

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Panduan Aplikasi INGAME

PANDUAN CRAVING BEHAVIOR INTERVENTION INTEGRATEG GAMES

1. *Games addiction*

a. Pengertian

Perilaku seseorang secara berulang kali bermain game lebih dari 3 jam sehari
Keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan dan tidak bisa lepas untuk
bermain game.

b. Tahapan Kecanduan Game

- a) Preokupasi
- b) Withdrawal
- c) Toleransi
- d) Pengurangan
- e) Tidak tertarik pada kegiatan lain
- f) Melanjutkan meskipun bermasalah
- g) Berbohong pada orang lain
- h) Pelarian
- i) Resiko kehilangan

c. Penyebab kecanduan game

- a) Relationship
- b) Manipulation
- c) Immersion
- d) Escapism
- e) Achievement
- f) Self esteem
- g) Efikasi diri

d. Dampak Kecanduan Game

- Efek ketagihan
- Tidak kenal waktu
- Mempengaruhi pola pikir
- Mengganggu Kesehatan
- Pemborosan
- Berpeluang mengajarkan judi
- Mengajarkan kekerasan

e. Pencegahan

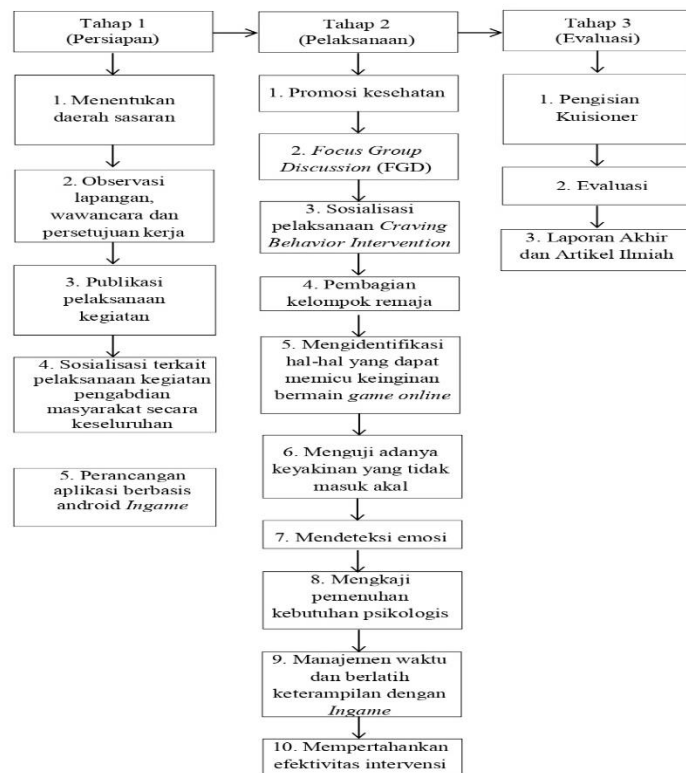
- Menata Kembali aktivitas harian
- Lakukan kegiatan lain yang bermanfaat
- Batasi penggunaan gadget
- Lakukan secara bertahap

f. Hubungi tenaga profesional

- Penanganan dan Psitoterapi
- Cognitive behavioral terapi (CBT)
- Motivasional interview
- Terapi perilaku
- Craving behavioral intervention

1. Teknik Cara Pelaksanaan

Berikut metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan merupakan rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis dalam gambaran skema berikut



Berdasarkan skema diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

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 kuisisioner untuk mendapatkan informasi seberapa jauh masyarakat mengetahui tentang *games addiction*. 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, fimo, dan photoshop. 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 kuisioner secara *luring* oleh remaja yang sebelumnya mengikuti kegiatan. Pengisian kuisioner 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.

2. Teknik Pengumpulan, Pengolahan dan Analisis Data Serta Keberlanjutan Program

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan pengumpulan data melalui pengisian kuisioner yang berkaitan dengan masalah yang ada di mitra.

2. Teknik Pengolahan Data

Data dari hasil kuisioner akan diolah untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh remaja desa Sukadana kecamatan Cimanggung kabupaten Sumedang. Dilakukan penyusunan upaya untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi oleh mitra.

3. Teknik Analisis Data

Setelah data-data dikumpulkan, maka dapat diambil suatu kesimpulan serta menganalisis dari hasil pengolahan data.

4. Keberlanjutan Program

Untuk keberlanjutan program, tim akan bekerjasama dengan kesiswaan untuk terus ikut mengambil peran dalam cegah kecanduan *game online*. Dengan begitu diharapkan nantinya remaja di desa Sukadana kec. Cimanggung kab. Sumedang dapat lebih sadar akan pentingnya mencegah kecanduan *game online*.

3. Langkah-Langkah Untuk Menggunakan Aplikasi InGame



1. Berikut adalah tampilan menu pada aplikasi in game.

2. Klik pada gambar **Edu Game**



3. Lalu akan muncul tampilan seperti ini

4. Klik mulai



5. Akan muncul tampilan seperti ini

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



7. Lalu klik menu **kegiatan**

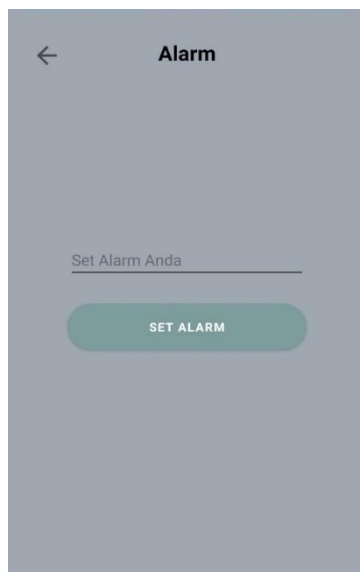
A screenshot of the 'Kegiatan' (Activity) form screen. The background is a solid grey. At the top left, there is a white back arrow icon. To its right, the word 'Kegiatan' is written in white. Below this, there are two white text input fields. The first field is labeled 'Masukan Nama' and the second field is labeled 'Kegiatan Sehari-Hari'. Below the input fields, there is a green rounded rectangular button with the word 'SUBMIT' in white capital letters.

8. Lalu masukan kegiatan yang sudah di diskusikan dengan teman-teman, misalnya mandi, makan berangkat sekolah olahraga

9. Lalu keluar lagi menuju menu awal



10. Selanjutnya **klik menu alrm**



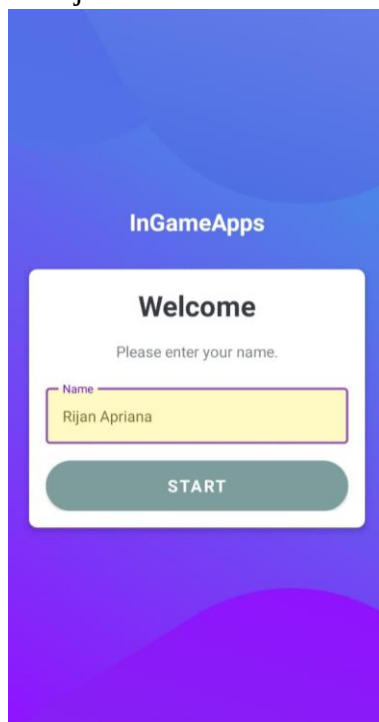
11. selanjutnya akan muncul tampilan seperti ini

12. Lalu masukan seberapa lama anda akan memainkan game misalnya 6000 deik atau satu jam

13. Lalu keluar kembali menuju menu awal



14. Lalu klik quisioner jika sudah menyelesaikan semua kegiatan yang sudah di jadwalkan



15. Lalu masukan nama

16. Dan klik star



1/10

Bisa

Tidak

Tergantung

Semua Benar

SUBMIT

17. Lalu baca dengan teliti dan jawab pertanyaan

18. Jika sudah memilih sebuah jawaban selanjutnya klik submit



1/10

Bisa

Tidak

Tergantung

Semua Benar

GO TO NEXT QUESTION

19. Jika sudah meng klik submit maka selanjutnya klik go to next question.
20. 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)

Kuisisioner 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 yag 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: Lembar Kesediaan Responden

INFORMED CONSENT

Perihal : Pemberian Informasi dan Persetujuan

Lampiran : 2 (dua) lembar

Dengan Hormat,

Dalam rangka memenuhi salah satu syarat menempuh ujian Sarjana di Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung, saya bermaksud untuk mengadakan penelitian untuk menyusun Skripsi dengan judul:

”Pengaruh Craving Behavior Intervention Integrated Games Terhadap Tingkat Games addiction Remaja”.

Agar terlaksananya penelitian ini saya minta kesediaannya 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 serta perkembangan ilmu pengetahuan.

Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Bandung, Januari 2023
Hormat saya,

Rijan Apriana

PERNYATAAN PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini. Setelah mendapatkan pemberitahuan yang cukup jelas, dengan ini saya menyatakan :

Nama :

Usia :

*) B E R S E D I A / T I D A K B E R S E D I A

untuk menjadi subjek dan/atau responden penelitian dengan judul: **"Pengaruh Craving Behavior Intervention Integrated Games Terhadap Tingkat Games addiction Remaja"**.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Bandung, Januari 2023

Responden

(ttd)

*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 4 : Hasil Kuesioner

Hasil Kuesioner Pre Tes

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

N O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	JUML AH
1	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	101
2	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	96
3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	100
4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	97
5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	98
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	102
7	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102
8	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	101
9	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	104
10	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	100
11	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
12	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
13	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	98
14	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	99
15	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	99
16	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	99
17	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	97
18	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	99
19	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	94
20	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	93
21	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	101
22	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	100
23	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	93
24	11 5	10 5	10 8	10 2	11 2	10 7	10 7	10 8	10 5	11 1	11 1	10 9	10 8	10 7	11 0	10 7	10 8	10 5	10 5	10 8	10 7	2265

Hasil Kuesioner Post Tes

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

No	1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20	21	JULAH
1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	51
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	46
3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	49
4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	53
5	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	49
6	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	51
7	3	2	2	2	3	2	4	4	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	2	62
8	4	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	63
9	2	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	61
10	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	56
11	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	2	56
12	3	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	4	4	54
13	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	2	2	2	55
14	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	49
15	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	48
16	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	55
17	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	50
18	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	51
19	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	55
20	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	60
21	3	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	52
22	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	53
23	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	49
jumlah	61	59	60	52	59	56	57	57	63	63	61	59	56	60	60	58	54	61	53	1228

Lampiran 4: Hasil SPSS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
prettes	.178	23	.056	.923	23	.079
posttes	.120	23	.200*	.945	23	.230

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretres - posttes	40.130	5.048	1.053	37.948	42.313	38.126	22	.000

Lampiran 5 :Lembar persetujuan sidang proposal

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : PENGARUH *CRAVING BEHAVIOR INTERVENTION*
INTEGRATED GAMES TERHADAP *GAMES*
ADDICTION REMAJA DI DESA SUKADANA
KABUPATEN SUMEDANG**

NAMA : RIJAN APRIANA

NIM : 191FK03145

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Ujian Proposal/ Sidang Akhir Pada Program
Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Fakultas Keperawatan Universitas
Bhakti Kencana

Menyetujui:

Pembimbing Utama



R. Nety Rustikavanti, S.Kp., M.Kep

Lampiran 6 : Lembar persetujuan sidang akhir

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : PENGARUH *CRAVING BEHAVIOR INTERVENTION*
INTEGRATED GAMES TERHADAP *GAMES*
ADDICTION REMAJA DI DESA SUKADANA
KABUPATEN SUMEDANG**

NAMA : RIJAN APRIANA

NIM : 191FK03145

Telah disetujui dan diperbaiki berdasarkan sidang akhir pada 12 Juli 2023

Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Fakultas Keperawatan

Universitas Bhakti Kencana

Menyetujui:

Program Studi Sarjana Keperawatan
dan Profesi Ners Ketua

Pembimbing Utama



Lia Nurlianawati, S.Kep., Ners., M.Kep



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

Lampiran 7 : Matriks sidang akhir penguji utama



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

No.Dok.10.33.00/FRM-4/SIKEP-SPMI



MATRIKS EVALUASI UJIAN SIDANG AKHIR / SKRIPSI PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Nama : Rijan Apriana
NIM : 191FK03145
Program Studi : Sarjana Keperawatan
Penguji:

Lia Murhanawati 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.	Kesimpulan tambahan rencana	Halaman 57
2.	Saran harus lebih jelas	Halaman 57
2.	BAR V sesuai teori BAR II	Halaman 48

Mengetahui,

Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
1. Mahasiswa	: <i>[Signature]</i>	1. Mahasiswa	: <i>[Signature]</i>
2. Pembimbing	: <i>[Signature]</i>	2. Pembimbing	: <i>[Signature]</i>
3. Penguji	: <i>[Signature]</i>	3. Penguji	: <i>[Signature]</i>

J. Sekeloa Hatta No 754 Bandung
022 7830 760, 022 7830 766
bku.ac.id contact@bku.ac.id

Lampiran 8 : Matriks sidang akhir penguji pendamping



MATRIKS EVALUASI UJIAN SIDANG AKHIR / SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Nama : Rijan Apriana

NIM : 191FK03145

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Penguji: *Devi Fransiska 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.	<i>Abstrak</i>	<i>Halaman V</i>
2.	<i>BAB III tambahkan teori</i>	<i>Halaman 21 - 33</i>
3.	<i>Perbaiki Penulisan</i>	<i>Sudah di Perbaiki</i>
4.	<i>Instrumen</i>	<i>Halaman 56</i>

Mengetahui,

Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
1. Mahasiswa	:	1. Mahasiswa	:
2. Pembimbing	:	2. Pembimbing	:
3. Penguji	:	3. Penguji	:

Jl. Sekeloa Reta No 154 Bandung

☎ 022 7830 760, 022 7830 766

✉ bku.ac.id contact@bku.ac.id

Lampiran 9 : Matriks sidang proposal penguji pendamping



**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 SKRIPSI PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Nama Mahasiswa : **Rijan Apriana**
NIM : **191FK03145**
Pembimbing : **R. Nety Rustikayanti, S.Kp., M.Kep.**
Penguji : **Denni Fransiska, H.M, M.Kep.**

No	Perbaikan / Masukan (diisi pada saat ujian oleh Penguji)	Hasil Revisi (diisi oleh Mahasiswa sebagai bentuk jawaban perbaikan/masukan Penguji)
1	Perhatikan tehnik penulisan karya tulis ilmiah	<i>teknik di: Perbaiki sesuai validator</i>
2	Gunakan sumber pustaka yang update	Deng, L. Y. et al. (2017) 'Craving behavior intervention in ameliorating c o l e g e students' internet game disorder: A longitudinal study', <i>Frontiers in Psychology</i>, 8(APR), pp. 1–12. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00526. Malahayati, J. P. et al. (2020) 'DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA', 2(2), pp. 72–85. Novrialdy, E., Pendidikan, F. I. and Padang, U. N. (2019) 'Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions', 27(2), pp. 148–158. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402. Rangkuti, R. P., Nasution, I. K. and Yurliani, R. (2021) 'Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19', <i>Prosiding Temu Ilmiah Nasional</i>, 2(1), pp. 1–48. Available at: https://ojs.unm.ac.id/Temilnas/article/view/20039. (Mujiya Ulkhaq et al. 2018) Diananda, Amita. 2019, "Psikologi Remaja Dan Permasalahannya." <i>Journal ISTIGHNA</i> 1(1): 116–33. Ismi, Nurul. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." 3(1): 1–10. Kosasih, Panji Wage et al. 2022. "The Relationship of Addiction Playing Online Games on Smartphone With the Sleep Quality of Students At Sman 1 Keruak in 2020." <i>Nusantara Hasana Journal</i> 2(5): Page. Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, and Serlie K. A. Littik. 2020. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja." <i>Journal of Health and Behavioral Science</i> 2(3): 202–12. Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. 2020. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." <i>Journal of Educational Review and</i>

		$\bar{S}_2$: Simpangan baku setelah perlakuan $\bar{n}_1$: Jumlah sampel sebelum perlakuan $\bar{n}_2$: Jumlah sampel setelah perlakuan Rumus uji Wilcoxon : $Z = \frac{T - [\frac{1}{4N(N+1)}]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N-1)(2N-1)}}$ Keterangan : T : Jumlah rangking bertanda kecil N : Banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya Rumus uji rank spearman : $r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^N d_i^2}{N^3 - N}$ Keterangan : d_i : perbedaan antara kedua rangking N : banyaknya observasi

$$Me = Tb + \left(\frac{\frac{1}{2}n - f_{kk}}{fk} \right) L$$

Keterangan :

Tb : Batas bawah kelas median

n : Banyak data

F_{kk} : Frekuensi kumulatif sebelum kelas median

F_k : Frekuensi kelas median

L : Panjang/interval kelas median

4.3.2.3 Analisis Bivariat

Analisis bivariat di gunakan untuk mengetahui adanya hubungan antara 2 variabel, yaitu variable dependen dan independent, pada penelitian ini apabila data berdistribusi normal maka menggunakan uji *t test* berpasangan dan apabila data tidak berdistribusi normal menggunakan uji *wilcoxon* dengan syarat p-value <0,05 maka ada hubungan yang signifikan, sementara itu apabila nilai p-value >0,05 maka tidak ada hubungan yang signifikan.

Rumus *T Test* Berpasangan:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata sampel sebelum perlakuan

Analisis univariat digunakan untuk melihat presentase pengukuran tingkat game addiction pada remaja, pada penelitian ini data yang di gunakan adalah numerik, untuk mencari mean, median, dan st deviasi.

Rumus mean:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: nilai rata-rata

x_i : nilai data ke-i

n : Banyaknya data

Rumus media:

$$S = \frac{\sqrt{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}}{\sum f_i}$$

Keterangan :

S : Standar deviasi

x_i : Nilai tengah

$\bar{x}$: Nilai rata-rata(mean)

f_i : Frekuensi

Rumus Median:

melalui Ingame untuk mengetahui tingkat game 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.

4.2.3 Tahap Akhir

- a. Evaluasi, menilai apakah kegiatan pelaksanaan berjalan dengan baik. Kemudian akan terus mengikuti perkembangan dari Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang terkait kasus game addiction pada remaja dengan pengisian post test secara luring.
- b. 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 game addiction pada remaja .

4.3.1 Analisis Data

4.3.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Shapiro Wilk, karna data



		f. CBI sesi 2, menggali dan menguji adanya keyakinan yang tidak masuk akal yang berhubungan dengan keinginan bermain game online. Misalnya remaja mengatakan hanya bisa makan ketika sudah bermain game online. g. CBI sesi 3, mendeteksi emosi yang mencetuskan keinginan bermain game online. Kegiatan ini menilai pencetus remaja tersebut bermain game online ketika emosinya sedang naik atau turun. h. CBI sesi 4, pemenuhan kebutuhan psikologis yang didapat dari bermain game online ke kenyataan. Kegiatan ini akan mengkaji 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 di lingkungan mitra. Melakukan manajemen waktu dengan membentuk komunitas aktivitas yang di dalamnya akan ada beberapa pelatihan sesuai dari minat remaja dalam sebuah kelompok tersebut. Kegiatan 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, fimo, dan photoshop. Keterampilan-keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat bagi remaja. Selain itu,
--	--	---



perancangan aplikasi berbasis android Ingame yang nantinya diimplementasikan pada CBI sesi 5 manajemen waktu dan pelatihan keterampilan untuk mengatasi keinginan bermain game online

4.2.2 Tahap Pelaksanaan

- a. *Focus Group Discussion (FGD)* dilaksanakan bersama remaja juga tokoh masyarakat untuk mengumpulkan data atau informasi terkait pendidikan kesehatan yang dibutuhkan oleh masyarakat dan juga di lakukan pretest.
- b. Pendidikan kesehatan dengan memberi penyuluhan pada masyarakat tentang kesehatan mental, gangguan kesehatan mental, game addiction, pengaruh *game addiction*, dan materi yang dibutuhkan sesuai hasil FGD. Untuk pemberian materi akan bekerjasama dengan tenaga kesehatan dari layanan kesehatan terdekat. Pendidikan kesehatan dilaksanakan secara luring namun tetap menerapkan protokol kesehatan.
- c. Penjelasan Langkah-langkah pelaksanaan *Craving Behavior Intervention*
- d. Pembagian kelompok remaja menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4 orang perkelompok pria dan wanita.
- e. CBI sesi 1, 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

		XI(1): 22–32. Mujiya Ulkhaq, M. et al. 2018. "Validity and Reliability Assessment of the Game Addiction Scale: An Empirical Finding from Indonesia." <i>ACM International Conference Proceeding Series</i>: 120–24. Oktaviani, J. 2018. "BAB II Kosep Perilaku Remaja." <i>Universitas Muhammadiyah Semarang</i> 51(1): 51. Saputro, Khamim Zarkasih. 2018. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." <i>Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama</i> 17(1): 25. Zhang, Jin Tao et al. 2018. "Craving Behavioral Intervention for Internet Gaming Disorder: Remediation of Functional Connectivity of the Ventral Striatum." <i>Addiction Biology</i> 23(1): 337–46.
3.	Definisi operasional perbaikan, populasi dan sample diperjelas lagi	Definisi Operasional Kategori, rendah 1-35, sedang 36,70, tinggi 76-105. Di masukan kedalam kategori ordinal Populasi Merupakan remaja yang tergabung dalam ikatan bunter desa sukadana kabupaten sumedang yang berjumlah 56 orang, dan sample merupakan remaja dengan usia 10-19 tahun yang berjumlah 23(sesudah di hilangkan 1 karena berumur 9 tahun)
4	Bab IV: analisa data dan langkah penelitian perbaikan	4.2.1 Tahap Persiapan Meliputi menentukan daerah sasaran yang kemudian akan dilanjutkan dengan observasi lapangan dan melakukan wawancara terkait kondisi lingkungan dan permasalahan yang dihadapi remaja oleh salah satu perwakilan anggota tim yang sedang menetap di Desa Sukadana. Dilanjutkan dengan pembuatan surat persetujuan dengan mitra dan sosialisasi pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat yang akan dipilih untuk mengikuti kegiatan. Serta seluruh masyarakat yang dipilih untuk mengikuti kegiatan diminta mengisi kuisisioner untuk mendapatkan informasi seberapa jauh remaja mengetahui tentang game addiction. Kemudian akan dilakukan kegiatan sosialisasi terkait pelaksanaan kegiatan secara remaja dapat banyak fokus terhadap games, dan kurangnya



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

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

Mengetahui,

Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
1. Mahasiswa	: <i>[Signature]</i>	1. Mahasiswa	: <i>[Signature]</i>
2. Pembimbing	: <i>[Signature]</i>	2. Pembimbing	: <i>[Signature]</i>
3. Penguji	: <i>[Signature]</i>	3. Penguji	: <i>[Signature]</i>

Lembar Penguji



Lampiran 10 : Matriks sidang proposal penguji utama



Jl. Soekarno Hatta No 75-4 Bandung
022 7830 760, 022 7830 768
bku.ac.id contact@bku.ac.id

MATRIKS EVALUASI SKRIPSI PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Nama Mahasiswa : **Rijan Apriana**
NIM : **191FK03145**
Pembimbing : **R. Nety Rustikayanti, S.Kp., M.Kep.**
Penguji : **Lia Nurlanawati, 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	Trend and issue	<i>Game addiction</i> atau kecanduan <i>game online</i> merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas dan remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan <i>game online</i> (Novrialdy et al., 2019). Hasil penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa hampir 6% remaja mengalami <i>game addiction</i> dalam kategori berat dan lebih dari 22% pada kategori sedang. Remaja yang mengalami kecenderungan <i>game addiction</i> dalam kategori berat dan sedang hampir 30%, angka ini cukup tinggi sehingga perlu diperhatikan (Rangkuti et al., 2021). Data yang dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memotret jumlah pengguna internet negeri ini. Hasilnya pengguna internet di Indonesia bertambah 10,12% pada 2018 dibandingkan tahun sebelumnya. Secara total, pengguna



		intervensi. Dalam Ingame remaja dapat membuat jadwal kegiatan sehari-hari dan dilengkapi dengan alarm pengingat sesuai jadwal yang dibuat. f. CBI sesi 6, mempertahankan efektivitas intervensi. Dalam tahap ini dilakukannya monitoring selama kegiatan berlangsung.
6.	Harapan setelah remaja bermain game?	Setelah remaja menggunakan aplikasi yang kami buat, di harapkan remaja memiliki tingkat pengetahuan yang lebih baik terhadap game addiction dan tingkat game addiction menurun.
7.	Apa kendala yang kamu hadapi dan bagaimana pemecahannya?	Kendala yang kami hadapi adalah, hilangnya arah ketika dosen pembimbing kami di panggil untuk kembali kepada penciptanya, kami kehilangan arah dan tujuan untuk menyelesaikan penelitian ini, namun dengan arahan dengan kemahasiswaan kami mendapat arahan yang baru dan kami akhirnya terus berkordinasi dengan beliau untuk menyelesaikan penelitian ini.



		lingkungan mitra. Melakukan manajemen waktu dengan membentuk komunitas aktivitas yang di dalamnya akan ada beberapa pelatihan sesuai dari minat remaja dalam sebuah kelompok tersebut. Kegiatan 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, fimo, dan photoshop. Keterampilan-keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat bagi remaja. Selain itu, kegiatan monitoring dilakukan melalui aplikasi Ingame. Setiap satu minggu sekali, remaja akan mengisi kuesioner melalui Ingame untuk mengetahui
--	--	---



	mengatakan hanya bisa makan ketika sudah bermain game online. c. CBI sesi 3, mendeteksi emosi yang mencetuskan keinginan bermain game online. Kegiatan ini menilai pencetus remaja tersebut bermain game online ketika emosinya sedang naik atau turun. d. CBI sesi 4, pemenuhan kebutuhan psikologis yang didapat dari bermain game online ke kenyataan. Kegiatan ini akan mengkaji 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. e. CBI sesi 5, manajemen waktu dan pelatihan keterampilan
--	---



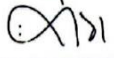
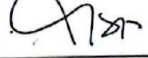
		untuk meneliti game addiction di karenakan salah satu teman kami memiliki fenomena tersebut di lingkungan sekitar rumahnya nyaitu di desa sukadana kabupaten sumedang 2. melakukan studi pendahuluan terkati game addiction ke desa sukadana kabupaten sumedang 3. menyusun proposal sesuai dengan ketentuan yang di berikan oleh dikti 4. menunggu pengumuman yang di lakukan oleh dikti
5.	SOP craving behavior	a. CBI sesi 1, 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. b. CBI sesi 2, menggali dan menguji adanya keyakinan yang tidak masuk akal yang berhubungan dengan

		populasi 264,16 juta jiwa. Dari data tersebut hampir 80% berusia antara 15-29 tahun, Persentase pengguna internet berusia 15-29 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya mobile phone (96%), smartphone (94%), non-smartphone mobile phone (21%), laptop atau komputer desktop (66%), table (23%), konsol game (16%), hingga virtual reality device (5,1%). APJII menyatakan perangkat bermain game online paling banyak menggunakan perangkat mobile (smartphone) sebesar 160,9 juta atau sekitar 67,8%. Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak yang bermain di perangkat mobile (smartphone) 221,2 juta pengguna dari pada komputer desktop 121 juta pengguna. (Kosasih et al. 2022)
2.	Tujuan untuk meneliti ini	Untuk meneliti pengaruh craving behavior integrated games terhadap games addiction remaja di desa sukadana kabupaten sumedang.
3.	Mamfaat untuk remaja dan peneliti	Dapat digunakan sebagai bahan informasi kepada remaja tentang dampak bermain <i>game online</i> sehingga remaja memahami bahaya dari penggunaan <i>game online</i> secara berlebihan.
4	Proses apa saja yang di lalui mulai dari proposal sampai dikti?	1. menentukan judul dengan teman dan dosen pembimbing, dengan mencari berbagai fenomena yang ada dan nyata di masyarakat karena kita mengambil



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

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

1. Mahasiswa :		1. Mahasiswa :	
2. Pembimbing :		2. Pembimbing :	
3. Penguji :		3. Penguji :	

Lembar Penguji



Lampiran 11 : Lembar bimbingan sidang proposal



Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

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

Lampiran 13

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : *RIVAN APRIANA*
NIM : *191FK03145*
Judul Skripsi :
Pembimbing Utama : *Raden Nety Rustikayanti, S. P., M.Kep*
Pembimbing Pendamping :

No	Hari/ Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	<i>31 - Okt - 2022</i>		<i>[Signature]</i>
2.	<i>12 - Nov - 2022</i>		
3.	<i>19 - Nov - 2022</i>		<i>[Signature]</i>
4.	<i>21 - Des - 2022</i>		
5.	<i>2 - Jan - 2023</i>		<i>[Signature]</i>
		<i>P</i>	<i>[Signature]</i>
		<i>Lengkapi draft, Siapkan UP</i>	<i>[Signature]</i>

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

Nama Mahasiswa : RIZAN APRIANA
 NIM : 191PK03145
 Judul Skripsi : Pengaruh Creating Behavior Intervention Terhadap Game Addiction Remaja Di Desa
 Pembimbing Utama : Nety Rusdikayanti S.K.P., Ners., M. Kep
 Pembimbing Pendamping :

No	Hari/ Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
		Siapkan Seling	21

Lampiran 13 : Bukti bebas keuangan



**Bhakti Kencana
University**

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-02/KEU-SPMI

Saya Bertanda tangan di bawah ini :

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

NIK : 02019080105

Jabatan : Kepala Biro Keuangan

Menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini:

Nama : RIJAN APRIANA

NPM : 191FK03145

Program Studi : S1 KEPERAWATAN

Telah bebas kewajiban perihal keuangan sampai dengan Tahun Ajaran 2022/2023

Genap. Formulir ini berlaku untuk siding akhir.

LUNAS

Bandung, 31 Mei 2023

Kepala Biro Keuangan
Universitas Bhakti Kencana

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

Lampiran 14 : Hasil Cek Plagiarisme

tes			
ORIGINALITY REPORT			
9%	9%	2%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	journal.ugm.ac.id Internet Source	4%	
2	cyber-chmk.net Internet Source	1%	
3	journals.umkt.ac.id Internet Source	1%	
4	www.neliti.com Internet Source	<1%	
5	hjydy.gopsbrzyska.pl Internet Source	<1%	
6	papua.tribunnews.com Internet Source	<1%	
7	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1%	
8	www.fadevmother.com Internet Source	<1%	
9	Suliswati Suliswati, Indriana Rakhmawati. "Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game	<1%	

dengan Perkembangan Sosial Anak Sekolah
Dasar (SD)", JKEP, 2018
Publication

10	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.kemkes.go.id Internet Source	<1 %
12	www.scribd.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Rijan Apriana
NIM : 191FK03145
Tempat/Tanggal Lahir : Subang, 08-01-2001
Alamat : Kp. Citalutug, RT 12 /RW 005, Desa Sagalaherang
Kaler, Kec. Sagalaherang, Kab. Subang Jawa Barat
E-mail : aprianarijan0@gmail. Com
No. HP : 082117734852

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Sagalaherang 4 : Tahun 2008-2013
2. SMPN Sagalaherang 1 : Tahun 2013-2016
3. SMA Negeri 1 Jalancagak : Tahun 2016-2019
4. Universitas Bhakti Kencana
Program Sarjana Keperawatan : Tahun 2019- Sekarang