

LAMPIRAN

Lampiran 1: Panduan Aplikasi Ingame

PANDUAN APLIKASI CRABI PIDI

1. Langkah-Langkah Untuk Menggunakan Aplikasi Ingame



1. Berikut adalah tampilan menu pada aplikasi ingame.

2. Klik pada gambar **Edu Game**

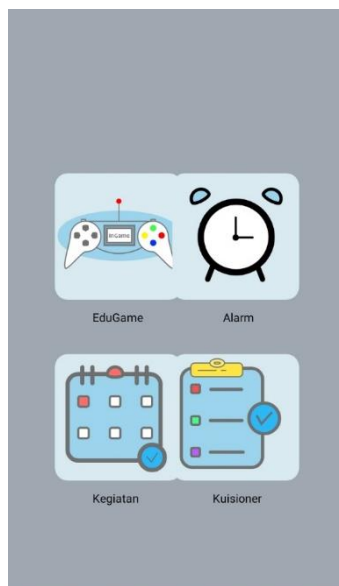


3. Lalu akan muncul tampilan seperti ini. Klik Start

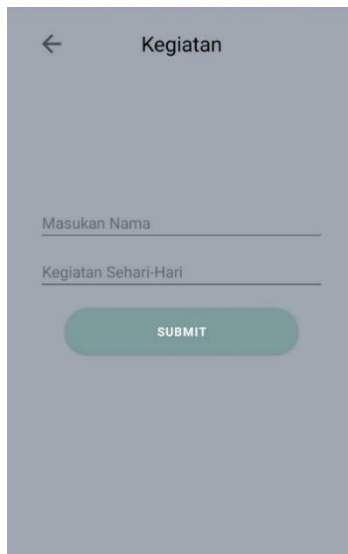
4. Akan muncul tampilan seperti ini



5. Lalu klik **lanjut** sampai kembali ke menu awal



6. Lalu klik menu **kegiatan**



← Kegiatan

Masukan Nama

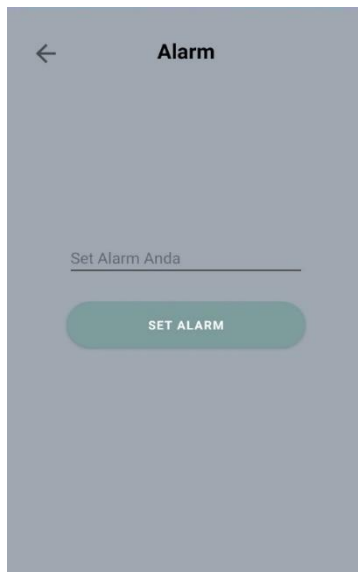
Kegiatan Sehari-Hari

SUBMIT

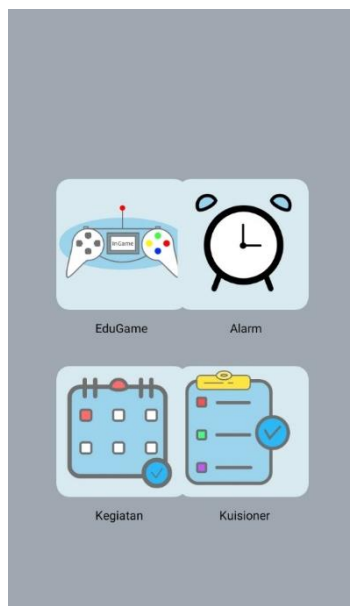
7. Lalu masukan kegiatan yang sudah didiskusikan dengan teman-teman, misalnya belajar, mengerjakan tugas sekolah, mandi, makan, berangkat sekolah, olahraga dan sebagainya.
8. Lalu keluar lagi menuju menu awal.



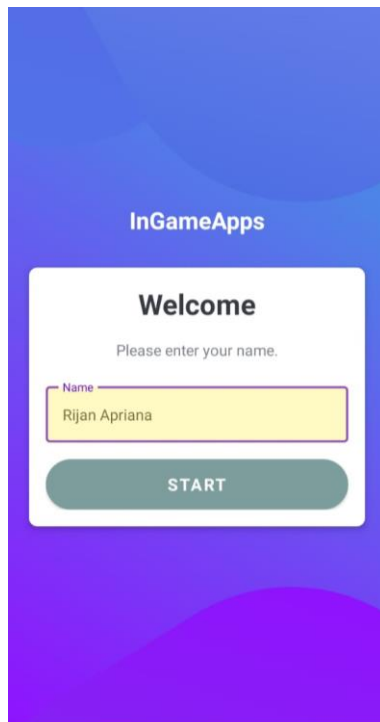
9. Selanjutnya **klik menu alarm.**



10. selanjutnya akan muncul tampilan seperti ini.
11. Lalu masukan seberapa lama anda akan memainkan game misalnya 6000 detik atau satu jam.
12. Lalu keluar kembali menuju menu awal.



13. Lalu klik quisioner jika sudah menyelesaikan semua kegiatan yang sudah dijadwalkan.



14. Lalu masukkan nama dan klik start.



1/10

Bisa

Tidak

Tergantung

Semua Benar

SUBMIT

15. Lalu baca dengan teliti dan jawab pertanyaan

16. Jika sudah memilih sebuah jawaban selanjutnya klik submit



1/10

Bisa

Tidak

Tergantung

Semua Benar

GO TO NEXT QUESTION

17. Jika sudah mengklik submit maka selanjutnya klik go to next question.



18. Jika sudah menjawab 10 pertanyaan maka akan muncul skore yang anda miliki

Lampiran 2: Instrumen Penelitian

I. Karakteristik Responden:

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :

II. Pernyataan Tingkat *Games addiction*

Baca dan jawablah setiap pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda checklist (✓) secara jujur sesuai dengan keadaan diri anda. Pilihlah jawaban yang sesuai pertanyaan dibawah ini:

Sikap:

Keterangan: Sangat tidak setuju (STS)

Tidak setuju (TS)

Kurang setuju (KS)

Setuju(S)

Sangat setuju(SS)

Kuisiomer *Games addiction* Scale

No.	Seberapa Sering Selama Enam Bulan Terakhir	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Kurang setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Salience					
	Apakah ada berpikir untuk bermain game sepanjang hari ?					
	Apakah anda menghabiskan banyak waktu luang untuk berman game ?					
	Pernahkah anda merasa kecanduan game ?					
2	Tolerance					
	Apakah anda bermain lebih lama dari yang					

	dimaksudkan ?					
	Apakah anda menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game ?					
	Apakah anda tidak dapat berhenti begitu anda mulai bermain ?					
3	Mood modification					
	Apakah anda bermain game untuk melupakan kehidupan nyata ?					
	Pernahkah anda bermain game untuk melepaskan stress ?					
	Sudahkah anda bermain game untuk merasa lebih baik ?					
4	Relapse					
	Apakah anda tidak dapat mengurangi waktu bermain anda ? Apakah orang lain tidak berhasil mencoba mengurangi penggunaan game anda ?					
	Apakah anda gagal saat mencoba mengurangi waktu bermain ?					
5	Withdrawal					
	Pernahkah anda merasa buruk ketika tidak bisa bermain ?					
	Pernahkah anda					

	menjadi marah ketika tidak bisa bermain ?					
	Pernahkah anda menjadi stress saat tidak bisa bermain ?					
6	Conflict					
	Apakah anda bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga, teman) karena waktu yang anda habiskan untuk bermain game ?					
	Pernahkah anda mengabaikan orang lain (misalnya keluarga, teman) karena anda sedang bermain game ?					
	Apakah anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game ?					
7	Problems					
	Apakah waktu anda bermain game menyebabkan kurang tidur					
	Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya sekolah, pekerjaan, olahraga) untuk bermain game ?					
	Apakah anda merasa tidak enak setelah bermain lama ?					

Lampiran 3: Teknik Cara Pelaksanaan

TEKNIK CARA PELAKSANAAN

Berikut metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan:

1. Tahap 1 (Persiapan) meliputi menentukan daerah sasaran yang kemudian akan dilanjutkan dengan observasi lapangan dan melakukan wawancara terkait kondisi lingkungan dan permasalahan yang dihadapi masyarakat oleh salah satu perwakilan anggota tim yang sedang menetap di Desa Sukadana. Dilanjutkan dengan pembuatan surat persetujuan dengan mitra. Serta seluruh masyarakat yang dipilih untuk mengikuti kegiatan diminta mengisi kuisioner untuk mendapatkan informasi seberapa jauh masyarakat mengetahui tentang kecanduan game online. Kemudian akan dilakukan kegiatan sosialisasi terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat secara keseluruhan. Dalam tahap persiapan juga dilakukan perancangan Aplikasi berbasis android Ingame untuk nantinya diimplementasikan pada CBI sesi 5 manajemen waktu dan pelatihan keterampilan untuk mengatasi keinginan bermain *game online*.
2. Tahap 2 (Pelaksanaan)
 - a. *Focus Group Discussion* (FGD) dilaksanakan bersama masyarakat juga tokoh masyarakat untuk mengumpulkan data atau informasi terkait pendidikan kesehatan yang dibutuhkan oleh masyarakat. Hasil FGD kemudian akan ditindaklanjuti pada tahap selanjutnya yaitu promosi kesehatan.
 - b. Promosi kesehatan dengan memberi penyuluhan pada masyarakat tentang kesehatan mental, gangguan kesehatan mental, *games addiction*, pengaruh *games addiction*, dan materi yang dibutuhkan sesuai hasil FGD. Untuk pemberian materi akan bekerjasama dengan tenaga kesehatan dari layanan kesehatan terdekat. Promosi kesehatan dilaksanakan secara luring namun tetap menerapkan protokol kesehatan.
 - c. Sosialisasi pelaksanaan *Craving Behavior Intervention*

- d. Pembagian kelompok remaja
- e. CBI sesi 1 yaitu mengidentifikasi hal-hal yang dapat memicu keinginan bermain *game online*, seperti adanya faktor pendukung orang tua yang memfasilitasi remaja dalam bermain game online dengan menyediakan akses internet yang mudah, memberikan banyak waktu luang sehingga remaja dapat banyak fokus terhadap games, dan kurangnya manajemen aktivitas remaja dikarenakan beberapa faktor kesibukan orang tua.
- f. CBI sesi 2 menggali dan menguji adanya keyakinan yang tidak masuk akal yang berhubungan dengan keinginan bermain *game online*. Seperti remaja mengatakan hanya bisa makan ketika sudah bermain *games online* saja yang jika hal ini terjadi dalam jangka waktu panjang maka akan mengganggu tumbuh kembang remaja karena tidak terpenuhi kebutuhan nutrisinya
- g. CBI sesi 3 mendeteksi emosi yang mencetuskan keinginan bermain *game online*. Dalam hal ini ditinjau dari apakah remaja tersebut bermain *games online* ketika emosinya sedang naik atau turun.
- h. CBI sesi 4 pemenuhan kebutuhan psikologis yang didapat dari bermain *game online* ke kenyataan. Dalam hal ini tim akan mengkaji anak apakah remaja tersebut lebih merasakan asik di dunia maya ataupun di dunia nyata dengan menggunakan teknik wawancara kepada remaja dan memberikan pertanyaan yang merujuk pada apakah remaja lebih nyaman berada di dunia nyata atau dunia maya.
- i. CBI sesi 5 manajemen waktu dan pelatihan keterampilan untuk mengatasi keinginan bermain *game online* melihat dari lingkungan mitra, dapat dilakukan manajemen waktu dengan membentuk komunitas aktivitas yang mana didalamnya akan

ada beberapa pelatihan sesuai dari minat remaja dalam sebuah kelompok tersebut. Pada sesi 5 memanfaatkan teknologi Ingame. Ingame atau *Integrated games* adalah permainan edukasi berisi video animasi latihan keterampilan yang dibutuhkan oleh remaja seperti keterampilan microsoft word, microsoft excel, canva, fimora, dan potoshop. Keterampilan-keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat bagi remaja. Selain itu, kegiatan or monitoring dilakukan melalui aplikasi Ingame. Setiap satu minggu sekali, remaja akan mengisi kuesioner melalui *Ingame* untuk mengetahui tingkat *games addiction* yang dialami setelah dimulainya intervensi. Dalam *Ingame* remaja dapat membuat jadwal kegiatan sehari-hari dan dilengkapi dengan alarm pengingat sesuai jadwal yang dibuat.

- j. CBI sesi 6 mempertahankan efektivitas intervensi. Dalam tahap ini dilakukannya monitoring selama kegiatan berlangsung.

3. Tahap 3 (Evaluasi)

- a. Pengisian kuisisioner secara *luring* oleh remaja yang sebelumnya mengikuti kegiatan. Pengisian kuisisioner bertujuan untuk mengetahui perkembangan remaja di desa Sukadana terkait kasus kecanduan *game online* etelah dilaksanakan kegiatan.
- b. Evaluasi, menilai apakah kegiatan pelaksanaan berjalan dengan baik. Kemudian akan terus mengikuti perkembangan dari Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang terkait kasus kecanduan *game online* pada remaja.
- c. Laporan akhir dan artikel ilmiah, laporan akhir akan disusun setelah dilakukannya semua tahapan dalam program ini. Laporan ini akan memuat berbagai informasi yang ada setelah dilakukannya program dan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pelaksanaan program ini. Selain itu agar dapat

menginspirasi masyarakat secara luas, kegiatan pengabdian yang telah dilakukan akan dipublikasikan terkait bagaimana cara pencegahan kecanduan *game online* pada remaja.

Lampiran 4: Luaran CRABI PIDI



Lampiran 5: Hasil Kuisisioner

Hasil Kuisisioner Pre Test

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
2	SS	S	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	S
3	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS
4	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	S	SS
5	SS	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
6	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	S	SS
7	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
8	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS
9	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
10	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S
11	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
12	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS	SS	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S
13	SS	S	SS	S	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS
14	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	S	S
15	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS
16	SS	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S
17	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS	S
18	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	S
19	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	S	SS	S	SS	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S
20	SS	S	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	SS	SS
21	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS
22	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS
23	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS

Hasil Kuisisioner Post Test

NO	1	2	3	4	5	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	KS	KS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	KS	KS	TS
2	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS
3	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	KS	KS	KS	KS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	TS
4	TS	KS	TS	KS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	KS	KS	KS	TS
5	KS	TS	KS	TS	KS	KS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	TS
6	TS	TS	KS	STS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	KS	KS	KS	KS	TS	TS	KS	KS
7	KS	TS	TS	TS	KS	TS	S	S	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	S	KS	KS	KS	TS
8	S	KS	TS	S	KS	TS	TS	KS	S	KS	KS	TS	KS	S	KS	S	KS	TS	KS	TS	S
9	TS	S	S	KS	TS	KS	KS	KS	S	S	KS	KS	KS	KS	TS	TS	KS	TS	TS	KS	KS
10	KS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	KS	TS	KS	S	S	KS	KS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS
11	TS	S	KS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	KS	TS	S	KS	KS	KS	KS	TS
12	KS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	S	KS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	S	S
13	KS	S	KS	TS	TS	KS	TS	KS	KS	KS	TS	KS	S	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	TS
14	KS	KS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	KS	TS
15	TS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	TS
16	KS	TS	TS	TS	TS	KS	KS	S	KS	KS	KS	KS	TS	TS	KS	KS	TS	KS	TS	KS	TS
17	KS	TS	TS	KS	TS	TS	KS	TS	TS	KS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	KS
18	KS	KS	KS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	TS
19	KS	TS	TS	TS	TS	KS	KS	TS	TS	KS	TS	S	KS	KS	KS	TS	KS	KS	KS	KS	TS
20	KS	KS	S	TS	KS	KS	KS	S	S	TS	KS	KS	KS	KS	S	TS	TS	KS	TS	TS	TS
21	KS	TS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	S	KS	TS	TS	TS	TS	KS	KS	KS	TS	KS	TS
22	TS	TS	KS	TS	KS	KS	TS	TS	TS	KS	KS	KS	KS	TS	KS	KS	TS	TS	KS	KS	TS
23	TS	TS	KS	KS	KS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	KS	TS	KS	TS	TS	KS	TS	KS	TS

Lampiran 6. Hasil Turnitin

Cek turnitin.docx

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.info

Internet Source

2%

2

www.scribd.com

Internet Source

1%

3

repository.uncp.ac.id

Internet Source

1%

4

repository.wiraraja.ac.id

Internet Source

1%

5

repository.itekes-bali.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.upi.edu

Internet Source

1%

7

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1%

8

text-id.123dok.com

Internet Source

<1%

9

jo46.blogspot.com

Internet Source

<1%

Lampiran 7. Lembar bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : NOVI LISDIANI
 NIM : 2018K03067
 Judul Skripsi : pengaruh craving behavior Intervention dengan perpaduan Ingame (CRABI PIDI) Terhadap kecanduan game online pada remaja di desa Sukadana Kabupaten Sumedang
 Pembimbing Utama : R. Nety Rushtayani, S.Kp., M. kep.
 Pembimbing Pendamping : R. Nety Rushtayani, S.Kp., M. kep.

No.	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Jumat 10/11-23	Bimbingan pertama konsul mengenai jurnal	
2.	Selasa 19/11-23	Konsul mengenai penerbit jurnal	
3.	Selasa 12/12-23	Revisi jurnal draft 1	
4	Kamis, 14/03	Tuliskan sumber asli, tambahkan dampak game addiction. Hasil hanya Menuliskan hasil saja, untuk normalitas jangan masukkan ke hasil pembahasan	
5		Ⓢ pembahasan bunt poster	
6		Lengkapi lagornin perbali poster	
7		Siapkan pre w/ sidang	

Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Novi Lisdiani
NIM : 201FK03067
Tempat/Tanggal Lahir : Garut, 11-11-2001
Alamat : Kp. Haruman 1, RT 01/RW 01, Desa Harumansari,
Kec. Kadungora, Kab. Garut Jawa Barat
E-mail : Novilisdiani1101@gmail.Com
No. HP :083818111105

Riwayat Pendidikan:

1. SDN Harumansari 2 : Tahun 2009-2014
2. SMPN Kadungora 2 : Tahun 2014-2017
3. SMA Negeri 2 Garut : Tahun 2016-2019
4. Universitas Bhakti Kencana
Program Sarjana Keperawatan : Tahun 2020- Sekarang