

LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Judul



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana



PERSETUJUAN JUDUL / TOPIK PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 211FK03017
 Kelas : FA 1
 Program Studi : SI Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa berdasarkan hasil konsultasi dan bimbingan dengan Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping, maka topik/ judul penelitian yang disetujui adalah:

Gambaran Faktor Penyebab kecanduan Game online
 Pada anak usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg
 Kabupaten Bandung

Demikian untuk diketahui.

Bandung, 27- Februari-2021

Pembimbing Utama



(Denny Flapesska Helena)
 NIDN. 0406127502

Pembimbing Pendamping



(Ingrid Dirgantoro)
 NIDN. 0421667504

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

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan



Nomor : 266/03.S1.KEP/UBK/XI/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Kepada
 Yang terhormat
Kepala Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg
 Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera semoga Bapak / Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT. Berkenaan dengan penelitian bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana, maka dengan ini kami memohon izin untuk melakukan Studi pendahuluan kepada mahasiswa kami :

Nama : Siti Aisyah
 NIM : 211FK03017
 Judul Penelitian : Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandung, 18 November 2024

Hormat Kami

Fakultas Keperawatan
 Dekan,


 Vina Vitniayuti, S.Kep., Ners., M.Kep
 NIK. 02004020117



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 373/03.S1-KEP/UBK/V/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian/ Survei/ Wawancara/ Pengambilan Data

Kepada
 Yang Terhormat
Kepala Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung
 Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT. Berkenaan dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana, maka dengan ini kami memohon izin untuk melaksanakan penelitian, survei, wawancara dan pengambilan sampel data atas nama:

Nama : **Siti Aisyah**
 NIM : 211FK03017
 Semester : VIII
 Judul Penelitian : **Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung**

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandung, 31 Mei 2025

Hormat Kami

Fakultas Keperawatan

Dekan,


Vina Vitniawati, S.Kep., Ners., M.Kep
NIK. 02004020117



Lampiran 4. Surat Uji Validitas dan Reliabilitas



**Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana**

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

Nomor : 376/03.S1-KEP/UBK/V/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Uji Validitas dan Reliabilitas

Kepada
Yang terhormat
Kepala Sekolah Dasar Negeri 02 Nagreg Kabupaten Bandung
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera semoga Bapak / Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT. Berkenaan dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana, maka dengan ini kami memohon izin untuk melakukan Uji validitas dan reliabilitas. Adapun data mahasiswa tersebut :

Nama : **Siti Aisyah**
NIM : 211FK03017
Semester : VIII
Judul Penelitian : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandung, 31 Mei 2025

Hormat Kami

Fakultas Keperawatan
Dekan,


Vina Vitniyanti, S.Kep., Ners., M.Kep
NIK. 02004020117



Lampiran 5. Surat Keterangan Layak Etik



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA

Jl. Soekarno - Hatta 754. Bandung
Telp : 022-7830 760 / 022-7830-768
Email : komisi.etik@bku.ac.id



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA
BHAKTI KENCANA UNIVERSITY

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL
"ETHICAL APPROVAL"
141/09.KEPK/UBK/VI/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by :

Peneliti Utama : Siti Aisyah
Principal in investigator

Nama institusi : Universitas Bhakti Kencana
Name of institution

Dengan judul :
Title

**Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg
Kabupaten Bandung**

*Overview of Factors Causing Online Game Addiction in Children of Elementary School Age Negeri 03 Nagreg
Bandung Regency*

Dinyatakan layak etik sesuai (tujuh) standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, dan 4) Risiko, 5) Bujukan atau eksploitasi, 6) Kerahasiaan atau Privacy, 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 standards, 1) Social Value, 2) Scientific Value, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standards.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu 04 Juni 2025 sampai dengan tanggal 04 Juni 2026.

This declaration of ethics applies during the period 4 th June 2025 until 4 th June 2026.

04 Juni 2025
Professor and Chairperson

R. Nety Rustikayanti, S.Kp., M.Kep
NIK. 02019010336

Lampiran 6. Lembar Permohonan Menjadi Responden**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada

Yth. Wali Kelas

Di Tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana,

Nama : Siti Aisyah

NIM : 211FK03017

Bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung” sehubungan dengan ini, saya mohon kesediaanya saudara/i untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian yang akan saya lakukan. Kerahasiaan data pribadi saudara/i akan sangat kami jaga dan informasi yang akan saya gunakan untuk kepentingan penelitian.

Demikian permohonan saya, atas perhatian dan kesediaan saudara/i saya ucapkan terimakasih.

Bandung, 11 Maret 2025

Peneliti

Siti Aisyah

(211FK03017)

Lampiran 7. Pernyataan Kesiediaan Menjadi Responden

PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

(Infomed Consent)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah mendapatkan penjelasan mengenai maksud dari pengumpulan data untuk penelitian tentang”Gambaran Faktor Penyebab Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung”. Untuk itu secara sukarela saya menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian tersebut.

Adapun kesediaan saya adalah:

1. Bersedia mengisi kuesioner

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dengan penuh kesadaran tanpa paksaan.

Bandung, 11 Maret 2025

Responden

(.....)

Lampiran 8. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN
GAMBARAN FAKTOR PENYEBAB KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
ANAK USIA SEKOLAH DASAR NEGERI 03 NAGREG
KABUPATEN BANDUNG

Lembar angket ini diperuntukan untuk anak sekolah dasar negeri 03 nagreg yang aktif bermain game online.

1. Memberi tanda silang (X) untuk memilih jawaban pertanyaan yang ada diangket dengan keterangan pilihan jawaban sebagai berikut:
 - a. Benar
 - b. Tidak
2. Kesesungguhan dan kejujuran dalam menjawab anget ini sangat membantu peneliti. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada responden karena telah beerkenan meluangkan waktu untuk mengisi angket ini.

IDENTITAS DIRI

NAMA :

USIA :

JENIS KELAMIN :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
1	Saya sangat senang jika menang dalam bermain <i>game online</i> dan membuat saya tertarik untuk memainkannya terus	Benar	Tidak
2	Saya merasa kesal ketika kalah dalam permainan <i>game online</i> dan hal tersebut membuat saya terus mencoba untuk mencapai kemenangan	Benar	Tidak
3	Saya merasa gelisah ketika saya belum mencapai rank/peringkat tertinggi saat bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak

4	Saya tidak merasa kesal ketika saya kalah berkali-kali dalam <i>game online</i>	Benar	Tidak
5	Meskipun saya menang dalam permainan <i>game online</i> saya merasa biasa saja	Benar	Tidak
6	Saya tertarik dengan jenis <i>game online</i> yang memberikan tantangan-tantangan yang semakin bertambah menantang disetiap levelnya	Benar	Tidak
7	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> jenis MOBA ML (<i>mobile legend</i>)	Benar	Tidak
8	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> jenis MMOFPS (<i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>) seperti <i>PUBG, Freefire</i>	Benar	Tidak
9	Saya hanya memainkan satu jenis <i>game online</i> saja dan tidak ada keinginan untuk memainkan jenis <i>game online</i> yang lain	Benar	Tidak
10	Saya hanya memainkan jenis <i>game online</i> yang lagi populer dilingkungan saya	Benar	Tidak
11	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> bersama teman-teman saya daripada memainkannya sendiri	Benar	Tidak
12	Saya senang saat melakukan obrolan dengan pemain lainnya di <i>game online</i>	Benar	Tidak
13	Dengan bermain <i>game online</i> , saya selalu punya bahan obrolan dengan teman-teman saya	Benar	Tidak
14	Saya ingin mempunyai sahabat didalam <i>game online</i>	Benar	Tidak
15	Saya tidak tertarik untuk mengnal atau berteman dengan pemain lainnya didalam <i>game online</i>	Benar	Tidak
16	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> sendiri daripada memainkannya dengan teman-teman saya	Benar	Tidak

17	Saya sangat senang berlaku curang saat bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak
18	Saat saya melakukan obrolan didalam <i>game online</i> saya sangat suka menggunakan kata-kata kasar yang membuat para pemain marah	Benar	Tidak
19	Saya sangat suka bermain <i>game online</i> dengan pemain lain dengan kemampuannya dibawah saya, hal tersebut membuat saya puas	Benar	Tidak
20	Saya selalu mengikuti peraturan dan tidak berlaku curang dalam bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak
21	Ketika saya bermain <i>game online</i> dan menang, saya tidak mengejek pemain lain yang kalah	Benar	Tidak
22	Saya senang bisa menjelajah dunia <i>game online</i> , hanya sekedar untuk menjelajah saja	Benar	Tidak
23	Saya menghabiskan uang untuk kebutuhan dalam <i>game online</i> , seperti membeli skin atau perlengkapan lainnya	Benar	Tidak
24	Mengikuti trik bermain <i>game online</i> untuk meningkatkan kemampuan karakter adalah hal yang penting	Benar	Tidak
25	Penampilan karakter dalam <i>game online</i> adalah hal yang penting, sehingga saya selalu membentuk karakter dengan <i>aksesoris-aksesoris</i> yang tersedia dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	Benar	Tidak
26	Saya tidak terlalu peduli dengan cerita atau latar belakang dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	Benar	Tidak
27	Saya tidak terlalu memikirkan penampilan karakter dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	Benar	Tidak

28	Pada saat mengalami banyak masalah di kehidupan nyata, saya menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak	Benar	Tidak
29	Bagi saya <i>game online</i> adalah pelarian dari kehidupan nyata	Benar	Tidak
30	Saya merasa bermain <i>game online</i> lebih penting daripada kegiatan sehari-hari	Benar	Tidak
31	Saya tidak pernah menggunakan <i>game online</i> sebagai tempat pelarian dari masalah	Benar	Tidak
32	Aktivitas keseharian saya lebih penting daripada bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak
33	Saya selalu mempunyai keinginan untuk menantang teman saya dalam bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak
34	Menjadi kuat di <i>game online</i> adalah hal yang menyenangkan	Benar	Tidak
35	Saya selalu mengikuti perlombaan yang diadakan dilingkungan tempat saya tinggal	Benar	Tidak
36	Saya senang bekerja sama dengan pemain lain didalam kelompok untuk mencapai kemenangan didalam <i>game online</i>	Benar	Tidak
37	Meningkatkan <i>level</i> didalam <i>game online</i> secepat mungkin adalah hal yang penting	Benar	Tidak
38	Dalam bermain <i>game online</i> , saya tidak terlalu memikirkan menang atau kalah, saya hanya menikmati setiap permainan yang saya mainkan	Benar	Tidak
39	Saya tidak mempunyai keinginan menantang teman saya untuk menentukan siapa yang terbaik dalam bermain <i>game online</i>	Benar	Tidak
40	Saya tidak tertarik untuk mengikuti <i>game online</i>	Benar	Tidak

Kisi-Kisi Pengisian Kuesioner

Faktor	Indicator	Favorable	Unfavorable	Total
Kondisi psikologis	Perasaan senang, bahagia, gelisah dan kesal yang membuat seseorang termotivasi untuk terus bermain <i>game online</i>	1, 2, 3	4, 5	5
Jenis permainan	Ketertarikan pemain untuk memainkan berbagai jenis <i>game online</i> yang membuat pemain terus termotivasi untuk memainkan <i>game online</i>	6, 7, 8	9, 10	5
Relationship	Membentuk relasi dengan pemain lain, berbicara dengan pemain lain dan puas menjadi bagian dari kelompok	11, 12, 13, 14	15, 16	6
Manipulation	Bermain <i>game online</i> untuk memenuhi kepuasan dalam berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain	17, 18, 19	20, 21	5
Immersion	Ketertarikan dalam membentuk penampilan	22, 23, 24, 25	26, 27	6

	karakter, mendalami peran karakter yang dimainkan dalam menjelajah dalam <i>game</i> <i>online</i>			
<i>Escapism</i>	Bermain <i>game online</i> untuk menghindari dari masalah kehidupan nyata	28, 29, 30	31, 32	5
<i>Achievement</i>	Dorongan untuk menambah kemampuan, <i>level</i> dan berkompetisi dengan pemain lain dalam bermain <i>game</i> <i>online</i>	33, 34, 35, 36, 37	38, 39, 40	8
Total				40

Kriteria skor skala

Jawaban	Nilai/Skor Favourable	Nilai/Skor Unfavourable
Benar	1	0
Tidak	0	1

Lampiran 9. Tabulasi Data

Responden	Faktor Psikososial					Total	Faktor Jenis Permainan					Total	Faktor <i>Relationship</i>						Total
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	
Perempuan	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	1	4
Laki-laki	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	1	4
Perempuan	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	1	5
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5
Laki-laki	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	1	4	0	1	0	1	1	0	3
Perempuan	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	0	3
Perempuan	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6
Laki-laki	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5
Perempuan	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	0	0	3
Laki-laki	1	0	1	0	0	2	0	1	1	1	1	4	0	1	0	1	1	1	4
Perempuan	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5
Perempuan	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	0	3
Laki-laki	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5
Perempuan	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	5
Perempuan	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	0	3
Perempuan	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Laki-laki	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5

Laki-laki	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	1	4
Laki-laki	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	1	4
Laki-laki	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	0	1	0	2
Laki-laki	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	4
Laki-laki	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	0	4
Laki-laki	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5
Laki-laki	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	4
Perempuan	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5
Perempuan	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4
Laki-laki	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5
Perempuan	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	5
Perempuan	1	1	1	1	0	4	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	0	5
Perempuan	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	3	0	1	1	0	0	1	3
Perempuan	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	0	4
Perempuan	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	0	3
Perempuan	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	5
Laki-laki	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	1	4
Perempuan	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6
Laki-laki	1	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	4	0	0	1	1	1	1	4
Laki-laki	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	1	1	4
Laki-laki	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6
Laki-laki	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	0	1	4
Laki-laki	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	0	3
Laki-laki	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	1	4

Laki-laki	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6
Perempuan	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4
Laki-laki	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5
Laki-laki	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5
Perempuan	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5
Perempuan	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5
Laki-laki	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	0	3
Perempuan	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	0	4

Faktor <i>Manipulation</i>					Total	Faktor <i>Immersion</i>						Total	Faktor <i>Escapism</i>					Total
Q17	Q18	Q19	Q20	Q21		Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27		Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	4
1	0	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5
1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	4
1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	1	4	0	1	0	1	0	2
1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	0	1	3
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	4
1	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	4
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	2
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	0	0	0	2
1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1

1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	3
0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	1	1	0	1	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	1	4	0	0	1	1	0	2
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	4
0	1	1	1	1	4	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4
1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	3
1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	0	1	4	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	0	3
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	0	0	1	1	1	3
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3
0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4
1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	2
1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	0	1	2
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	0	1	2
1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	3
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	1	0	1	0	2
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	5

1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	2
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	0	0	2
1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	2
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	1	4
0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	0	0	0	0	1	2
1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	3
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	0	2
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	3
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	2
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	3
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	4
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	5

Faktor Achievement								Total
Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	
0	1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	0	0	6
1	1	0	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	0	1	7

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
X1	0,760	0,361	Valid
X2	0,760	0,361	Valid
X3	0,500	0,361	Valid
X4	0,437	0,361	Valid
X5	0,447	0,361	Valid
X6	0,869	0,361	Valid
X7	0,478	0,361	Valid
X8	0,416	0,361	Valid
X9	0,418	0,361	Valid
X10	0,512	0,361	Valid
X11	0,506	0,361	Valid
X12	0,598	0,361	Valid
X13	0,447	0,361	Valid
X14	0,461	0,361	Valid
X15	0,628	0,361	Valid
X16	0,487	0,361	Valid
X17	0,450	0,361	Valid
X18	0,509	0,361	Valid
X19	0,443	0,361	Valid
X20	0,476	0,361	Valid
X21	0,476	0,361	Valid
X22	0,432	0,361	Valid
X23	0,457	0,361	Valid
X24	0,680	0,361	Valid
X25	0,507	0,361	Valid
X26	0,765	0,361	Valid

X27	0,765	0,361	Valid
X28	0,415	0,361	Valid
X29	0,710	0,361	Valid
X30	0,575	0,361	Valid
X31	0,470	0,361	Valid
X32	0,489	0,361	Valid
X33	0,555	0,361	Valid
X34	0,515	0,361	Valid
X35	0,436	0,361	Valid
X36	0,528	0,361	Valid
X37	0,532	0,361	Valid
X38	0,525	0,361	Valid
X39	0,869	0,361	Valid
X40	0,869	0,361	Valid

Hasil Uji Reliabilitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	68.13	70.809	.747	.932
X2	68.13	70.809	.747	.932
X3	68.50	69.983	.454	.934
X4	68.23	71.357	.400	.934
X5	68.23	71.289	.411	.934
X6	68.17	69.592	.860	.931
X7	68.37	70.447	.435	.934
X8	68.23	71.495	.378	.934
X9	68.27	71.306	.377	.935
X10	68.37	70.171	.471	.934
X11	68.27	70.685	.470	.934
X12	68.37	69.482	.562	.933
X13	68.23	71.289	.411	.934
X14	68.37	70.585	.417	.934
X15	68.30	69.597	.597	.933

X16	68.27	70.823	.449	.934
X17	68.77	70.668	.406	.934
X18	68.70	70.010	.465	.934
X19	68.60	70.455	.393	.935
X20	68.67	70.230	.429	.934
X21	68.67	70.230	.429	.934
X22	68.20	71.614	.398	.934
X23	68.40	70.524	.411	.934
X24	68.23	69.771	.655	.932
X25	68.13	71.913	.485	.934
X26	68.23	69.220	.745	.931
X27	68.23	69.220	.745	.931
X28	68.33	71.057	.370	.935
X29	68.37	68.585	.682	.932
X30	68.57	69.289	.534	.933
X31	68.30	70.769	.430	.934
X32	68.30	70.631	.449	.934
X33	68.27	70.340	.521	.933
X34	68.17	71.454	.488	.934
X35	68.17	71.868	.407	.934
X36	68.10	72.438	.513	.934
X37	68.23	70.737	.499	.934
X38	68.20	71.062	.495	.934
X39	68.17	69.592	.860	.931
X40	68.17	69.592	.860	.931

Lampiran 11. Pengolahan Data

Faktor Psikososial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	33	57.9	57.9	57.9
	Rendah	24	42.1	42.1	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Jenis Permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	37	64.9	64.9	64.9
	Rendah	20	35.1	35.1	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Relationship

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	29	50.9	50.9	50.9
	Rendah	28	49.1	49.1	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Manipulation

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	32	56.1	56.1	56.1
	Rendah	25	43.9	43.9	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Immersion

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tertarik	29	50.9	50.9	50.9
	Tidak Tertarik	28	49.1	49.1	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Escapism

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	29	50.9	50.9	50.9
	Rendah	28	49.1	49.1	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Faktor Achievement

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	30	52.6	52.6	52.6
	Rendah	27	47.4	47.4	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 13. Matriks Evaluasi



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

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

**MATRIKS EVALUASI SIDANG UJIAN PROPOSAL / SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN**

TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
NIM : 210405017
Pembimbing : Dena Fransisco Hutera, M.S. Kep., M. Kep. : Ingrid Dogahehu, S. Kep., M. Kep.
Penguji : Novitasari Tsimotetu Fuduh, S. Kep., Ners., M. Kep.

No	Perbaikan / Masukan - (diisi pada saat ujian oleh Penguji)	Hasil Revisi (diisi oleh Mahasiswa sebagai bentuk jawaban perbaikan/masukan Penguji)
1.	Identifikasi Jumlah anak yang kecanduan game online	- Sudah diperbaiki, dan anak yang kecanduan game online sebanyak 87
2.	Bahasa Penulisan diperbaiki	- Sudah diperbaiki sesuai dengan aturan nya
3.	Dampak bermain game apa saja	- Sudah diperbaiki, dan ditambahkan kebab 1
S		

Mengetahui,

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Mahasiswa : <i>Arif</i>	1. Mahasiswa : <i>Arif</i>
2. Pembimbing : <i>Wani</i>	2. Pembimbing : <i>Wani</i>
3. Penguji : <i>A</i>	3. Penguji : <i>A</i>



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

B. Ji. Soekarno Hatta No 754 Bandung
☎ 022 7830 760, 022 7830 768
✉ bku.ac.id • contact@bku.ac.id

MATRIKS EVALUASI SIDANG UJIAN PROPOSAL / SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
NIM : 241603017
Pembimbing : Denny Fransiska Hutaga, M.S. Keperawatan, M. Kep. : Ingrid Dargahayu, S. Icp. M. Kem
Penguji : Tri Nurjani, S. Icp. M. Kep.

No	Perbaikan / Masukan (diisi pada saat ujian oleh Penguji)	Hasil Revisi (diisi oleh Mahasiswa sebagai bentuk jawaban perbaikan/masukan Penguji)
1.	Bahasa Penulisan diperbaiki?	- Sudah diperbaiki sesuai dengan
2.	Dampak bermain game online Apakah?	kebugaran - Sudah diperbaiki, dan ditambahkan
3.	Identifikasi Jumlah anak yang kecanduan game	- Jumlah anak yang bermain game online sebanyak 57
4.	Perbaiki Sama Penelitian	- Sudah diperbaiki
5.	Perbaiki hasil skor Penelitian	- Sudah diperbaiki
6.	Perbaiki Pengolahan data	- Sudah diperbaiki
S		

Mengetahui,

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Mahasiswa : <i>Aisyah</i>	1. Mahasiswa : <i>Aisyah</i>
2. Pembimbing : <i>Mami,</i>	2. Pembimbing : <i>Mami,</i>
3. Penguji : <i>af</i>	3. Penguji : <i>af</i>



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

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

**MATRIKS EVALUASI SIDANG UJIAN PROPOSAL / SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 211403011
 Pembimbing : Dani Fransisco Heloma m.s.k.p.m.kep.d insyrid Dirgantayu, s.k.p., m.kem
 Penguji : Nontasari Tsamrotul Fuadiah

No	Perbaikan / Masukan (diisi pada saat ujian oleh Penguji)	Hasil Revisi (diisi oleh Mahasiswa sebagai bentuk jawaban perbaikan/masukan Penguji)
1.	Perbaiki pembahasan hasil penelitian sesuai masukan ketika sidang	- Sudah ditambahkan tiap faktornya
S		

Mengetahui,

Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
1. Mahasiswa	: <i>Azzah</i>	1. Mahasiswa	: <i>Azzah</i>
2. Pembimbing	: <i>Nuri Fajri</i>	2. Pembimbing	: <i>Nuri Fajri</i>
3. Penguji	: <i>Hani</i>	3. Penguji	: <i>Hani</i>

MATRIKS EVALUASI SIDANG UJIAN PROPOSAL / SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Nama Mahasiswa : Suci Anggrah
NIM : 2115263017
Pembimbing : Denny Fransiska Helora, M.Si, M.ka, M.igi, D. Haryono, S.kp., M. km
Penguji : Tri Nurjyanti, S.kp., M. kep.

No	Perbaikan / Masukan (diisi pada saat ujian oleh Penguji)	Hasil Revisi (diisi oleh Mahasiswa sebagai bentuk jawaban perbaikan/masukan Penguji)
1	- tambahkan pembahasan tiap faktor	- Sudah ditambahkan tiap faktornya
2	- perbaiki narasi hasil deskriptif	- Sudah diperbaiki
3	- perjelas surun, hrs dituliskan oleh siapa apa frasa, melakukan apa.	- Sudah diperbaiki
4	- perbaiki kerangka!	- sudah diperbaiki
S		

Mengetahui,

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Mahasiswa : <i>Audith</i>	1. Mahasiswa : <i>Audith</i>
2. Pembimbing : <i>Ummi Firda</i>	2. Pembimbing : <i>Ummi Firda</i>
3. Penguji : <i>Tri</i>	3. Penguji : <i>Tri</i>

Lampiran 14. Lembar Bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 2117K03017
 Judul Skripsi : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game online pada Anak usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg
 Pembimbing Utama : Denny Fransiska Helma, M.S.I.P., M.Kep
 Pembimbing Serta : Ingrid Durgahay, S.Kp., M.Km

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Senin 5-11-2024	Bimbingan Judul - Menyusun Bab 1	Denny Denny Fransiska H., M., M.K., NIP. 0219020098 KIDUNG 0406127122
2.	Jumat 6-12-2024	Bimbingan Bab 1 Mencari Faktor-Faktor terjadinya game online pada anak	Denny
3.	Senin/17 Desember 2024	Bimbingan Bab 1 - revisi Latar belakang - revisi Batasan masalah - revisi hasil studi penelitian	Denny
4.	Senin 23-02-2025	- merevisi bab 1, tujuan penelitian, batasan masalah - revisi bab 2 - revisi bab 3	Denny

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 21111403017
 Judul Skripsi : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game online pada anak
 Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg
 Pembimbing Utama : Donni Fransiska Herka, M.S.KP., M.KP
 Pembimbing Serta : Ingrid Dirgahayu, S.KP., M.KM

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
5	27-02-2025	- Revisi bab 1, Uraian Penelitian - Revisi Judul - Revisi bab 3	
6.	Setelah Seminar 10-03-2025	- Revisi Definisi operasional - Instrumen Penelitian harus Fiks	
7	Setelah 11-03-2025	- Att Daftar Sidang UP	

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Azzah
 NIM : 2118203017
 Judul Skripsi : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada
 anak usia Sekolah dasar negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung
 Pembimbing Utama : Denki Fransiska Hevira, M. S. Kp., M. Kp
 Pembimbing Serta : Ingrid Dargaluyo, S. Kp. M. Km

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
8	21 Mei 2025	- urutkan pertanyaan di kuisioner berdasarkan subvariabel penelitian - lakukan uji Bonstruk. - cari lagi hasil ukur dari tiap sub-variabel - Populasi jumlah anak yang sudah teridentifikasi kecanduan game online (54 orang) - sampel = total populasi	Wenni
9	14 Juli 2025	- cari lagi hasil ukur yang sesuai dgn instrumen yg digunakan. - Hitung kembali data yg sudah didapat	Wenni
10	16 Juli 2025	- hasil ukur menggunakan skala Guttman dan hasil ukur dgn nilai median (kern data distribusi tdk normal) - Buat pembahasan dan simpulan - sempai draft	Wenni
11	17 Juli 2025	ACC Daftar Sidang Hasil	Wenni

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 211703017
 Judul Skripsi : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game online Pada anak
 Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung
 Pembimbing Utama : Denny Fransiska Herina, M., S.K.P., M.Kep
 Pembimbing Serta : Inggnd Drgahayu, S.K.P., M.K.M

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	19-11-2024	Susun Bab 1.	
2.	12-02-2025	Bimbingan bab 1-3 - revisi bab 1 latar belakang, tujuan Penelitian, batasan masalah - revisi bab 2 - revisi bab 3	
3.	27-02-2025	Bimbingan bab 1-3 - revisi judul - revisi bab 1 - revisi bab 2 - revisi bab 3	
4.	sekarang 11-03-2025	- Bimbingan bab 1, 2, 3 nunggu ttd Pembimbing	
5	11-3-2025	Acc sup	

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NIM : 211403017
 Judul Skripsi : Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game online Pada anak usia Sekolah dasar negeri 03 Nagreg
 Pembimbing Utama : Denny Fransiska Herda, M.S.KP., M.LKP
 Pembimbing Serta : Ingrid Dirgahayu, S.KP. M.KM

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
6	11 Juli 2025	- Revisi bab 4, cara menyajikan tabel hasil - Pembahasan masih salah	
7	14 Juli 2025	- Revisi tabel - Pembahasan hasil yang berkaitan dengan teori - Revisi Survei dan kesimpulan	
8	16 Juli 2025	SKIP ACC sedang Skripsi	

Lampiran 15. Hasil Turnitin

SKRIPSI_SITI_AISYAH_211FK03017_FA1-1755076835793

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Arum Setiowati, Fiki Febrian Dwi Prasetya, Marisa Alviyana. "Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar", G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2025 Publication	3%
2	repositori.uma.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet Source	1%
5	text-id.123dok.com Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	akbid-annisajaya.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
10	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama Lengkap : Siti Aisyah
NIM : 211FK03017
Tempat, tanggal lahir : Lebak, 01 Februari 2003
Alamat : Kp. Binuangeun, Rt. 018, Rw. 005, Desa Muara, Kec
Wanasalam Kabupaten Lebak Banten
Email : 211fk03017@bku.ac.id
No. HP : 0856-9458-6649

Riwayat Pendidikan

1. SDN 2 Muara : 2010-2016
2. MTs Nurul Mutaqin : 2016-2018
3. SMAN 1 Wanasalam : 2019-2021
4. Universitas Bhakti Kencana Bandung : 2021- Sekarang