



**LAMPIRAN**

### Lampiran 01. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Bulan Pelaksanaan																																							
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Penyusunan Proposal	■				■				■																															
Bimbingan Penyusunan Proposal					■				■																															
Penyusunan Kuesioner									■																															
Seminar Proposal Penelitian													■																											
Pengurusan Izin Penelitian													■																											
Pengumpulan Data													■																											
Analisis Data																	■																							
Penyusunan Laporan Akhir																					■																			



## Lampiran 02. Naskah Penjelasan Kepada Responden

### LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Judul Hubungan *Game Online* dengan Tingkat Stress pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha

Penulis : A Mutawakil Ilham

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *Game Online* dan tingkat stress pada mahasiswa Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha.

Jika calon responden bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, maka calon responden diminta untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden. Calon responden bisa menolak atau mengakhiri keterlibatan dalam penelitian ini tanpa ada sanksi apapun. Kerahasiaan informasi akan dijaga dan tidak akan digunakan untuk hal diluar kepentingan penelitian ini.

Singaraja, .....

Penulis

(A Mutawakil Ilham)



**Lampiran 03. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)**

**LEMBAR PERSETUJUAN (*INFORMED CONSENT*)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIM :

Kelas/Angkatan :

Jenis Kelamin :

Alamat :

No. Hp :

Menyatakan bersedia menjadi responden pada penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : A. Mutawakil Ilham

Nim : 1818011007

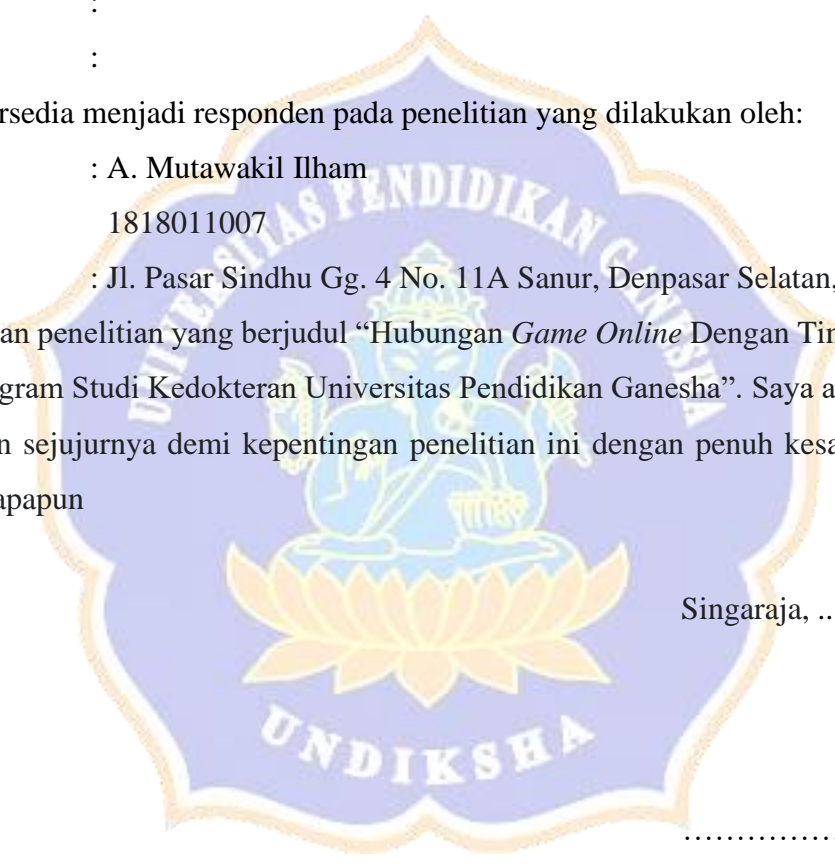
Alamat : Jl. Pasar Sindhu Gg. 4 No. 11A Sanur, Denpasar Selatan, Bali

Untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan *Game Online* Dengan Tingkat Stress Pada Mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha”. Saya akan memberikan jawaban dengan sejujurnya demi kepentingan penelitian ini dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun

Singaraja, .....

Responden,

.....



## Lampiran 04. Kuesioner Kebiasaan Bermain Game

### KUESIONER HUBUNGAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRESS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI KEDOKTERAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

#### *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Alamat :

Jenis Kelamin : P / L

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Jawablah pernyataan berikut yang paling sesuai dengan anda dengan memberikan tanda ceklis (). Terdapat lima kolom pilihan jawaban yaitu:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KD : Kadang-Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No.	PERNYATAAN	SS	S	KD	J	TP
1.	Saya memikirkan bermain <i>game</i> sepanjang hari.					
2.	Waktu bermain <i>game</i> saya bertambah. Misalnya: dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main.					
3.	Saya bermain <i>game</i> untuk melarikan diri dari masalah.					

4.	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game</i> .					
5.	Saya merasa tidak nyaman jika saya tidak dapat bermain <i>game</i> .					
6.	Bermain <i>game</i> membuat hubungan saya dengan orang lain (misalnya: keluarga, teman, dll) bermasalah.					
7.	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game</i> membuat saya kekurangan jam tidur.					



## Lampiran 05. Kuesioner Tingkat Stress

### KUESIONER HUBUNGAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRESS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI KEDOKTERAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

#### *Perceived Stress Scale (PSS-10)*

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Alamat :

Jenis Kelamin : P / L

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

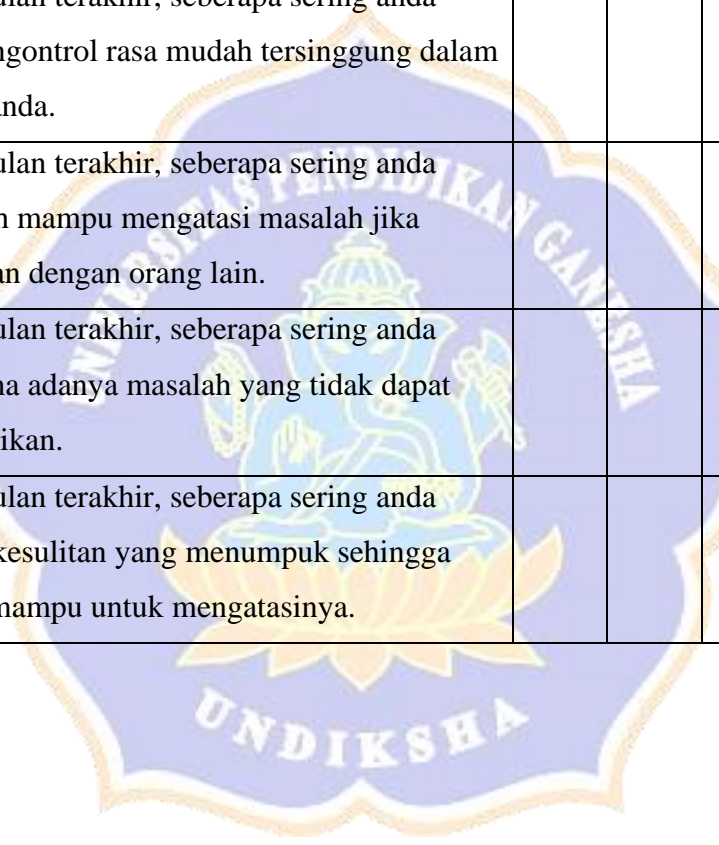
Jawablah pernyataan berikut yang paling sesuai dengan anda dengan memberikan tanda ceklis (). Kuesioner ini terdiri dari berbagai pernyataan yang mungkin sesuai dengan pengalaman Saudara/I dalam menghadapi situasi kehidupan sehari-hari. Terdapat lima pilihan jawaban yang disediakan untuk setiap pernyataan, yaitu:

- 0 : Tidak pernah.
- 1 : Hampir tidak pernah (1-2 kali).
- 2 : Kadang-kadang (3-4 kali).
- 3 : Hampir sering (5-6 kali).
- 4 : Sangat sering (lebih dari 6 kali).

No.	PERNYATAAN	0	1	2	3	4
1.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda marah karena sesuatu yang tidak terduga.					
2.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa tidak mampu mengontrol hal-hal yang penting dalam kehidupan anda.					
3	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa gelisah dan tertekan.					



4.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa yakin terhadap kemampuan diri untuk mengatasi masalah pribadi.					
5.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa segala sesuatu yang terjadi sesuai dengan harapan anda.					
6.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa tidak mampu menyelesaikan hal-hal yang harus dikerjakan.					
7.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda mampu mengontrol rasa mudah tersinggung dalam kehidupan anda.					
8.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasa lebih mampu mengatasi masalah jika dibandingkan dengan orang lain.					
9.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda marah karena adanya masalah yang tidak dapat anda kendalikan.					
10.	Selama sebulan terakhir, seberapa sering anda merasakan kesulitan yang menumpuk sehingga anda tidak mampu untuk mengatasinya.					



## Lampiran 06, Hasil Analisis Data

### Hasil Olahan Data Melalui Kuesioner PSS-10 dan

Jenis Kelamin	Umur	Kebiasaan bermain game	Tingkat Stress
Perempuan	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Perempuan	20	ringan	sedang
Laki-laki	21	ringan	sedang
Laki-laki	20	ringan	sedang
Laki-laki	21	tidak	ringan
Perempuan	20	ringan	sedang
Laki-laki	20	berat	sedang
Perempuan	21	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	ringan
Perempuan	20	ringan	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	21	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	berat
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	ringan	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	ringan
Perempuan	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Laki-laki	20	ringan	sedang
Laki-laki	20	ringan	sedang
Laki-laki	21	ringan	sedang
Laki-laki	20	ringan	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	ringan
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	ringan	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	19	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	ringan	sedang
Laki-laki	20	tidak	sedang
Perempuan	20	ringan	ringan
Perempuan	20	tidak	sedang

Laki-laki	20	berat	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	sedang
Laki-laki	21	tidak	ringan
Perempuan	20	tidak	sedang
Perempuan	20	tidak	berat
Laki-laki	21	ringan	sedang



## Hasil Analisis Data SPSS-25

### Umur

**Umur**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	1	2.0	2.0	2.0
	20	42	84.0	84.0	86.0
	21	7	14.0	14.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

### Jenis Kelamin

**J\_K**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	28	56.0	56.0	56.0
	Laki-laki	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

### Tingkat Stress

**T\_S**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ringan	6	12.0	12.0	12.0
	Sedang	42	84.0	84.0	96.0
	Berat	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

### Kebiasaan Bermain Game

**K\_G**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Kecanduan	34	68.0	68.0	68.0
	Kecanduan Ringan	14	28.0	28.0	96.0
	Kecanduan Berat	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

## Hasil Cross Table Kebiasaan Bermain Game dengan Tingkat Stress

### K\_G \* T\_S Crosstabulation

T_S				Sedang	Berat	Total
Ringan	Tidak	Count	5	27	2	34
		Expected Count	4.1	28.6	1.4	34.0
		% within K_G	14.7%	79.4%	5.9%	100.0%
		% within T_S	83.3%	64.3%	100.0%	68.0%
		% of Total	10.0%	54.0%	4.0%	68.0%
	Ringan	Count	1	13	0	14
		Expected Count	1.7	11.8	.6	14.0
		% within K_G	7.1%	92.9%	0.0%	100.0%
		% within T_S	16.7%	31.0%	0.0%	28.0%
		% of Total	2.0%	26.0%	0.0%	28.0%
	Berat	Count	0	2	0	2
		Expected Count	.2	1.7	.1	2.0
		% within K_G	0.0%	100.0%	0.0%	100.0%
		% within T_S	0.0%	4.8%	0.0%	4.0%
		% of Total	0.0%	4.0%	0.0%	4.0%
	Total	Count	6	42	2	50
		Expected Count	6.0	42.0	2.0	50.0
		% within K_G	12.0%	84.0%	4.0%	100.0%
% within T_S		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
% of Total		12.0%	84.0%	4.0%	100.0%	

## RIWAYAT HIDUP



A Mutawakil Ilham lahir di Mataram pada tanggal 4 Agustus 2000. Penulis lahir dari pasangan suami R. Arik Wibowo Dwi Santoso dan Istri Sri Kantiah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis bertempat di JL. Pasar I Gg. 4 No. 11A. Sindhu, Kelurahan Sanur, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD 5 Sanur dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 9 Denpasar dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Denpasar jurusan MIA dan melanjutkan ke Sarjana strata satu Fakultas Kedokteran, Jurusan Kedokteran di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Karakteristik Tingkat Stress dan Kebiasaan Bermain *Game Online* Mahasiswa Prodi Kedokteran Fakultas Kedokteran Undiksha”. Selanjutnya, mulai tahun 2018 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Kedokteran di Universitas Pendidikan Ganesha.