

**SATUAN ACARA PELAKSANAAN
PENGARUH EDUKASI GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT
PENGUNAAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMPN 105
KEMBANGAN**

Topik : Game Online
Sub Topik : Pengaruh Edukasi Game Online Terhadap Penggunaan
Game Online pada Remaja di SMN 105 Kembangan
Hari / Tanggal : 07-08 Januari 2020
Waktu : 10:00-11:00
Peserta : Remaja
Tempat : SMPN 105 Kembangan-Jakarta Barat
Nama Penyuluh : Kurnia

A. Tujuan Umum

Setelah diberikan edukasi tentang Pengaruh edukasi game online terhadap penggunaan game online pada remaja.

B. Tujuan Khusus

Setelah diberikan Edukasi tentang Game online pada Remaja selama 60 menit di harapkan remaja dapat :

- a. Remaja mengerti tentang pengertian game online
- b. Remaja mengerti tentang Dampak Game Online
- c. Remaja mengerti faktor-faktor yang mempengaruhi Game Online
- d. Remaja Mengerti cara mengatasi Game Online

C. Materi

- a. Pengertian Game Online
- b. Dampak Game Online
- c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Game Online
- d. Cara Mengatasi Game Online

D. Metode

- a. Wawancara
- b. Tanya Jawab

E. Media

- a. Leaflet

F. Strategi Edukasi Kesehatan

No	Kegiatan edukasi Kesehatan	Peserta	Waktu
	Fasilitator	Peserta (Remaja)	
1.	<p>Pembukaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam dan memperkenalkan diri. 2. Menyampaikan pokok bahasan 3. Menyampaikan Tujuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab Salam 2. Menyimak 	5 menit
2.	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Materi 2. Memberi kesempatan bertanya 3. Menjawab pertanyaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak 2. Mengajukan Pertanyaan 	20 menit
3.	<p>Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan evaluasi 2. Menyimpulkan materi 3. Mengucapkan salam penutup 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan 2. Menyimak 3. Menjawab salam 	10 menit

G. Evaluasi

- a. Prosedur : Memberikan pertanyaan kepada peserta
- b. Waktu : 5 menit
- c. Bentuk : Lisan
- d. Jumlah Soal : 4
- e. Jenis Soal : Essay

LEMBAR KUESIONER GAME ONLINE

Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan dan pertanyaan ini dengan baik dan benar
- Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia
- Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewat
- Isilah kuesioner ini dengan Baik sesuai petunjuk
- Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas
- Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini Wajib dijawab/diisi agar dapat diolah dan dianalisa “selamat mengisi kuesioner ini”.

A. Kuesioner Identitas Responden

No. Responden :

Inisial Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

Kelas : SD SMP SMA

B. Kuesioner Game Online

- SS : Sangat Setuju = 4 skor
- S : Setuju = 3 skor
- TS : Tidak Setuju = 2 skor
- STS : Sangat Tidak Setuju = 1 skor

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka Game Online				
2	Saya mengerti tentang seluk beluk game online				
3	Saya merasa bangga jika saya dapat naik ke level selanjutnya dalam permainan game online				
4	Saya rela antre diwarnet hanya untuk dapat bermain game online				
5	Saya selalu ingin mengulang jenis game online yang sama, meskipun saya pernah menyelesaikannya				
6	Saya bergabung dengan komunitas game online yang saya gemari				
7	Saya suka mengidolakan karakter yang ada di dalam game online				
8	Saya pernah bermimpi menjadi salah satu karakter dalam game online				
9	Saya pernah menirukan style salah satu karakter game online				
10	Saya selalu mencari sesuatu yang baru mengenai game online				
11	Saya merasa kecewa jika kalah dalam permainan game online				
12	Saya selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain game online				
13	Saya selalu berusaha agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya				
14	Saya memakai uang saku untuk bermain game online				
15	Setiap hari saya selalu bermain game online				
16	Saya rela berlama-lama didepan computer untuk				

	bermain game online				
17	Saya rela melewatkan jam makan saya, untuk bermain game online				
18	Saya suka meng- <i>explore</i> semua jenis game online				
19	Saya merasa ada yang kurang, jika dalam sehari tidak bermain game online				
20	Saya lebih memilih game online daripada berkumpul dengan keluarga				
21	Saya lebih suka berteman dengan teman yang juga menyukai game online				
22	Saya pernah mengikuti lomba game online				

SURAT PERNYATAAN MENJAGA KERAHASIAAN REMAJA

Pada hari senin tanggal Januari 2020, dengan ini mengambil penelitian saya menyatakan dengan ini :

Nama : Kurnia

Nim :20180303072

Bahwa saya sebagai Mahasiswa Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Jurusan Ilmu Keperawatan, saya akan melaksanakan dengan penelitian sebaik-baiknya menurut Undang-undang yang berlaku dengan penuh tanggung jawab dan kesungguhan.

Bahwa saya sebagai Mahasiswa Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Jurusan Ilmu Keperawatan tidak akan menceritakan kepada siapapun segala yang berhubungan dengan penelitian saya kecuali jika diminta untuk keperluan pengadilan.

Bahwa saya tidak akan mengutip sebagai atau seluruhnya isi rekam medis untuk badan-badan atau perorangan.

Bahwa saya akan menjalankan tugas penelitian dengan jujur, tertib, tanggung jawab, cermat, dan bersemangat, serta saya mempetaruhkan nama baik saya untuk tidak melanggar prosedur yang telah ditetapkan dan menjaga nama Baik SMPN 105 Kembangan -Jakarta Barat.

Demikian Surat Pernyataa ini saya buat dengan sebenarnya.

Hormat saya

(Kurnia)

LEMBAR PENJELASAN SEBELUM PERSETUJUAN

Nama Peneliti : Kurnia
Institusi : Universitas Esa Unggul
Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Game Online Terhadap Tingkat Penggunaan Game Online pada remaja di SMPN 105 Kembangan - Jakarta Barat
Tujuan Penelitian : Memberikan Edukasi Tentang Game Online Terhadap Tingkat Penggunaan Game Online pada Remaja Di SMPN 105 Kembangan -Jakarta Barat

Memohon Remaja untuk ikut serta dalam penelitian ini. Penelitian ini membutuhkan sekitar 45 responden penelitian, dengan jangka waktu responden 2 Hari

Saya akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, yaitu :

A. Kesukarelaan Untuk Ikut Penelitian

Apabila Remaja bersedia ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Remaja diminta untuk menandatangani lembar persetujuan penelitian ini tidak membahayakan Responden.

B. Kewajiban Responde Penelitian

Sebagai responden penelitian, Remaja berkewajiban mengikuti aturan atau petunjuk penelitian seperti yang ditulis diatas, bila ada yang belum jelas Remaja bisa menanyakan kepada peneliti.

C. Manfaat

Sebagai responden penelitian, Remaja dapatkan adalah Remaja dengan mengetahui Bagaimana Cara Mengatasi Game Online dan menambahkan pengetahuan tentang Dampak Game Online.

D. Kerahasiaan

Semua informasi yang berkaitan dengan identitas responden penelitian akan dirahasiakan dan hanya akan diketahui oleh peneliti, staff peneliti, hasil penelitian akan dipublikasikan tanpa identitas responde penelitian.

E. Tanggung Jawab Penelitian untuk Memberikan Pelayanan Medis Responde

Bahwa edukasi kesehatan akan diberikan secara Cuma-Cuma yang terkait dengan penelitian.

F. Pembiayaan

Semua biaya yang terkait penelitian akan di tanggung oleh peneliti

G. Informasi Tambahan

Remaja diberikan kesempatan untuk menanyakan semua hal yang belum jelas sehubungan dengan penelitian ini. Bila sewaktu- waktu terjadi efek samping atau membutuhkan penjelasan lebih lanjut Remaja dapat menghubungi peneliti pada nomor 085215024313.

Peneliti

Kurnia

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada :

Responden Di SMPN 105 Kembangan

Di Jakarta Barat

Dengan Hormat,

Sehubung dengan penyusunan Proposal Skripsi salah satu tugas akhir

Nama : Kurnia

Institusi : Universitas Esa Unggul

Fakultas : Ilmu-ilmu Kesehatan

Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Game online Terhadap Tingkat
Penggunaan Game Onlien Pada Remaja di SMPN 105
Kembangan-Jakara Barat tahun 2020.

Maka saya mohon kesediaan Remaja untuk menjadi responden pada penelitian yang akan saya lakukan.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi Remaja sebagai responden, semua informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Apabila Remaja menyetujui dan bersedia menjadi responden dalam penelitian saya, maka saya akan mohon kesediaan nya untuk menandatangani lembar persetujuan keikutsertaan dalam penelitian saya.

Jakarta, Januari 2020

Hormat Saya

(Kurnia)

**PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT) SUBYEK/RESPONDEN
PENELITIAN**

Semua penjelasan tersebut telah disampaikan kepada saya dan semua pertanyaan saya telah dijawab oleh peneliti. (Saya mengerti bahwa bila memerlukan penjelasan, saya dapat menanyakan kepada (Kurnia sebagai peneliti).

Dengan menandatangani formulir ini, saya setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Tanda tangan Remaja/subyek :

Tanggal :

Nama :

PENGUNDURUAN DIRI DALAM PENELITIAN

Dengan menandatangani formulir ini, saya menyatakan mengundurkan diri dari keikutsertaan dalam penelitian ini :

Tanda tangan Remaja/subyek :



Tanggal :

Nama :