

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN**

SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan
Minat Utama Program Studi Ilmu Keperawatan**



**Diajukan oleh
Dwi Lusi Wahyuningsih
A21601431**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
GOMBONG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:
**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

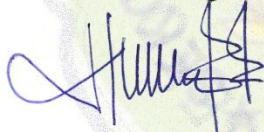
Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM: A21601431

Telah disetujui dan dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk diujikan
Pada Tanggal Februari 2018

Pembimbing,

Pembimbing I,



(Nurlaila, S.Kep.,Ns., M.Kep)

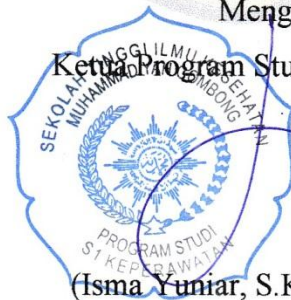
Pembimbing II,



(Wuri Utami, S.Kep.,Ns., M.Kep)

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Keperawatan



(Isma Yuniar, S.Kep.,Ns., M.Kep)

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

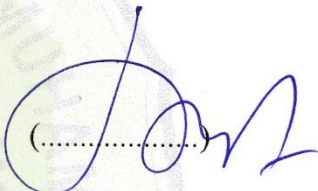
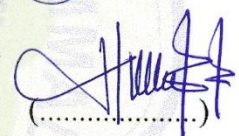
Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM: A21601431

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

1. Isma Yuniar, S.Kep.,Ns., M.Kep (Ketua) 
2. Nurlaila, S.Kep.,Ns., M.Kep (Anggota) 
3. Wuri Utami, S.Kep.,Ns., M.Kep (Anggota) 

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Keperawatan



(Isma Yuniar, S.Kep.,Ns., M.Kep)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik STIKes Muhammadiyah Gombong, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM : A21601431

Program studi : S1 Keperawatan

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STIKes Muhammadiyah Gombong Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas skripsi saya yang berjudul:

“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STIKes Muhammadiyah Gombong berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Kebumen

Pada Tanggal: Februari 2018

Yang menyatakan



(Dwi Lusi Wahyuningsih)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih
Tempat/Tanggal Lahir : Kebumen, 25 Januari 1980
Alamat : Perum Sigaru RT.001 RW.006, Desa Sumberadi,
Kec. Kebumen Kabupaten Kebumen,
Provinsi Jawa Tengah
Nomor Telepon/HP : 087 848 350 503
Alamat Email : dwi.lusi2000@gmail.com

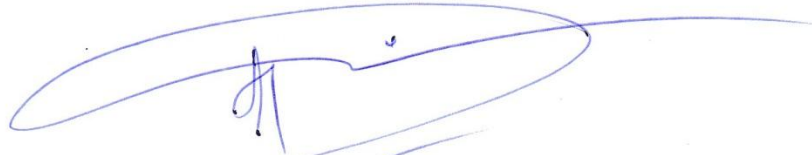
Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :
“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN”.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketemukan seluruh atau sebagian dari skripsi tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Kebumen, Februari 2018

Yang membuat pernyataan,



(Dwi Lusi Wahyuningsih)

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
STIKES MUHAMMADIYAH GOMBONG
Skripsi, Februari 2018

Dwi Lusi Wahyuningsih¹⁾ Nurlaila²⁾ Wuri Utami³⁾

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN**

XI+41 Halaman+7 Tabel+8 Lampiran+ 2 Gambar

ABSTRAK

Latar Belakang : *Game online* sangat disukai oleh semua kalangan, termasuk anak-anak. Penggunaan media yang berbau kekerasan seperti *game online* dalam jangka panjang ternyata sangat berkaitan dengan kecenderungan agresif yang dilakukan anak-anak.

Tujuan : Mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen.

Metode : Penelitian ini menggunakan metode deskripsi korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini adalah 72 siswa yang diambil secara *purposive sampling*. Data dianalisa menggunakan analisa deskriptif dan korelatif menggunakan uji *Kendall tau*.

Hasil : Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa sebagian besar anak dengan intensitas bermain game online kategori sedang (66,7%). Sebagian besar anak dengan perilaku agresif kategori sedang (59,7%).

Kesimpulan: Ada hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen (*p-value* =0,005).

Rekomendasi: Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif siswa diantaranya faktor psikologis, lingkungan, situasional, dan biologis. Penelitian selanjutnya juga diharapkan meneliti dampak *game online* bagi siswa diantaranya penurunan prestasi belajar maupun kualitar tidur.

Kata Kunci : anak, game online, perilaku agresif.

-
- 1) Mahasiswa S1 Keperawatan STIKES Muhammadiyah Gombong
2) Pembimbing I Dosen STIKES Muhammadiyah Gombong
3) Pembimbing II Dosen STIKES Muhammadiyah Gombong

**S1 PROGRAM OF NURSING DEPT
MUHAMMADIYAH HEALTH SCIENCE INSTITUTE OF GOMBONG
Mini-Thesis, February 2018**

Dwi Lusi Wahyuningsih¹⁾ Nurlaila²⁾ Wuri Utami³⁾

**THE CORRELATION BETWEEN INTENSITY OF PLAYING GAME
ONLINE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR ON CHILDREN AT
INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL IBNU ABBAS
KEBUMEN**

XI + 43 Pages + 7 Tables + 8 Appendices + 2 Figures

ABSTRACT

Background: Online games are well liked by all walks of life, including children. The use of violent media such as online games in the long run is very much related to the aggressive tendency of children.

Objective: To know the correlation between intensity of playing game online and aggressive behavior on children at integrated islamic elementary school Ibnu Abbas Kebumen

Method: This research use correlation description method with cross sectional approach. The sample in this research is 72 students taken by purposive sampling. Data were analyzed using descriptive and correlative analysis using Kendall tau test.

Results: This study resulted in the finding that most children with moderate online game playing intensity (66.7%). Most children with moderate aggressive behavior (59.7%).

Conclusion: There is a correlation between intensity of playing game online and aggressive behavior on children at integrated islamic elementary school Ibnu Abbas Kebumen ($p\text{-value} = 0,005$).

Recommendations: Further research is expected to examine other factors that influence students' aggressive behavior such as psychological, environmental, situational, and biological factors. Further research is also expected to examine the impact of online games for students such as decreased learning achievement and sleep quality.

Keywords: aggressive behavior, children, online games.

-
- 1. Student of Muhammadiyah Health Science Institute of Gombong**
 - 2. Lecture of Muhammadiyah Health Science Institute of Gombong**
 - 3. Lecture of Muhammadiyah Health Science Institute of Gombong**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Alloh SWT atas limpahan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen”.

Skripsi ini dapat dapat diselesaikan karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Herniyatun, S. Kp., M. Kep.Sp.Mat selaku Ketua STIKESH Muhammadiyah Gombong.
2. Ibu Isma Yuniar, S.Kep.Ns.M. Kep, selaku Ketua Prodi S1 Keperawatan STIKESH Muhammadiyah Gombong.
3. Ibu Nurlaila, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Pembimbing I atas bimbingan, perhatian, dan masukanya sehingga terselesaikanya Skripsi ini.
4. Ibu Wuri Utami,S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Pembimbing II atas bimbingan dan pengarahanya terhadap sistem penulisan Skripsi ini sampai selesai.
5. Kepala SDIT Ibnu Abbas atas ijinnya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Keluarga besar SDIT Ibnu Abbas atas partisipasinya.
7. Tim PPA Sat Reskrim Polres Kebumen atas informasi dan ijinnya.
8. Suami dan anak-anak tersayang atas motivasi dan cintanya.
9. Teman-teman “Succes anak skripsi coy” atas kerjasamanya.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan dukunganya.

Penulis menyadari akan segala kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan Skripsi ini karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis, untuk itu saran dan kritik yang membangun demi perbaikan Skripsi ini sangatlah dihargai. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga bermanfaat bagi penulis dan ilmu pengetahuan.

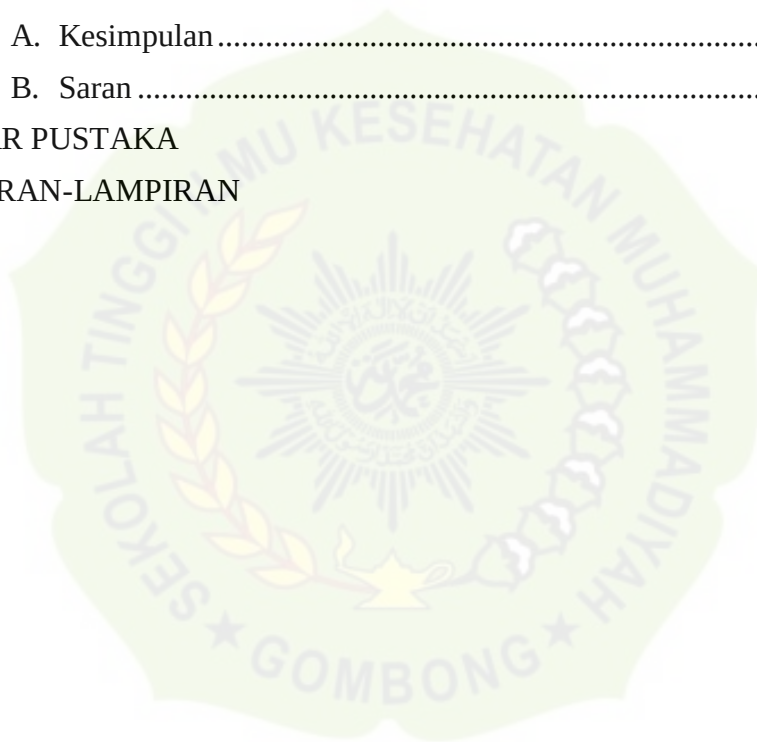
Kebumen, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Teori	7
B. Kerangka Teori	18
C. Kerangka Konsep	19
D. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Metode Penelitian	20
B. Populasi/Sampel/Teknik Sampling.....	20
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
D. Variabel Penelitian.....	21
E. Definisi Operasional	22

F. Teknik Pengumpulan Data	23
G. Teknik Analisa Data	27
H. Validitas dan Reliabilitas	28
I. Etika Penelitian	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan	33
C. Keterbatasan Penelitian	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	18
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	19



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Keaslian Penelitian	5
Tabel 3.1	Definisi Operasional	22
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrument Skala Variabel Intensitas bermain Game Online	24
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrument Skala Variabel Perilaku Agresif Anak	25
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online di SDIT Ibnu Abbas Kebumen	32
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen.....	32
Tabel 4.3	Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen	33

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Orang Tua
- Lampiran 4. Lembar Kuesioner
- Lampiran 5. Hasil Uji Statistik
- Lampiran 6. Surat Keterangan Lolos Uji Etik
- Lampiran 7. Surat Perijinan Penelitian
- Lampiran 8. Lembar Konsultasi Pembimbing



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain atau permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh kesenangan menurut Elizabeth Hurlock yang dikutip oleh Suyadi (2010, 283). Permainan dahulu sangatlah sederhana. Perkembangan teknologi memberikan manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. *Game online* diilhami oleh penemuan *metodhe networking computer* tahun 1969 oleh militer di Amerika Serikat, dari konsep inilah dikembangkan berbagai fitur baru *game* (Taufan, 2016).

Game online merupakan permainan (*games*) yang mudah diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, yang umumnya menggunakan internet. *Game online* biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya (Adams & Rollings, 2010). Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan banyak orang kecanduan *game online*. *Game online* sangat disukai oleh semua kalangan, termasuk anak-anak. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009).

Beberapa kasus terjadi di belahan dunia, *It is likely that this focus will not diminish in the near future, in part because of the enormous media attention garnered when mass killings (e.g., the Columbine High School slayings in 1999) are associated with youth who play violent video games* (Ferguson, 2007). Selain itu kasus kekerasan siswa SD Tri Sula Perwari Bukittinggi diduga efek *game* dan film kekerasan (KPAI, 2014). Berdasarkan data kasus yang dilaksanakan *diversi* oleh PPA Sat Reskrim Polres Kebumen

perilaku agresif juga terjadi di kabupaten Kebumen di tahun 2015 terjadi kekerasan yang dilakukan anak kelas 6 SD terhadap tamu tetangganya saat bermain layang-layang dan pihak keluarga melapor ke Polres Kebumen atas tindakan tersebut, sepanjang tahun 2016 terdapat 2 kasus penganiayaan yang dilakukan oleh anak berusia 18 tahun, berdasarkan pengakuan pelaku sering bermain *game online* tema kekerasan.

Terlebih lagi pada anak-anak biasanya diselimuti rasa ingin tahu dan ingin mencoba hal-hal baru dengan meniru. Dalam hal ini agresivitas anak merupakan perilaku negatif yang sengaja dilakukan anak untuk menyakiti orang lain atau objek lain baik secara fisik maupun verbal atau psikologis (Perry, 2012).

Menurut Belson (2011), menggunakan media yang berbau kekerasan seperti *game online* dalam jangka panjang ternyata sangat berkaitan dengan kecenderungan agresi yang dilakukan anak-anak. Perilaku agresif dapat ditunjukkan dalam bentuk oral, yaitu makian, cercaan dengan kata-kata kotor yang tidak terkendali, mengancam, atau membentak.

Menurut Sherry (2012), salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak adalah kebiasaan bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Mekanisme yang sering dihubungkan dengan perilaku agresif tersebut adalah *social learning theory*. Pada *social learning theory* ditarik hipotesis bahwa memainkan *game online* yang agresif yang mengandung unsur kekerasan akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar.

Teori – teori diatas juga dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya seperti oleh Utomo, 2014, meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta. Satria, 2014, melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki – laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh kota Padang. Penelitian yang sama oleh Ramadhani, 2013, menunjukan bahwa ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku

agresivitas remaja awal di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda.

Beberapa uraian tersebut di atas menunjukkan adanya kecenderungan dari anak-anak yang intensitasnya tinggi dalam bermain *game online* memiliki perilaku agresif yang tinggi pula. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan tanggal 21-22 Agustus 2017 melalui wawancara dengan 12 wali siswa SDIT Ibnu Abbas Kebumen, diketahui bahwa semuanya mempunyai kebiasaan bermain *game online*, tetapi dengan intensitas yang berbeda-beda, 7 anak (50%) intensitas tinggi, 2 anak intensitas sedang (40%), dan 3 anak lainnya intensitas rendah (30%). Selanjutnya berdasarkan hasil observasi terhadap 7 anak yang intensitasnya tinggi dalam bermain *game online* tersebut, terlihat 4 anak diantaranya sering menirukan gerakan para pemain *smacdown* seperti memukul, membanting, melompat, berterik walaupun hanya pura pura, seringkali marah terhadap objek yang tidak jelas, memukul tembok, menendang lantai, apabila kalah memainkan pertarungan dalam *game online* tersebut, tidak jarang anak tersebut tidak mengindahkan kata – kata dari orang tuanya, malas belajar, tidak disiplin waktu dan menjahili adik atau kakaknya. Perilaku-perilaku anak tersebut menunjukkan adanya indikasi perilaku agresif. Kondisi empiris ini mendorong penulis mengadakan penelitian tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dirumuskan masalah sebagai berikut: apakah terdapat hubungan bermakna antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui intensitas bermain *game online* pada anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen
- b. Mengetahui perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi keperawatan pediatrik tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak.

2. Manfaat Bagi SDIT Ibnu Abbas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai evidence base practise dalam memantau perkembangan psikologi anak didik terkait masalah perilaku agresif , mampu mengarahkan siswa yang senang bermain *game online* untuk lebih memilih permainan yang edukatif dan menghimbau para orang tua untuk lebih mengontrol anaknya saat bermain *game online*.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti/Judul Penelitian	Hasil	Metodologi	Persamaan	Perbedaan
1	Utomo (2014) /Hubungan antara Intensitas Bermain <i>game Online</i> Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Surakarta	Ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif remaja di Surakarta	Kuantitatif- asosiatif	Menggunakan metode kuantitatif - asosiatif mengangkat masalah hubungan antara intensitas <i>game online</i> dengan perilaku agresif	Waktu, lokasi, responden, Waktu, lokasi, responden, analisis datanya mengguna kan analisis non parametris <i>Kendall's Tau</i>
2	Satria (2014) / Hubungan Kecanduan Bermain Video <i>Game Onlines</i> Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki- Laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang	Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain video <i>Game Onlines</i> yang mengandu ng unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada muid laki-laki kelsa IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang	Kuantitatif- asosiatif	Menggunakan metode kuantitatif- asosiatif mengangkat masalah hubungan antara bermain <i>video game</i> dengan perilaku agresif	Waktu, lokasi, responden, analisis datanya mengguna kan analisis non parametris <i>Kendall's Tau</i>

No	Nama Peneliti/Judul	Hasil	Metode	Persamaan	Perbedaan
3	Ramadhani (2013) / Penelitian Hubungan Motif Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal	Ada hubungan antara motif bermain <i>Game Online</i> dengan perilaku agresivitas remaja	Kuantitatif-asosiatif	Menggunakan metode kuantitatif-asosiatif mengangkat masalah hubungan bermain game online dengan perilaku agresif	Waktu, lokasi, responden, analisis datanya menggunakan analisis nonparametris <i>Kendall's Tau</i>
4	Haqq (2016)/Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Agresifitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang	Ada hubungan yang positif antara <i>game online</i> dengan agresifitas remaja awal	Kuantitatif korelatif	Menggunakan metode kuantitatif-korelatif mengangkat masalah hubungan bermain game online dengan perilaku agresif	Waktu, lokasi, responden, analisis datanya menggunakan analisis non parametris <i>Kendall's Tau</i>

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. (2010). *Foundamentals of game design*. Barkeley"CA : New Riders.
- Anderson, C., & Busman, Belson. (2012). Effects of violant vidio games aggressive behavior, agridressive cognition, aggressive affect Physicologycal arousal, and prosocial behavior: A. Meta- Analytic review of the scientific literature. *Journal American Psychological Society, Volume 12. Halaman 353-359.*
- Anantasari. (2007). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ardanawati. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013. *Skripsi: Tidak diterbitkan*
- Atmodjo, P dan Warsit, R. (2012). *Kamus Lengkap Inggris Indonesia. Indonesia. Inggris : Surabaya. Anugrah*
- Azwar, (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (2013) *The Aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (3) 452-459.
- Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Costikyan Greg. (2008). *The Art Of Game a book of liscence*. Jesse Schell
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta- analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309–316. doi:10.1007/s11126-007-9056-9
- Freeman, Cindy B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. P:42-47.

- Griffiths, M. D., Mark N.O.D. Daren Chappell. (2014). Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavior Vol 7. No 4*.
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.Indeks.
- Haqq. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Agresifitas Remaja Awal di Warnet A, B dan C Kec Lowok Waru Kota Malang, *Skripsi*. Fak Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Haryanto. (2014). *Dasar-Dasar Penulisan Proposal Penelitian*, cetakan ke-2. Yogyakarta: UGM Press.
- Hidayat, (2007). *Metode penelitian dan teknik analisa data*. Jakarta:Salemba Medika
- Hildayani, R. (2008). *Penanganan Anak Berkelainan (Anak Dengan Kebutuhan Khusus)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock. (2008). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Hutapea, Bonar. (2010). Studi Korelasi Intensitas Menonton TayanganYang Mengandung Kekerasan Di Televisi Dengan Perilaku Agresif Pada Anak. *Jurnal Ikon Vol II No.2.Samarinda*.
- Ikalor, (2013). Pertumbuhan dan Perkembangan. *Jurnal keperawatanVol 7 No. 1 : 1-6*.
- Jabbar, T. N. (2014). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dan Jenis Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Journal keperawatan, Hal 20-30*.
- Kim, E. J. (2008). *Aggresive in Children European Psychiatry*. London: SAGE Publication.
- Kurniadami, Endah (2010).Perilaku Agresif pada Anak Usia Sekolah dan Remaja Awal .*Tesis : Perpustakaan UI*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*.Media Psychology, 12 (1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012).

- Lumban Gaol, Theresia. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Manuskrip* (skripsi Ilmu Keperawatan UI)
- Maidin Gultom (2010), *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*, cetakan ke-2 hal 32. Bandung. PT Refika Aditama.
- Maharani, D. 2012. *Perampok Minimarket Terobsesi "Online Game"*. Artikel (online).http://edukasi.kompas.com/read/2012/08/28/21332390/Perampok_Minimarket.Terobsesi.Online.Game.
- Mayke Sherry. (2012). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Musbikin, I. (2009). *Mendidik Anak Nakal*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Nuhan Gola,(2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Skripsi*: UNY.
- Onursoy, S. (2014). The Parental Prespective on the New Media. *Online Journal of Communication and Media Technologies* Vol 4. Issue 3.
- Piyeke, P. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di manado. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Pratama, Sumantri. (2012). Hubungan antara Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan di Televisi dengan Perilaku Agresi pada Siswa SDN Transan 03. *Jurnal Psikologi, Volume 7 No 2*
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Riyadh, S. (2015). *Kala Orang Tua Bertanya Tentang Masalah Anaknya*. Sukoharjo: Mumtaza.
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*.Bandung: Alfabeta.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*.Jakarta: Pustaka Mina
- Sarwono, S. W. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka

- Saidah (2014). Perilaku Remaja Pengguna Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Remaja Pengguna Game online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun. *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Paluh Kota Padang . *Journal Kesehatan Andalas*, Hal 41- 43.
- Sophie, R. (2009). *Can you Really be Addiction to a Computer*. Online. http://www.netaddiction.com/addiction_to_computer.pdf.
- Sugiono D, (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi 4. Jakarta : Gramedia
- Surbakti. (2008). *Awas Tayangan Televisi Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: Gramedia.
- Suyadi, (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Pedagogia
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Utomo, A. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Surakarta. *Skripsi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Wong, Donna L, Marilyn Hockennbery Eaton, David Wilson, Marilyn L Winkelstein, Patricia Schwartz. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatric Vol 6.Ed 1*. Jakarta : EGC.
- Young, K. S. (2009). *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. VandeCreek & T.L.
- Jackson (Eds.), Sarasota, FL (2012): Professional Resource Press .diakses Maret 2012 .

Lampiran 1

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

YTH: Siswa SDIT Ibnu Abbas

Di

SDIT Ibnu Abbas Kebumen

Assalamun'alaikum. Wr.Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Program Studi
S1 Keperawatan Muhammadiyah Gombong :

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM : A21601431

Saat ini sedang mengadakan penelitian dengan judul “ Hubungan
Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu
Abbas Kebumen”.

Prosedur penelitian ini tidak akan menimbulkan resiko atau kerugian
kepada responden. Kerahasiaan semua tindakan yang telah dilakukan akan dijaga
dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas kerjasamanya saya
ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Peneliti

Dwi Lusi Wahyuningsih

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama :

Umur :

Alamat :

Dengan ini saya bersedia menjadi responden pada penelitian dengan judul
“Hubungan Intensitas bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Anak di
SDIT Ibnu Abbas Kebumen” yang diteliti oleh

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM : A21601431

Demikian persetujuan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tidak ada
paksaan dari pihak manapun.

Kebumen,.....2018

Peneliti

Yang Memberi Pernyataan

(Dwi Lusi Wahyuningsih)

(.....)

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN IZIN ORANG TUA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Agama :

Alamat :

Orang tua/Wali dari anak :

Nama :

Jenis Kelamin :

TTL :

Kelas :

Dengan ini menyatakan tidak merasa keberatan jika anak saya sebagaimana tersebut diatas menjadi responden penelitian dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen”.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Yang membuat pernyataan

.....

Lampiran 4

KUESIONER

No :

Inisial :

Umur :

Tanggal Pengisian :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum teman-teman memberikan jawaban.
2. Cara mengisi jawaban pernyataan adalah, teman-teman diminta untuk memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (X) pada kolom yang tersedia. Adapun cara menjawab dan pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut:
SS : bila pernyataan tersebut Sangat Sesuaidengan keadaan teman-teman
S : bila pernyataan tersebut Sesuai dengan keadaan teman-teman
TS : bila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan keadaan teman-teman
STS: bila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan keadaan teman-teman
3. Semua nomor harus dikerjakan, setelah selesai mengerjakan periksalah kembali.

*****Selamat Mengerjakan Semoga Sukses*****

a. SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya sering bermain <i>game online</i>				
2	Saya bermain <i>game online</i> seminggu 3x				
3	Saya bermain <i>game online</i> 2x dalam sehari				
4	Saya bermain <i>game online</i> selama 1 jam				
5	Saya bermain <i>game online</i> sejak TK				
6	Saya terus bermain <i>game online</i> walaupun sudah lelah				
7	Saya kecewa saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				
8	Saya terus bermain <i>game online</i> walaupun merasa lapar				
9	Saya sedih apabila kalah dalam permainan <i>game online</i>				
10	Saya sangat senang bisa lolos ke level selanjutnya dalam bermain <i>game online</i>				
11	Saya sering menunda waktu belajar saat bermain <i>game online</i>				
12	Saya marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>				
13	Saya gembira sekali kalau menang dalam bermain <i>game online</i>				
14	Saya malas pergi mandi kalau sedang bermain <i>game online</i>				
15	Saya ingin menjerit kalau kalah dalam bermain <i>game online</i>				

b. SKALA PERILAKU AGRESIF

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya akan mendorong teman lawan main kalau kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
2	Saya menghindari kalau ada teman yang membuat saya marah.				
3	Saya suka mengejek teman.				
4	Walaupun diejek oleh teman saya tidak akan membalas.				
5	Saya membanting alat bermain jika saya marah.				
6	Saya tidak akan membanting alat bermain walaupun saya marah.				
7	Saya merebut barang milik teman kalau saya menginginkanya.				
8	Saya tidak akan merusak barang teman yang telah menjahili saya				
9	Saya akan meninju teman yang mengejek saya.				
10	Saya tidak menanggapi tantangan teman untuk berkelahi.				
11	Saya suka memfitnah teman saya.				
12	Saya tetap berbicara sopan pada orang yang telah berbicara kasar ke saya.				
13	Saya akan membanting pintu jika sedang marah				
14	Saya lebih suka diam dan baca istighfar kalau sedang marah.				
15	Saya akan merampas mainan baru teman saya.				
16	Saya akan menjaga mainan baru teman yang saya pinjam.				
17	Saya akan mendorong teman yang mengganggu saya.				
18	Saya tetap akan bersikap baik pada teman yang mengganggu saya.				
19	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> .				
20	Saya tidak membalas perkataan kotor dari teman.				

Frequencies

Statistics

		Intensitas Bermain Game Online	Perilaku Agresif Anak
N	Valid	72	72
	Missing	0	0

Frequency Table

Intensitas Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	18	25,0	25,0	25,0
	Sedang	48	66,7	66,7	91,7
	Tinggi	6	8,3	8,3	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

Perilaku Agresif Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	28	38,9	38,9	38,9
	Sedang	43	59,7	59,7	98,6
	Tinggi	1	1,4	1,4	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Itensitas Bermain Game Online * Perilaku Agresif Anak	72	100,0%	0	,0%	72	100,0%

Itensitas Bermain Game Online * Perilaku Agresif Anak Crosstabulation

			Perilaku Agresif Anak			Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	
Itensitas Bermain Game Online	Rendah	Count	9	9	0	18
		% within Itensitas Bermain Game Online	50,0%	50,0%	,0%	100,0%
		% of Total	12,5%	12,5%	,0%	25,0%
	Sedang	Count	18	30	0	48
		% within Itensitas Bermain Game Online	37,5%	62,5%	,0%	100,0%
		% of Total	25,0%	41,7%	,0%	66,7%
	Tinggi	Count	1	4	1	6
		% within Itensitas Bermain Game Online	16,7%	66,7%	16,7%	100,0%
		% of Total	1,4%	5,6%	1,4%	8,3%
Total	Count	28	43	1	72	
	% within Itensitas Bermain Game Online	38,9%	59,7%	1,4%	100,0%	
	% of Total	38,9%	59,7%	1,4%	100,0%	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Bermain Game Online	72	15	51	34,33	7,793
Perilaku Agresif Anak	72	20	66	42,22	7,675
Valid N (listwise)	72				

Nonparametric Correlations

Correlations

			Intensitas Bermain Game Online	Perilaku Agresif Anak
Kendall's tau_b	Intensitas Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1,000	,234**
		Sig. (2-tailed)	.	,005
		N	72	72
	Perilaku Agresif Anak	Correlation Coefficient	,234**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,005	.
		N	72	72

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

Correlations

		Total
Item1	Pearson Correlation	,688(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	20
Item2	Pearson Correlation	,648(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item3	Pearson Correlation	,648(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item4	Pearson Correlation	,657(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item5	Pearson Correlation	,615(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	20
Item6	Pearson Correlation	,936(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item7	Pearson Correlation	,789(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item8	Pearson Correlation	,896(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item9	Pearson Correlation	,794(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item10	Pearson Correlation	,903(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item11	Pearson Correlation	,840(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item12	Pearson Correlation	,838(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item13	Pearson Correlation	,886(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item14	Pearson Correlation	,638(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item15	Pearson Correlation	,846(**)

	Sig. (2-tailed)	,000
Total	N	20
	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	20

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

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

Reliability

Warnings

The space saver method is used. That is, the covariance matrix is not calculated or used in the analysis.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,951	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	44,2500	55,355	,644	,949
Item2	44,2000	55,537	,597	,950
Item3	44,1000	55,253	,594	,950
Item4	44,2500	57,566	,625	,950
Item5	44,1500	55,713	,559	,951
Item6	44,3000	52,221	,924	,943
Item7	44,2000	55,116	,760	,947
Item8	44,3000	52,642	,877	,944
Item9	44,5500	54,050	,761	,947
Item10	44,5000	52,368	,885	,944
Item11	44,5000	51,421	,805	,946
Item12	44,3500	54,661	,816	,946
Item13	44,2500	50,724	,860	,944
Item14	44,1500	54,239	,572	,952
Item15	44,2500	51,250	,811	,946

Correlations

		Total
Item1	Pearson Correlation	,830(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item2	Pearson Correlation	,663(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	20
Item3	Pearson Correlation	,958(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item4	Pearson Correlation	,849(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item5	Pearson Correlation	,681(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	20
Item6	Pearson Correlation	,852(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item7	Pearson Correlation	,745(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item8	Pearson Correlation	,648(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item9	Pearson Correlation	,906(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item10	Pearson Correlation	,898(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item11	Pearson Correlation	,795(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item12	Pearson Correlation	,786(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item13	Pearson Correlation	,786(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item14	Pearson Correlation	,681(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	20
Item15	Pearson Correlation	,842(**)
	Sig. (2-tailed)	,000

	N	20
Item16	Pearson Correlation	,890(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item17	Pearson Correlation	,660(**)
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	20
Item18	Pearson Correlation	,890(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Item19	Pearson Correlation	,599(**)
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	20
Item20	Pearson Correlation	,822(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	20

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

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

Reliability

Warnings

The space saver method is used. That is, the covariance matrix is not calculated or used in the analysis.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,968	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	60,0000	93,368	,806	,965
Item2	60,0500	99,629	,640	,967
Item3	60,1500	92,871	,952	,964
Item4	60,2500	92,934	,828	,965
Item5	60,2500	96,408	,644	,967
Item6	59,9500	92,787	,830	,965
Item7	60,0500	94,892	,713	,967
Item8	60,1000	100,305	,627	,968
Item9	60,2000	94,168	,895	,965
Item10	60,1000	93,147	,884	,965
Item11	60,3000	94,326	,768	,966
Item12	60,0000	95,158	,760	,966
Item13	60,0000	95,158	,760	,966
Item14	60,2500	96,408	,644	,967
Item15	60,0000	94,421	,823	,965
Item16	60,1000	93,253	,875	,965
Item17	59,9000	96,411	,621	,968
Item18	60,1000	93,253	,875	,965
Item19	59,9000	97,253	,555	,968
Item20	60,1000	93,042	,796	,966

	SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH GOMBONG	Nomor	FRM-LPM-006
		Revisi ke	00
		Tanggal Berlaku	1 Maret 2017

SURAT KETERANGAN LOLOS UJI ETIK

NO: 122.6/IV.3.AU/F/ETIK/I/2018

Tim Etik Penelitian STIKES Muhammadiyah Gombong dalam upaya melindungi hak azasi dan kesejahteraan subyek penelitian, telah mengkaji dengan teliti proposal berjudul :

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK DI SDIT IBNU ABBAS KEBUMEN**

Nama peneliti utama : Dwi Lusi Wahyuningsih
 Nama institusi : STIKES Muhammadiyah Gombong
 Prodi : S1 Keperawatan

Dan telah menyetujui proposal tersebut.

Gombong, 10 Januari 2018

Ketua Tim Etik Penelitian,

(Hj. Herniyatun, M.Kep, Sp.Mat)





**LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH GOMBONG**

Jl. Yos Sudarso No. 461, Telp./Fax. (0287) 472433, 473750, Gombong, 54412

Website : www.stikesmuhgombong.com E-mail : stikesmuhgombong@yahoo.com

Nomor : 511.1/IV.3.LP3M/A/XII/2017

Gombong, 11 Desember 2017

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin

Kepada Yth :

Kepala SD Alam Lukulo

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat lindungan dari Allah SWT. Amin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami :

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM : A21601431

Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di SD IT Ibnu Abbas

Keperluan : Ijin Uji Validitas & Reabilitas

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Ketua
Lembaga Penelitian Pengembangan dan
Pengabdian Masyarakat
Sekretaris



Arnika Dwi Asti, M.Kep.

NIK : 06048



**LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH GOMBONG**

Jl. Yos Sudarso No. 461, Telp./Fax. (0287) 472433, 473750, Gombong, 54412

Website : www.stikesmuhgombong.com E-mail : stikesmuhgombong@yahoo.com

Nomor : 511.1/IV.3.LP3M/A/XII/2017

Gombong, 11 Desember 2017

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin

Kepada Yth :

Kepala SDIT Ibnu Abbas

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat perlindungan dari Allah SWT. Amin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami :

Nama : Dwi Lusi Wahyuningsih

NIM : A21601431

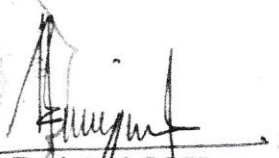
Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di SD IT Ibnu Abbas

Keperluan : Ijin Penelitian

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Ketua
Lembaga Penelitian Pengembangan dan
Pengabdian Masyarakat
Sekretaris



Arnika Dwi Asti, M.Kep.
NIK : 06048

KEGIATAN BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : Dwi Lusi Wahyuningsih
 NIM : A21601431
 Nama Pembimbing : Wuri Utami, S.Kep.,Ns.,M.Kep.
 Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen

No.	Tanggal Bimbingan	Topik/Materi Bimbingan	Saran	Paraf Pembimbing
1	21-8-17	Konsultasi judul		
2	5-9-17	BARB I	Usia bisa diambil 7-12 th	
3	7-10-17	BARB II, III	Perbaiki sesuai saran	
4	3-11-17	BARB III Kuesioner	Tambahkan lampiran pengelasan penelitian dan lembar informed consent	
5	13-11-17	PPT	Atur ujian proposal	
6	22-2-17	BARB IV, V	Penulisan jurnal di BARB IV harus dilanjutkan di BARB II Keterbatasan penelitian Analisa peneliti Dapus Abstrak	
7	24-2-17	Penulisan BARB IV, V	Atur ujian hasil	

Mengetahui
 Ketua Program Studi S-1 Keperawatan
 STIKes Muhammadiyah Gombong

(Isma Yuniar, M.Kep.)

KEGIATAN BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : Dwi Lusi Wahyuningsih
 NIM : A21601431
 Nama Pembimbing : Nurlaila, S.Kep.,Ns.,M.Kep.
 Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen

No.	Tanggal Bimbingan	Topik/Materi Bimbingan	Saran	Paraf Pembimbing
1	8-9-2017	BAB I	- Game online diganti game, sesuaikan LBM	
2	12-9-2017	BAB I	- Perbaiki LBM sesuai saran - lanjut BAB II	
3	22-9-17	BAB I, II, III	- Perbaiki BAB III - Buat Kuesioner	
4	6-10-17	BAB 3	- Buat Kuesioner - Lengkapi DO, Uji Validitas	
5	18-10-17	BAB 3	- Perbaiki teknik sampling - Acc ujian proposal	
6	14-11-17	PPT	- Acc ujian proposal	
7	23-2-18	BAB IV, V	- Penulisan analisa peneliti, saran, penulisan dapus, penulisan abstrak	
8	26/2/2018	BAB IV, V, daftar pustaka	- Perbaiki penulisan - Acc ujian sidang	

Mengetahui
 Ketua Program Studi S-1 Keperawatan
 STIKes Muhammadiyah Gombong

(Isma Yuniar, M.Kep.)