

Lampiran 1

TIMELINE PENELITIAN

Program Studi Ners
Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan
Universitas Esa Unggul

TIMELINE SKRIPSI SEMESTER GENAP TA 2022/2023

HARI	MINGGU	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU	MINGGU	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU	
Maret				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	PENGAJUAN JUDUL DI SIAKAD			
	BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI							BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI							
	26	27	28	29	30	31									
April							1	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
	BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI							LIBUR IDUL FITRI							
	23	24	25	26	27	28	29	30							
Mei									1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	SIDANG PROPOSAL							SIDANG PROPOSAL							
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Juni												1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	PROSES PENELITIAN							PROSES PENELITIAN							
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Juli														1	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	BIMBINGAN HASIL LAPORAN SKRIPSI							BIMBINGAN HASIL LAPORAN SKRIPSI							
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Agustus				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
	REVISI DAN PENGUMPULAN HASIL LAPORAN SKRIPSI + PENDAFTARAN HKI							YUDISI UM							
	27	28	29	30	31										

Jakarta, Maret 2023

Ka. Prodi Ners



Dr. P.H. Rian Adi Pambungkes, S.Kep. Ns., M.N.S

**LEMBAR INFORMASI
UNTUK CALON SUBJEK PENELITIAN**

Peneliti akan melakukan penelitian mengenai :

Judul Penelitian :

Hubungan Intensitas bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang.

Tujuan :

Mengetahui Adanya Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang.

Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP):

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti akan melakukan pengumpulan data kepada Siswa/I di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang dengan menggunakan kuesioner. Data tersebut dibutuhkan untuk mendapatkan informasi tentang Hubungan Intensitas bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang, oleh karena itu diharapkan kesediaan subjek untuk memberikan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Penjelasan PSP dilakukan oleh peneliti, pada waktu yang telah disepakati antara peneliti dengan subjek. Subjek diberikan waktu yang cukup untuk dapat mengambil keputusan untuk kesediaannya terlibat dalam penelitian ini. Tempat memberikan penjelasan dilakukan di tempat penelitian.

Perlakuan yang diterapkan pada subjek:

Subjek (Siswa/I) terlibat sebagai responden yang akan memberikan pernyataan atau jawaban pada kuesioner perihal hubungan intensitas game online dengan perilaku agresif di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang.

Kuesioner akan diserahkan dan diisi oleh responden pada waktu dan tempat berdasarkan kesepakatan antara responden dan peneliti. Waktu penyerahan dan pengisian kuesioner disesuaikan dengan waktu responden. Responden dalam memberikan jawaban atas pertanyaan dalam kuesioner membutuhkan waktu sekitar 15-20 menit.

Manfaat

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru bagi responden khususnya yang berkaitan dengan hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja.

Bahaya potensial

Pada penelitian ini tidak ada bahaya potensial secara fisik yang diakibatkan oleh keterlibatan subjek dalam penelitian. Pada penelitian ini responden akan menjawab atau mengisi kuesioner yang diajukan peneliti, sehingga ada waktu responden yang tersita dalam meluangkan waktunya untuk mengisi jawaban atau pernyataan penelitian tersebut.

Hak untuk undur diri

Keikutsertaan subjek dalam penelitian ini bersifat sukarela dan responden berhak untuk mengundurkan diri kapanpun, tanpa menimbulkan konsekuensi yang merugikan responden.

Adanya insentif untuk subjek

Walaupun keikutsertaan subjek bersifat sukarela, namun keikutsertaan responden dalam penelitian ini sangat penting dan sangat membantu keberhasilan penelitian.

Kerahasiaan data

Data pribadi/identitas dan hasil jawaban subjek pada kuesioner akan dijamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Agar data tersebut terjaga kerahasiaannya, dilakukan diantaranya; (1) identifikasi subjek dalam bentuk anonym, (2) Dokumen atau berkas penelitian disimpan pada lokasi yang aman, dan (3) data dikomputer hanya dapat diakses oleh peneliti atau petugas lain setelah mendapat ijin peneliti. Data penelitian akan disimpan oleh peneliti maksimal selama 2 (dua) tahun.

Jika ada pertanyaan tentang penelitian ini, Bapak/ibu dapat menghubungi peneliti dengan alamat Jl. Kihajar Dewantara Gondrong Gg Blok A2 Cipondoh, Koata Tangerang

Jakarta, 31 Mei 2023



Rana Afiah
Telp : 0895334254843

**INFORMED CONSENT
LEMBAR PERSETUJUAN/PENOLAKAN SETELAH PENJELASAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Jurusan :

Setelah mendapatkan keterangan secukupnya serta menyadari manfaat dari penelitian tersebut dibawah ini berjudul :

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang

dengan sukarela menyetujui diikutsertakan dalam penelitian diatas dengan catatan bila suatu waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun, berhak membatalkan persetujuan ini serta berhak untuk mengundurkan diri.

Jakarta, 31 Mei 2023

Mengetahui



Penanggung jawab penelitian

Yang menyetujui

Peserta

LOLOS ETIK



**DEWAN PENEGAKAN KODE ETIK UNIVERSITAS ESA
UNGGUL KOMISI ETIK PENELITIAN**
Jl. Arjuna Utara No.9 Kebon Jeruk Jakarta Barat 11510
Telp. 021-5674223 email: dpke@esaunggul.ac.id

Nomor : 0923-06.022 /DPKE-KEP/FINAL-EA/UEU/VI/2023

KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
ETHICAL APPROVAL

Komisi Etik Penelitian Universitas Esa Unggul dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul:

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KOTA TANGERANG.**

Peneliti Utama : Rana Afiyah
Pembimbing : Ns. Diah Sukaesti, S.Kep., M.Kep. Sp. Kep. J
Nama Institusi : Universitas Esa Unggul

dan telah menyetujui protokol tersebut di atas.

Jakarta, 14 Juni 2023

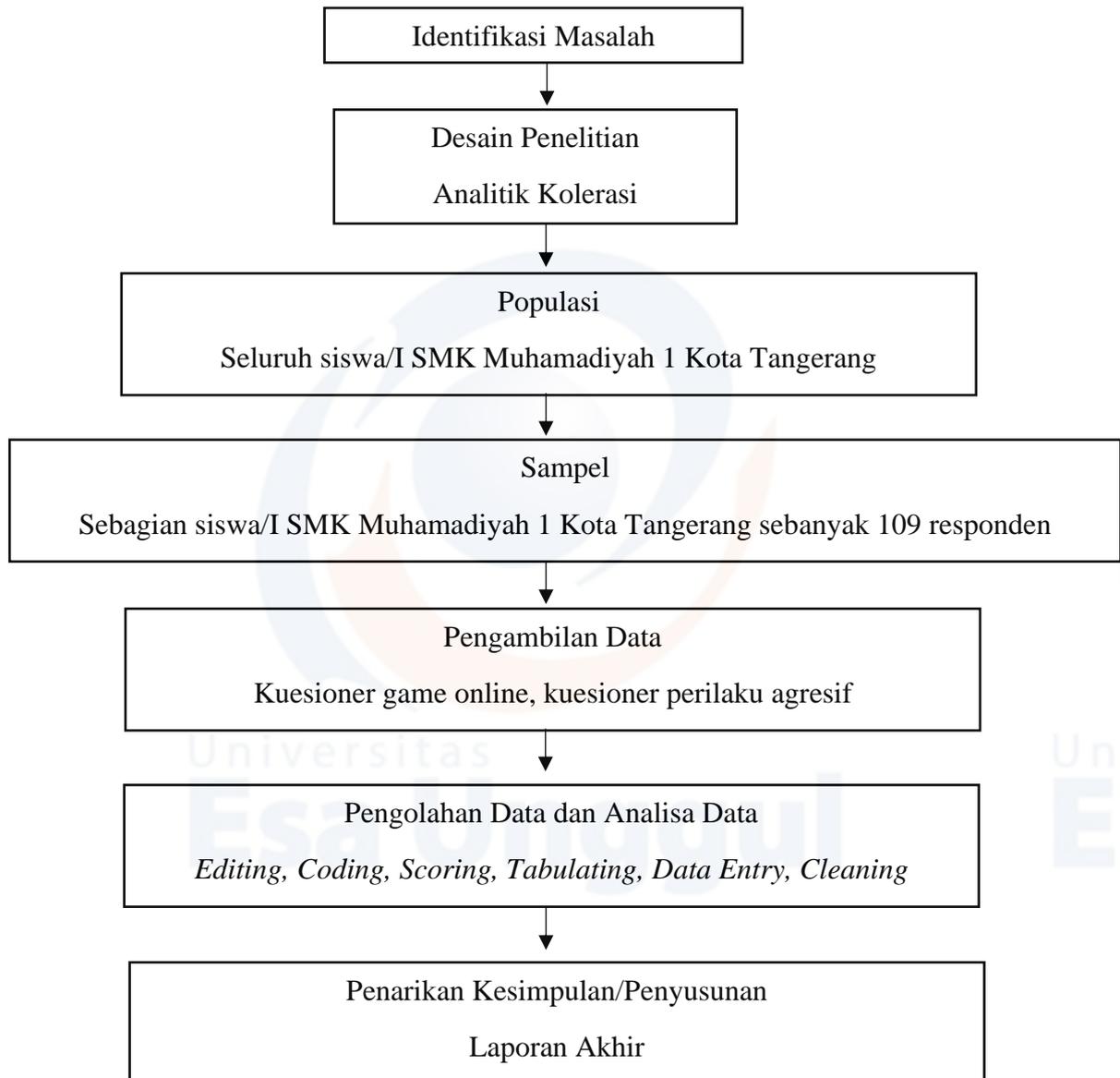
Plt. Ketua


Dr. CSP Wekadigunawan, DVM, MPH, PhD

- * *Ethical approval* berlaku satu tahun dari tanggal persetujuan.
- ** Peneliti berkewajiban
 1. Menjaga kerahasiaan identitas subyek penelitian
 2. Memberitahukan status penelitian apabila:
 - a. Setelah masa berlakunya keterangan lolos kaji etik, penelitian masih belum selesai, dalam hal ini *ethical approval* harus diperpanjang
 - b. Penelitian berhenti di tengah jalan
 3. Melaporkan kejadian serius yang tidak diinginkan (*serious adverse events*).
 4. Peneliti tidak boleh melakukan tindakan apapun pada subyek sebelum penelitian lolos kaji etik dan *informed consent*.

PROTOKOL ATAU PROSEDUR PENELITIAN

Untuk prosedur pelaksanaan penelitian hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif dapat dilihat sebagai berikut:



KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF

KUESIONER PENELITIAN

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan dan pertanyaan ini dengan baik dan benar.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewat.
4. Isilah kuesioner ini secara JUJUR sesuai dengan keadaan anda masing-masing
5. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.
6. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini **wajib** dijawab/ diisi agar hasil dapat diolah dan dianalisa. "Selamat mengisi kuesioner ini".

I. Kuesioner Identitas Responden

No. Responden :

Inisial Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Kelas : 10 11

Jurusan : Multimedia Akuntansi

OTKP

Durasi bermain *game online* dalam sehari Jam

Frekuensi bermain *game online* dalam sehari Kali

Kuesioner Game Online

Keterangan :

1. SS : Sangat Sering = 4 skor

3. TS : Tidak Setuju = 2 skor

2. S : Sering = 3 skor

4. STS : Sangat Tidak Setuju = 1 skor

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 3 jam perhari				
2.	Saya merasakan kesepian jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
3.	Saya selalu ingin bermain <i>game online</i> dengan teman-teman saya dari pada bermain sendiri.				
4.	Saya merasakan frustrasi ketika saya kalah dengan lawan main saya.				
5.	Jika saya kalah saya merasa ingin bermain kembali untuk membalas kekalahan saya				
6.	Saya merasakan tidak puas ketika hanya bermain <i>game online</i> kurang dari dua jam				
7.	Saya merasakan bersemangat ketika bermain <i>game online</i>				
8.	Orang lain gagal saat mencoba membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
9.	Saya merasakan gembira saat saya bermain <i>game online</i>				
10.	Saya merasakan kebebasan ketika saya bermain <i>game online</i>				

11.	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah				
12.	Saya sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> .				
13.	Saya sudah menetapkan jam bermain <i>game online</i> saya per-hari				
14.	Jika saya lebih memprioritaskan bermain <i>game online</i> ketimbang hal lain				
15.	Saya lebih sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada aktivitas lain.				
16.	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari				
17.	Saya merasa kelelahan jika bermain <i>game online</i> terlalu lama				
18.	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur				
19.	Saya mengabaikan teman saya yang mengajak berbicara saat saya sedang bermain <i>game online</i> .				
20.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding beraktivitas dengan keluarga dan teman saya.				
21.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari				
22.	Saya merasa tertantang ketika saya bermain <i>game online</i>				
23.	Ketika saya sedang mengalami stress saya memilih untuk bermain <i>game online</i>				
24.	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan dengan bermain <i>game online</i>				
25.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i>				

	yang sifatnya menantang (bertempur untuk melawan musuh)				
26.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnyamendapatkan profit/keuntungan bagi karakter virtual saya di <i>game online</i>				
27.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak (menjadi teroris atau polisi)				

Kuesioner Perilaku Agresif

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
28.	Saya tidak suka ketika saya di ganggu saat bermain <i>game online</i>				
29.	Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain <i>game online</i>				
30.	Saya merasa frustrasi jika tujuan (misi) saya dalam <i>game online</i> tidak tercapai.				
31.	Saya tidak akan melanjutkan permainan <i>game online</i> saya jika saya tidak dapat mencapai keinginan saya dalam permainan game online tersebut.				
32.	Saya merasa jika adanya pembunuhan, kekerasan dsb, adalah suatu tontonan yang layak untuk di tonton.				
33.	Saya akan meniru aksi kekerasan yang terdapat di <i>game online</i> kedalam dunia nyata.				
34.	Saya merasa terprovokasi kepada teman yang mengajak saya untuk bermain <i>game online</i>				
35.	Saya menuangkan apa yang ada didalam				

	permainan <i>game online</i> didalam kehidupan saya.				
36.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, tangan saya tidak sengaja (refleks) memukul orang yang berada disamping saya.				
37.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, kaki saya tidak sengaja (refleks) menendang barang yang berada didekat saya.				
38.	Saya mengejek teman saya yang noob saat bermain <i>game online</i>				
39.	Saya meluapkan kekesalan saya pada orang yang didekat saya ketika saya kalah dalam permainan <i>game online</i> .				
40.	Perkataan saya tidak sengaja menyakiti perasaan teman saya ketika saya merasa tersaingin dalam bermain <i>game online</i> .				

9	0.577	0,1882	Valid
10	0.578	0,1882	Valid
11	0.607	0,1882	Valid
12	0.369	0,1882	Valid
13	0.210	0,1882	Valid
14	0.438	0,1882	Valid
15	0.496	0,1882	Valid
16	0.436	0,1882	Valid
17	0.591	0,1882	Valid
18	0.433	0,1882	Valid
19	0.335	0,1882	Valid
20	0.361	0,1882	Valid
21	0.565	0,1882	Valid
22	0.759	0,1882	Valid
23	0.585	0,1882	Valid
24	0.625	0,1882	Valid
25	0.745	0,1882	Valid
26	0.695	0,1882	Valid
27	0.773	0,1882	Valid

Perilaku agresif

		Correlations													Total
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	
X01	Pearson Correlation	1	.674**	.529**	.093	.120	.406*	-.037	.170	.104	.236	.419*	.047	.405*	.624**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.594	.491	.016	.832	.330	.552	.173	.012	.788	.016	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X02	Pearson Correlation	.674**	1	.511**	.386*	.027	.190	-.019	.004	-.027	-.001	.044	.008	.345*	.467**
	Sig. (2-tailed)			.002	.022	.877	.274	.914	.981	.877	.994	.804	.964	.042	.005
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X03	Pearson Correlation	.529**	.511**	1	.257	.029	.224	.166	-.011	.160	.030	.212	.126	.165	.506**
	Sig. (2-tailed)	.001	.002		.136	.870	.196	.340	.951	.358	.864	.221	.471	.287	.002
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X04	Pearson Correlation	.093	.386*	.257	1	-.144	-.044	.165	-.076	.032	-.142	-.046	.276	.059	.281
	Sig. (2-tailed)	.594	.022	.136		.411	.801	.343	.663	.853	.415	.792	.109	.734	.102
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X05	Pearson Correlation	.120	.027	.029	-.144	1	.314	-.025	.369*	.083	.131	-.032	.204	.200	.354*
	Sig. (2-tailed)	.491	.877	.870	.411		.066	.886	.029	.635	.453	.854	.240	.250	.037
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X06	Pearson Correlation	.406*	.190	.224	-.044	.314	1	.270	.517**	.343*	.444**	.166	.521**	.260	.688**
	Sig. (2-tailed)	.016	.274	.196	.801	.066		.117	.001	.044	.007	.341	.001	.132	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X07	Pearson Correlation	-.037	-.019	.166	.165	-.025	.270	1	.449**	.191	.168	.054	.510**	.125	.441**
	Sig. (2-tailed)	.832	.914	.340	.343	.886	.117		.007	.271	.335	.759	.002	.473	.008
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X08	Pearson Correlation	.170	.004	-.011	-.076	.369*	.517**	.449**	1	.465**	.315	.329	.394*	.507**	.641**
	Sig. (2-tailed)	.330	.981	.951	.663	.059	.001	.007		.005	.065	.054	.019	.002	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X09	Pearson Correlation	.104	-.027	.160	.032	.083	.343*	.191	.465**	1	.425**	.077	.352*	.267	.512**
	Sig. (2-tailed)	.552	.877	.358	.853	.635	.044	.271	.005		.011	.659	.038	.122	.002
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	.236	-.001	.030	-.142	.131	.444**	.168	.315	.425**	1	.335*	.261	.340*	.538**
	Sig. (2-tailed)	.173	.994	.864	.415	.453	.007	.335	.065	.011		.049	.131	.046	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X11	Pearson Correlation	.419*	.044	.212	-.046	-.032	.166	.054	.329	.077	.335*	1	.030	.557**	.458**
	Sig. (2-tailed)	.012	.804	.221	.792	.854	.341	.759	.054	.659	.049		.863	.001	.006
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X12	Pearson Correlation	.047	.008	.126	.276	.204	.521**	.510**	.394*	.352*	.261	.030	1	.104	.576**
	Sig. (2-tailed)	.788	.964	.471	.109	.240	.001	.002	.019	.038	.131	.863		.552	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X13	Pearson Correlation	.405*	.345*	.185	.059	.200	.260	.125	.507**	.267	.340*	.557**	.104	1	.632**
	Sig. (2-tailed)	.016	.042	.287	.734	.250	.132	.473	.002	.122	.046	.001	.552		.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Total	Pearson Correlation	.624**	.467**	.506**	.281	.354*	.688**	.441**	.641**	.512**	.538**	.458**	.576**	.632**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.002	.102	.037	.000	.008	.000	.002	.001	.006	.000	.000	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Butir Kuesioner	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.624	0,1882	Valid
2	0.467	0,1882	Valid
3	0.506	0,1882	Valid
4	0.281	0,1882	Valid
5	0.354	0,1882	Valid
6	0.688	0,1882	Valid
7	0.441	0,1882	Valid
8	0.641	0,1882	Valid
9	0.512	0,1882	Valid
10	0.538	0,1882	Valid
11	0.458	0,1882	Valid
12	0.576	0,1882	Valid
13	0.632	0,1882	Valid

Uji Reliabilitas Kuesioner

Kuesioner intensitas bermain game online

Reliability statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha		N of Items
,914		27

R Hitung	R Tabel	Keterangan
0.914	0,1882	Reliabel

Kuesioner perilaku agresif

Reliability statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,760	13

R Hitung	R Tabel	Keterangan
0.760	0,1882	Reliabel

Hasil Analisis Uji Normalitas Data

Uji normalitas

Intensitas bermain game online dan perilaku agresif

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Game Online	Perilaku Agresif
N		109	109
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67,16	28,59
	Std. Deviation	13,627	5,063
Most Extreme Differences	Absolute	,158	,129
	Positive	,074	,075
	Negative	-,158	-,129
Test Statistic		,158	,129
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c	,000 ^c

Hasil Analisis Uji Deskriptif

Uji deskriptif intensitas bermain game online

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Bermain Game Online	109	27	87	67,16	13,627
Valid N (listwise)	109				

Uji deskriptif perilaku agresif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku Agresif	109	13	41	28,59	5,063
Valid N (listwise)	109				