2	16	24	0,666667	Tinggi

Tabulasi Data Perilaku Kekerasan

No	Responden	ITEM PERTANYAAN										Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Res_1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	20	Terjadi
2	Res_2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	21	Terjadi
3	Res_3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
4	Res_4	2	2	1	3	1	2	2	2	2	3	20	Terjadi
5	Res_5	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	21	Terjadi
6	Res_6	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
7	Res_7	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	21	Terjadi
8	Res_8	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21	Terjadi
9	Res_9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
10	Res_10	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	17	Tidak terjadi
11	Res_11	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	20	Terjadi
12	Res_12	2	2	2	2	2	3	1	2	1	3	20	Terjadi
13	Res_13	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	16	Tidak terjadi
14	Res_14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
15	Res_15	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	20	Terjadi
16	Res_16	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
17	Res_17	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	20	Terjadi
18	Res_18	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Terjadi
19	Res_19	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	20	Terjadi
20	Res_20	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	Tidak terjadi
21	Res_21	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
22	Res_22	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
23	Res_23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
24	Res_24	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
25	Res_25	3	2	2	2	3	2	3	2	1	1	21	Terjadi
26	Res_26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
27	Res_27	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	20	Terjadi
28	Res_28	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
29	Res_29	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	20	Terjadi
30	Res_30	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1	15	Tidak terjadi
31	Res_31	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Tidak terjadi
32	Res_32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
33	Res_33	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
34	Res_34	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	Terjadi
35	Res_35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
36	Res_36	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	20	Terjadi

[illegible]

78	Res_78	1	2	2	3	2	2	3	3	1	1	20	Terjadi
79	Res_79	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	23	Terjadi
80	Res_80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Tidak terjadi
81	Res_81	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
82	Res_82	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	21	Terjadi
83	Res_83	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	20	Terjadi
84	Res_84	2	3	3	2	1	2	2	2	2	1	20	Terjadi
85	Res_85	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
86	Res_86	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
87	Res_87	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	20	Terjadi
88	Res_88	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	20	Terjadi
89	Res_89	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	20	Terjadi
90	Res_90	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	22	Terjadi
91	Res_91	2	2	2	3	1	2	3	2	2	1	20	Terjadi
92	Res_92	1	3	2	2	2	3	2	3	2	1	21	Terjadi
93	Res_93	2	2	3	2	1	3	3	2	1	1	20	Terjadi
94	Res_94	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
95	Res_95	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
96	Res_96	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Terjadi
97	Res_97	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	20	Terjadi
98	Res_98	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	21	Terjadi
99	Res_99	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	15	Tidak terjadi
100	Res_100	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	16	Tidak terjadi
101	Res_101	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	20	Terjadi
102	Res_102	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	20	Terjadi
103	Res_103	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	20	Terjadi
104	Res_104	2	2	1	3	2	2	3	2	1	2	20	Terjadi

Crosstabs

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
game * kekerasan	104	100.0%	0	0.0%	104	100.0%

KecanduanGameOnline * PerilakuKekerasan Crosstabulation

			PerilakuKekerasan		Total
			Tidak Terjadi	Terjadi	
KecanduanGameOnline	Tinggi	Count	9	71	80
		% within KecanduanGameOnline	11.3%	88.8%	100.0%
	Rendah	Count	1	23	24
		% within KecanduanGameOnline	4.2%	95.8%	100.0%
Total		Count	10	94	104
		% within KecanduanGameOnline	9.6%	90.4%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	1.066 ^a	1	.302		
Continuity Correction ^b	.407	1	.524		
Likelihood Ratio	1.255	1	.263		
Fisher's Exact Test				.447	.276
Linear-by-Linear Association	1.056	1	.304		
N of Valid Cases	104				

a. 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,31.

b. Computed only for a 2x2 table

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for game (tinggi / rendah)	.343	.041	2.854
For cohort kekerasan = terjadi kekerasan	.926	.826	1.038
For cohort kekerasan = tidak terjadi kekerasan	2.700	.360	20.252
N of Valid Cases	104		

PerilakuKekerasan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Terjadi	10	9.6	9.6	9.6
	Terjadi	94	90.4	90.4	100.0
	Total	104	100.0	100.0	

KecanduanGameOnline

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	80	76.9	76.9	76.9
	Rendah	24	23.1	23.1	100.0
	Total	104	100.0	100.0	





HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU KEKERASAN PADAREMAJA DI SMA NEGERI 1 MAJALAYA

ORIGINALITY REPORT

18%	19%	3%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.stikesicme-jbg.ac.id	6%
	Internet Source	
2	repo.stikesperintis.ac.id	5%
	Internet Source	
3	123dok.com	2%
	Internet Source	
4	repository.bku.ac.id	1%
	Internet Source	
5	id.123dok.com	1%
	Internet Source	