

BIOADATA MAHASISWA BIMBINGAN SKRIPSI FK UKI**TAHUN AKADEMIK 2018-2019**

NAMA MAHASISWA : MICHAEL CHRISTOPHER KADANG

NIM MAHASISWA : 1561050044

TEMPAT/TGL LAHIR : BEKASI, 03 JULI 1997

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD DIAN KARUNIA, SEKOLAH PELITA
HARAPAN INTERNASIONAL – LIPPO
CIKARANG
2. SMP: SEKOLAH PELITA HARAPAN INTERNASIONAL
– LIPPO CIKARANG
3. SMA: SEKOLAH PELITA HARAPAN INTERNASIONAL
– LIPPO CIKARANG
4. UNIVERSITAS : UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

JUDUL SKRIPSI:

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME DENGAN KUALITAS
BELAJAR MAHASISWA FK UKI ANGKATAN 2015-2017**

LAMPIRAN 1

Kuesioner Hubungan Kecanduan *Game* dengan Kualitas Belajar

Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIM :

Dengan ini menyatakan bersedia mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah sebagai bagian dari penelitian yang dilaksanakan dengan judul “**Hubungan Kecanduan Bermain Game dengan Kualitas Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran UKI Angkatan 2015-2017**” yang disusun oleh:

Nama: Michael Christopher Kadang

NIM: 1561050044

Dengan ini saya menyatakan bersedia ikut serta sebagai subjek penelitian (responden) dan mengisi data yang diperlukan. Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

TTD Peneliti

TTD Peserta,

2018

(Michael Christopher Kadang)

()

Apakah anda bermain game online?

- a. Ya (1)
- b. Tidak (langsung lanjut ke no.5) (2)

Kuesioner Deskriptif

Silahkan pilih salah satu jawaban pertanyaan dibawah dengan memberikan tanda silang (X).

1. Dalam seminggu berapa hari Anda bermain game?
 - a. 1 hari/minggu (1)
 - b. 2-3 hari/minggu (2)
 - c. 4-5 hari/minggu (3)
 - d. 6-7 hari/minggu (4)
2. Berapa lama Anda pakai waktu Anda untuk bermain game dalam sehari?
 - a. 0 – $\frac{1}{2}$ jam (1)
 - b. 1 – 3 jam (2)
 - c. 4 – 6 jam (3)
 - d. > 7 jam (4)
3. Apakah Anda pernah mengeluarkan uang untuk membeli poin dalam game online? (Jika tidak, lanjut ke pertanyaan nomor 5)
 - a. Ya (1)
 - b. Tidak (2)

4. Sudah berapa banyak uang yang digunakan untuk bermain game atau membeli *in-game purchase* (pembelian barang/poin yang dapat digunakan secara virtual (contoh: diamond untuk *Mobile Legend*))?
 - a. Rp. 0 – 50.000 (1)
 - b. Rp. 50.000 – 100.000 (2)
 - c. Rp. 150.000 – 200.000 (3)
 - d. Rp. 300.000... (4)
5. Apakah setiap hari Anda pergunakan waktu Anda untuk belajar?
 - a. Ya, 3-5 hari/minggu (1)
 - b. Ya, <3 hari/minggu (2)
 - c. Ya, 1 minggu – sehari sebelum ujian (3)
 - d. Tidak (4)
6. Dalam seminggu berapa hari Anda pakai waktu Anda untuk belajar/mengerjakan tugas perkuliahan?
 - a. 1 hari/minggu (1)
 - b. 2-3 hari/minggu (2)
 - c. 4-5 hari/minggu (3)
 - d. 6-7 hari/minggu (4)
7. Dalam sehari berapa lama Anda habiskan waktu untuk belajar materi perkuliahan?
 - a. 0 – ½ jam (1)
 - b. 1 – 2 jam (2)
 - c. 3 – 4 jam (3)
 - d. > 5 jam (4)

Pertanyaan berikut menyangkut soal IPK dari responden dan dimohon kejujuran dan ketersediaan responden dalam menjawabnya karena diperlukan untuk memenuhi penelitian ini. Identitas dari responden tidak akan dimasukkan ke dalam hasil penelitian maupun disebutkan, sehingga diharapkan ketersediaan responden untuk menjawab dengan sejujurnya.

Sebutkan jumlah IPK Anda dari keseluruhan semester yang sudah anda jalani

IPK:_____ (<2.5; 2.5-3.0; >3.0)

Lemmens' Game Addiction Scale

Silahkan pilih salah satu jawaban pertanyaan dibawah dengan memberikan tanda centang (V). Penilaian dimulai dari angka terendah hingga terbesar.

1 = *tidak pernah*; **2** = *jarang*; **3** = *kadang-kadang*; **4** = *sering*; **5** = *sangat sering*

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
<i>Salience</i> (Ciri Khas)						
1.	Apakah anda memikirkan game online sepanjang hari?					
2.	Apakah anda menggunakan waktu kosong anda untuk bermain game?					
3.	Apakah anda merasa kecanduan bermain game?					
<i>Tolerance</i> (Toleransi)						
4.	Apakah anda bermain game lebih lama dari waktu yang ditentukan?					
5.	Apakah anda menambah jumlah waktu bermain games?					
6.	Apakah anda tidak dapat berhenti ketika anda mulai bermain game?					
<i>Mood Modification</i> (Perubahan Suasana Perasaan)						
7.	Apakah anda bermain game untuk melupakan masalah di kehidupan nyata?					

8.	Apakah anda bermain game untung mengurangi stress?					
9.	Apakah anda bermain game untuk membuat mood pribadi merasa lebih baik?					
<i>Relapse</i> (Kambuh)						
10.	Apakah anda tidak bisa mengurangi waktu bermain game?					
11.	Apakah orang lain gagal mencoba untuk mengurangi waktu bermain anda?					
12.	Apakah anda pernah gagal mencoba mengurangi waktu bermain game?					
<i>Withdrawal</i> (Penarikan kembali)						
13.	Apakah anda merasa tidak nyaman jika tidak bermain game?					
14.	Apakah anda merasa marah ketika tidak bisa bermain game?					
15.	Apakah anda merasa stress ketika tidak bisa bermain game?					
<i>Conflict</i> (Konflik)						
16.	Apakah anda berkelahi dengan orang lain (cth: keluarga, teman) mengenai waktu bermain game?					
17.	Apakah anda mengabaikan orang lain karena bermain game?					
18.	Apakah anda pernah berbohong mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain game?					
<i>Problems</i> (Permasalahan)						

19.	Apakah bermain game mengganggu jam/pola tidur anda?					
20.	Apakah anda mengabaikan kegiatan penting lain (cth: kuliah, kerja, makan) untuk bermain game?					
21.	Apakah anda memiliki perasaan tidak enak setelah/bersalah setelah bermain game dalam waktu yang lama?					

LAMPIRAN 2

Bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	98	73.1	73.1	73.1
	Tidak	36	26.9	26.9	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Jumlah hari bermain game dalam seminggu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 hari/minggu	36	26.9	26.9	26.9
	2-3 hari/minggu	36	26.9	26.9	53.7
	4-5 hari/minggu	28	20.9	20.9	74.6
	6-7 hari/minggu	34	25.4	25.4	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Waktu bermain game dalam sehari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-1/2 jam	49	36.6	36.6	36.6
	> 1-3 jam	67	50.0	50.0	86.6
	> 4-6 jam	14	10.4	10.4	97.0
	> 7 jam	4	3.0	3.0	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Mengeluarkan uang untuk membeli poin game

		Frequency	Percent
Valid	Ya	52	38.8
	Tidak	82	61.2
	Total	134	100.0

Jumlah uang yang dikeluarkan untuk beli poin game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rp. 0-50.000	88	65.7	65.7	65.7
	> Rp. 50.000-100.000	14	10.4	10.4	76.1
	> Rp. 150.000-200.000	14	10.4	10.4	86.6
	> Rp. 300.000	18	13.4	13.4	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Frekuensi waktu untuk belajar pelajaran kedokteran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya, 3-5 hari/minggu	29	21.6	21.6	21.6
	Ya, <3 hari/minggu	51	38.1	38.1	59.7
	Ya, 1 minggu sebelum ujian	46	34.3	34.3	94.0
	Tidak	8	6.0	6.0	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Jumlah hari untuk belajar/mengerjakan tugas perkuliahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 hari/minggu	23	17.2	17.2	17.2
	2-3 hari/minggu	89	66.4	66.4	83.6
	4-5 hari/minggu	19	14.2	14.2	97.8
	6-7 hari/minggu	3	2.2	2.2	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Waktu belajar materi perkuliahan dalam sehari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-1/2 jam	37	27.6	27.6	27.6
	> 1-2 jam	70	52.2	52.2	79.9
	> 3-4 jam	19	14.2	14.2	94.0
	> 5 jam	8	6.0	6.0	100.0
	Total	134	100.0	100.0	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	2.241 ^a	4	.691
Likelihood Ratio	2.316	4	.678
Linear-by-Linear Association	1.258	1	.262
N of Valid Cases	134		

Bermain game online * Kecanduan Crosstabulation

Count

		Kecanduan		
		Ya	Tidak	Total
Bermain game online	Ya	83	15	98
	Tidak	13	23	36
Total		96	38	134

Kecanduan * Jumlah hari bermain game dalam seminggu * Waktu bermain game dalam sehari Crosstabulation

Count

			Jumlah hari bermain game dalam seminggu				
			1	2-3	4-5	6-7	
Waktu bermain game dalam sehari			hari/minggu	hari/minggu	hari/minggu	hari/minggu	Total
0-1/2 jam	Kecanduan	Ya	7	6	3	6	22
		Tidak	20	4	2	1	27
	Total		27	10	5	7	49
> 1-3 jam	Kecanduan	Ya	4	19	18	15	56
		Tidak	4	5	1	1	11
	Total		8	24	19	16	67
> 4-6 jam	Kecanduan	Ya	1	1	4	8	14
	Total		1	1	4	8	14
> 7 jam	Kecanduan	Ya		1		3	4
	Total			1		3	4
Total	Kecanduan	Ya	12	27	25	32	96
		Tidak	24	9	3	2	38
	Total		36	36	28	34	134

Crosstab

Count

Waktu belajar materi perkuliahan dalam sehari			Frekuensi waktu untuk belajar pelajaran kedokteran				Total
			Ya, 3-5 hari/minggu	Ya, <3 hari/minggu	Ya, 1 minggu sebelum ujian	Tidak	
0-1/2 jam	Kecanduan	Ya	3	13	8	2	26
		Tidak	1	1	7	2	11
	Total		4	14	15	4	37
> 1-2 jam	Kecanduan	Ya	11	18	18	2	49
		Tidak	7	8	5	1	21
	Total		18	26	23	3	70
> 3-4 jam	Kecanduan	Ya	4	4	6		14
		Tidak	0	4	1		5
	Total		4	8	7		19
> 5 jam	Kecanduan	Ya	2	3	1	1	7
		Tidak	1	0	0	0	1
	Total		3	3	1	1	8
Total	Kecanduan	Ya	20	38	33	5	96
		Tidak	9	13	13	3	38
	Total		29	51	46	8	134

Kecanduan * IPK * Bermain game online Crosstabulation

Count

			IPK				
			Gagal (<2.00)	Cukup (2.00-2.75)	Memuaskan (2.76-3.00)	Bagus (3.01-3.50)	Sangat Bagus (>3.50)
Bermain game online							
Ya	Kecanduan	Ya	2	21	22	35	3
		Tidak	0	2	7	5	1
	Total			2	23	29	40
Tidak	Kecanduan	Ya	2	4	2	5	0
		Tidak	1	4	5	12	1
	Total			3	8	7	17