

DAFTAR PUSTAKA

1. Sulistyowati N, Senewe FP. Pola Pencarian dan Perilaku Beresiko Remaja di Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*. 2010;9(4):1347-1356.
2. Badan Pusat Statistik. Penduduk Menurut Kelompok Umur, Daerah Perkotaan/ Pedesaan, dan Jenis Kelamin. 2010. [cited 15 February 2014]. Available from: <http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=263&wid=5100000000>.
3. Staf Pengajar Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta: Infomedika Jakarta 1985.
4. Gunardi H, Hartanto F, Sutomo R. Kuesioner Kekuatan dan Kesulitan, The Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) dalam Workshop CPD III : Update in Growth and Development – Social Pediatric Endokrinology and Nutrition Metabolic. Semarang: Departemen Ilmu Kesehatan Anak FK UNDIP - RSUP Dr. Karyadi 2010.
5. Damayanti M. Masalah Mental Emosional pada Remaja : Deteksi dan Intervensi. *Sari Pediatri*. 2011;13(1):45-51.
6. Idaini S, Suhardi S, Kristanto A. Analysis of Mental Emotional Disorder Symptoms in Indonesian People. *Journal of Indonesian Medical Association*. 2009;59(10).
7. Hartanto F, Selina H. Prevalensi Masalah Mental Emosional pada Remaja di Kota Semarang dengan Menggunakan Kuesioner Kekuatan dan Kesulitan (SDQ). *Paediatrica Indonesiana*. 2011;51(4):30.
8. Isfandari S, Suhardi. Gejala Gangguan Mental Emosional pada Anak. *Buletin Penelitian Kesehatan*. 1997;25(3&4):53-60.
9. Satgas Remaja IDAI. *Masalah Mental Emosional Remaja dalam Bunga Rampai Kesehatan Remaja*. Jakarta: Badan Penerbit Badan Ikatan Dokter Anak Indonesia 2010.
10. Entertainment Software Association. *Essential Facts about The Computer and Video Game Industry*. 2013.

11. Bioulac S, Arfi L, Bouvard MP. Attention Deficit/Hyperactivity Disorder and Video Games: A Comparative Study of Hyperactive and Control Children. *European Psychiatry*. 2008;23(2):134-141.
12. Findrianti L. Hubungan Frekuensi Bermain Video Games dengan Tingkat Kematangan Sosial pada Anak. Departement of Psychology. Malang: UNIKOM 2002.
13. Khan MK. Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse 2007.
14. Utami DP. Masalah Mental dan Emosional pada Siswa SMP Kelas Akselerasi dan Reguler. Fakultas Kedokteran. Semarang Universitas Diponegoro 2012.
15. Diananta GS. Perbedaan Masalah Menta dan Emosional Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Agama. Fakultas Kedokteran. Semarang Universitas Diponegoro 2012.
16. Malahayati D. Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Fakultas Ilmu Keperawatan. Depok: Universitas Indonesia 2012.
17. Suryani L, Syahniar, Zikra. Penyesuaian Diri pada Masa Pubertas. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2013;2(1):136-140.
18. Selina H, Hartanto F, Rahmadi FA. Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak dalam Buku Ajar Ilmu Kesehatan Anak. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro 2011.
19. Wiguna T. Peran Faktor Internal dan Eksternal dalam Timbulnya Gangguan Jiwa pada Anak dan Remaja. *Indonesian Psychiatric Quarterly*. Jakarta: Yayasan Kesehatan Jiwa "Dharmawangsa" 2006.
20. Wiguna T, Manengkei PSK, Pamela C, et al. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatri*. 2010;12(4):270-277.
21. Tiffin PA, Arnott B, Moore HJ, et al. Modelling the Relationship Between Obesity and Mental Health in Children and Adolescents: Findings from the

- Health Survey for England 2007. Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health. 2011;5(31).
22. Marheni A. Perkembangan Psikososial dan Kepribadian Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta: Sagung Seto 2004.
 23. Kurniawati, Mei E. Hubungan Pola bermain dengan Perkembangan Kognitif anak Usia Prasekolah Di TK Islam Pangeran Diponegoro Semarang. Semarang: Universitas Diponegoro 2010.
 24. Suryawan W. Regulasi Neuroendokrin pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta: Sagung Seto 2004.
 25. Kusuma R. Perkembangan Kognitif pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta: Sagung Seto 2004.
 26. Dinas Kesehatan Sulawesi Selatan. Pedoman Kesehatan Jiwa Remaja [homepage on internet] cited 15 February 2014. Available from <http://dinkes-sulsel.go.id/new/images/pdf/pedoman/pedoman%20kes%20jiwa%20remaja.pdf>.
 27. Goodman R, Ford T, Simmons H, et al. Using the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) to Screen for Child Psychiatric Disorders in a Community Sample. British Journal of Psychiatry. 2000;177:534-539.
 28. Goodman R, Scott S. Comparing the Strengths and Difficulties Questionnaire and the Child Behavior Checklist : Is Small Beautiful? Journal of Abnormal Child Psychology. 1998;27(1):17-24.
 29. Frasca G. Video Games of the Oppressed : Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia Institute of Technology 2001.
 30. Kirriemuir J, McFarlane A. Literature review in games and learning. Futurelab Series. 2004.
 31. Rollings A, Adams E. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design: New Riders 2003.

32. Rabin S. Introduction to Game Development. Hingham: Charles River Media 2010.
33. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture. The International Journal of Computer Game Research. 2003;3(1).
34. Griffiths MD. Computer Game Playing and Social Skills: a Pilot Study. Aloma. 2010;27:301-310.
35. Gentile DA. Pathological Video Game Use among Youth Ages 8 to 18. Psychological Science. 2009;20(5):594-602.
36. Griffiths MD. Diagnosis and Management of Video Game Addiction. New Directions in Addiction Treatment and Prevention. 2008;12:27-41.
37. Prot S, McDonald KA, Anderson CA, et al. Video Games: Good, Bad, or Other? Elsevier. 2012;59(3):647-658.
38. Gentile DA, Lynch PJ, Linder JR, et al. The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. Journal of Adolescence. 2004;27:5-22.
39. Sunarto, Rahardjo T, Pudjosantoso H. Pengaruh Video Game Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Kotamadia Semarang Semarang: Universitas Diponegoro 1998.
40. Anderson CA, Dill KE. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. Journal of Personality and Social Psychology. 2000;78(4):772-790.
41. Subrahmanyam K, Kraut RE, Greenfield PM, et al. The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. The Future of Children. 2000;10(2).
42. Sanditaria W, Fitri SYR, Mardhiyah A. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. Fakultas Ilmu Keperawatan: Universitas Padjadjaran.
43. Sungkono. Keterkaitan Kegemaran Bermain Video Game dengan Perilaku Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta 2005.

44. Gonzales N, Dodge KA. Family and Peer Influences on Adolescent Behavior and Risk-Taking. Arizona State University Duke University 2010.
45. Granic I, Lobel A, Engel RCME. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*. 2014;69(1).
46. Parkes A, Sweeting H, Wight D, et al. Do Television and Electronic Games Predict Children's Psychosocial Adjustment? Longitudinal Research using the UK Millennium Cohort Study. *Arch Dis Child*. 2013;1-8.
47. Bailey K, West R, Anderson CA. The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing. Department of Psychology: Iowa State University 2009.
48. Chan PA, Rabinowitz T. A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*. 2006;5(16).
49. Gentile DA, Swing EL, Lim CG, et al. Video Game Playing, Attention Problems, and Impulsiveness: Evidence of Bidirectional Causality. *Psychology of Popular Media Culture*. 2012;1(1):62 - 70.
50. Gentile DA, Anderson CA, Yukawa S, et al. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. National Institute of Health. 2009.
51. Funk JB, Baldacci HB, Pasold T, et al. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*. 2004;27:23 - 39.
52. Brunborg GS, Mentzoni RA, Froyland LR. Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Behavioral Addictions*. 2013.

Lampiran 1. Lembar Data Siswa yang Bermain *Video Game*

Lembar Data Siswa yang Bermain *Video Game*

[illegible]

Lampiran 2. *Informed Consent*

JUDUL PENELITIAN : Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Video Game* dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja

PENELITI : Devi Putri W.H

Persetujuan Setelah Penjelasan
(INFORMED CONSENT)

Yang terhormat Saudara / Saudari.

Saya, mahasiswa Strata 1 Program Studi Kedokteran Umum Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, akan melakukan penelitian dengan judul **Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Video Game* dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja**. Dalam penelitian ini, saya akan melakukan tes mengenai masalah mental emosional menggunakan kuesioner SDQ, kuesioner karakteristik, dan form data pemain *video game*. Saya akan menjelaskan tujuan, tata cara penelitian, dan menanyakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Orang yang mengalami masalah mental emosional dapat mengalami penurunan prestasi belajar sampai perkembangan pribadi yang antisosial. Selain mempunyai dampak pada perkembangan kepribadian, gangguan mental emosional dapat pula bermanifestasi pada gejala gangguan fisiologis seperti asma atau sakit perut. Dengan berpartisipasi dalam penelitian ini, Saudara/i dapat mengetahui lebih dini apakah mengalami masalah mental emosional sehingga dapat dilakukan pencegahan dan terapi selanjutnya.

Kuesioner karakteristik dan SDQ adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui masalah mental emosional. Sedangkan form pemain *video game* dibuat untuk mengetahui jenis, durasi, dan frekuensi bermain *video game*. Manfaat SDQ sebagai penilaian klinis yaitu dapat digunakan pelayanan kesehatan dan gangguan mental sebagai bagian untuk menilai gangguan pada anak dan

remaja, hasilnya mempengaruhi assesment yang dibuat dan menentukan tenaga profesional apa saja yang terlibat untuk membantu memecahkan masalah. Dalam melakukan tes ini diharapkan Saudara/i menjawab semua pertanyaan dengan sebenar-benarnya. Tes ini bersifat sukarela dan rahasia. Dalam tes ini kami akan mengukur tinggi dan berat badan Saudara/i kemudian akan kami bagikan kuesioner untuk diisi. Hasil tes dapat diketahui dalam waktu kira-kira 1 bulan dan hasil tes ini akan diserahkan kepada pihak sekolah. Jika Saudara/i tidak bersedia mengikuti penelitian ini, saya sangat menghargai keputusan tersebut dan tidak akan mengenakan sanksi apapun.

Jika Saudara/i mempunyai pertanyaan mengenai penelitian ini, dapat menghubungi :

- Devi Puri W.H (085648491992)
- dr.Fitri Hartanto, SpA (K) (pembimbing)
- dr.Meita Hendrianingtyas, MsiMed,SpPK (pembimbing)

Terima kasih atas kerjasama Saudara/i

Setelah mendengar dan memahami penjelasan Penelitian, dengan ini saya menyatakan

SETUJU / TIDAK SETUJU

Untuk ikut sebagai responden / subjek penelitian.

Semarang,

Orang tua/wali

Anak

(.....)

(.....)

Nama Ayah :
 Alamat Tempat Tinggal :
 Pekerjaan :
☐ PNS ☐ Wiraswasta
☐ Pegawai swasta ☐ Lain – Lain, sebutkan :
 Pendidikan terakhir :
☐ Perguruan tinggi ☐ SD
☐ SMA ☐ Tidak sekolah
☐ SMP
 Penghasilan Ayah per bulan :
☐ < Rp 1.000.000,-
☐ Rp 1.000.000 – Rp 3.000.000
☐ > Rp 3.000.000,-

Nama Ibu :
 Alamat Tempat Tinggal :
 Pekerjaan :
☐ PNS ☐ Wiraswasta
☐ Pegawai swasta ☐ Lain – Lain, sebutkan :
 Pendidikan terakhir :
☐ Perguruan tinggi ☐ SD
☐ SMA ☐ Tidak sekolah
☐ SMP
 Penghasilan Ibu per bulan :
☐ < Rp 1.000.000,-
☐ Rp 1.000.000 – Rp 3.000.000
☐ > Rp 3.000.000,-

C. Pertanyaan

Petunjuk : Berilah tanda ✓ pada jawaban yang menurut anda paling benar !

No	Pertanyaan
C.1	Lingkungan Keluarga - Saya bercerita kepada anggota keluarga saya tentang masalah pribadi atau masalah sekolah. Sering Kadang – kadang Tidak pernah - Saya bertemu dan berkomunikasi dengan Ayah dalam sehari. Sering Kadang – kadang Tidak pernah - Saya bertemu dan berkomunikasi dengan Ibu dalam sehari Sering Kadang – kadang Tidak pernah - Apakah tipe pola asuh kedua orang tua saudara? Otoriter (selalu mengatur, semua perintah harus dituruti) Permissif (selalu memanjakan dan menuruti anak) Suka membanding – bandingkan anaknya Berambisi dan selalu menuntut anaknya Demokratis (mendengarkan dan menghargai pendapat anak) - Saya berdebat / berselisih paham dengan kedua orang tua saya. Sering / hampir selalu Kadang – kadang Tidak pernah - Saya merasa terganggu karena ada masalah dalam keluarga saya. Ya Tidak - Bagaimanakah hubungan saudara dengan Kakak / Adik? Sangat dekat Cukup dekat Kurang dekat - Orang tua saya mengajarkan tentang nilai – nilai agama, saling menghormati, dan kejujuran. Ya Tidak - Saya dan keluarga melakukan kegiatan ibadah bersama – sama Sering Kadang – kadang Tidak pernah - Ayah/ ibu/ saudara sekandung saya pernah mengalami gangguan kejiwaan Ya

	Tidak 11. Keluarga besar (kakek, nenek, paman, bibi, saudara sepupu) saya pernah mengalami gangguan kejiwaan Ya Tidak 12. Apakah anda tinggal dan diasuh oleh keluarga kandung? Ya Tidak
C.2	Lingkungan Sekolah 13. Apakah yang saudara rasakan ketika bersekolah di sini? Senang Biasa saja Bosan Tertekan 14. Saya merasa kesulitan mengikuti tuntutan belajar di sekolah. Ya Tidak 15. Suasana sekolah saya mendukung proses belajar mengajar. Ya Tidak 16. Saya bermasalah dengan satu atau lebih guru di sekolah. Ya Tidak 17. Sebagian besar guru saya menyisipkan pendidikan moral dan budi pekerti dalam proses belajar mengajar. Ya Tidak 18. Apakah saudara mengikuti kegiatan organisasi di sekolah? Ya Tidak 19. Apakah anda pernah tidak naik kelas sebelumnya? Ya Tidak
C.3	Lingkungan Teman Sebaya 20. Saya termasuk dalam kelompok “geng” tertentu. Ya Tidak 21. Saya dan teman – teman kelompok “geng” berperilaku kurang baik. Sering Kadang – kadang Tidak pernah 22. Saya digangu oleh teman sebaya atau kakak kelas sehingga membuat saya tertekan. Sering Kadang – kadang

	Tidak pernah 23. Saya bertengkar dengan satu atau lebih teman. Sering Kadang – kadang Tidak pernah 24. Saya bercerita kepada teman dekat tentang masalah pribadi atau masalah di rumah. Sering Kadang – kadang Tidak pernah
C.4	Lingkungan Masyarakat 25. Saya asyik menggunakan media massa (cetak dan elektronik) untuk mengisi waktu luang. Sering Kadang – kadang Tidak pernah

Kuesioner ini telah divalidasi oleh 3 ahli, yaitu :

- 1) dr. Fitri Hartanto, SpA(K)
- 2) dr. Alifiati Fitrikasari, SpKJ
- 3) dr. Adhie Nur Radityo S.,Msi.Med,SpA

Lampiran 4. Kuesioner SDQ

Kuesioner Kekuatan dan Kesulitan pada Anak (*Strength and Difficulties Questionnaire*)

Petunjuk :

Berilah tanda rumput (✓) pada kolom tidak benar, agak benar, atau benar. Jawablah sesuai dengan yang telah terjadi pada diri anda selama enam bulan terakhir.

No	Pertanyaan	Tidak benar	Agak benar	Benar
1.	Saya berusaha bersikap baik kepada orang lain. Saya peduli dengan perasaan mereka			
2.	Saya gelisah, saya tidak dapat diam untuk waktu yang lama			
3.	Saya sering sakit kepala, sakit perut, atau macam – macam sakit lainnya			
4.	Kalau saya memiliki, CD, mainan, atau makanan, saya biasanya berbagi dengan orang lain			
5.	Saya menjadi sangat marah dan sering tidak dapat mengendalikan kemarahan saya			
6.	Saya lebih suka sendirian daripada dengan orang – orang yang seumur dengan saya			
7.	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain			
8.	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
9.	Saya selalu siap menolong jika ada orang yang terluka, kecewa atau merasa sakit			
10.	Bila sedang cemas atau gelisah, badan saya sering bergerak – gerak tanpa saya sadari			
11.	Saya mempunyai satu orang teman atau lebih			
12.	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan			
13.	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih, atau menangis			
14.	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
15.	Perhatian saya mudah teralihkan, saya sulit memusatkan perhatian pada apapun			
16.	Saya merasa gugup dalam situasi baru, saya mudah kehilangan rasa percaya diri			
17.	Saya bersikap baik terhadap anak – anak yang lebih muda daripada saya			
18.	Saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang			
19.	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak remaja lain			
20.	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain (orang tua, guru, anak-anak)			
21.	Saya melakukan sesuatu saya berpikir dahulu tentang akibatnya			
22.	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah, dari mana saja			
23.	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan orang – orang yang seumur saya			
24.	Banyak yang saya takuti, saya mudah menjadi takut			
25.	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan. Saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun			

Lampiran 5. Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS KEDOKTERAN
 Jl. Prof. H. Soedarto, SH – Tembalang – Semarang
 Telepon 024-76928010, Fax. 024-76928011, Email : dean_fmdu@undip.ac.id

Nomor : 1617 /UN7.3.4/D1/PP/2014
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : Permohonan ijin penelitian

24 MAR 2014

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
 Kota Semarang
 di tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami hadapkan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang :

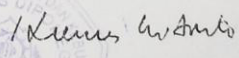
Nama : Devi Putri Widyavera H
 NIM : 22010110110059
 Semester : VIII (delapan)

Mohon diijinkan melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Semarang, dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah mahasiswa. Terlampir proposal mahasiswa yang bersangkutan.

Judul/ Topik : Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja

Pembimbing : dr. Fitri Hartanto, Sp.A(K)/ dr. Meita Hendrianingtyas, Sp.PK, M.Si.Med

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Pembantu Dekan I,

 dr. Herman Kristanto, MS, Sp. OG(K)
 NIP. 196305051989031003

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Tim Karya Tulis Ilmiah
3. Pembimbing
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Semarang
5. Mahasiswa Yang Bersangkutan

Lampran 6. *Ethical Clearance*

	KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN (KEPK) FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS DIPONEGORO DAN RSUP dr KARIADI SEMARANG Sekretariat : Kantor Dekanat FK Undip Lt.3 Jl. Dr. Soetomo 18. Semarang 50231 Telp/Fax. 024-8318350	
ETHICAL CLEARANCE No.243 /EC/FK-RSDK/2014		
Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro/ RSUP Dr. Kariadi Semarang, setelah membaca dan menelaah Usulan Penelitian dengan judul :		
HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL PADA REMAJA		
Peneliti Utama :	Devi Putri W,H	
Pembimbing :	dr. Fitri Hartanto, Sp.A(K) dr. Meita Hendrianingtyas, M.Si.Med, Sp.PK	
Penelitian :	Dilaksanakan di SMP N 3 Semarang.	
Setuju untuk dilaksanakan, dengan memperhatikan prinsip-prinsip yang dinyatakan dalam Deklarasi Helsinki 1975, yang diamended di Seoul 2008 dan Pedoman Nasional Etik Penelitian Kesehatan (PNEPK) Departemen Kesehatan RI 2011		
Peneliti harus melampirkan 2 kopi lembar Informed consent yang telah disetujui dan ditandatangani oleh peserta penelitian pada laporan penelitian. Peneliti diwajibkan menyerahkan :		
- Laporan kemajuan penelitian (clinical Trial) - Laporan kejadian efek samping jika ada ✓ -Laporan ke KEPK jika penelitian sudah selesai & dilampiri Abstrak Penelitian.		
Semarang, 06 MAY 2014		
Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Undip-RSUP Dr. Kariadi Ketua		
		
Prof. Dr. dr. Suprihati, M.Sc, Sp.THT-KL(K) NIP. 19500621197703 2 001		

Lampiran 7. Surat Izin Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
 Jl. Dr. Wahidin 118 Semarang Telp. 8412180, Fax. 8317752, Kode Pos 50234

SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
 Nomor : 070 / 1855

TENTANG IJIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Universitas Diponegoro (UNDIP)
 No: 1617/UN7.3.4/D1/PP/2014 Tgl 24 Maret 2014

Perihal : Ijin Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengijinkan Mahasiswa sebagai berikut :

Nama : DEVI PUTRI WIDYAVERA H
 NIM : 22010110110059
 Perguruan Tinggi : Universitas Diponegoro
 Fakultas : Kedokteran
 Judul : " Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja "

Untuk mengadakan penelitian di **SMP Negeri 3 Semarang**;

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian.
- 4 Kegiatan penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat ijin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 7 April 2014

A.n. Kepala Dinas Pendidikan
 Kota Semarang
 Kabid Monitoring dan Pengembangan

Drs. TAUFIK HIDAYAT, MT
 Pembina
 NIP. 19640224 198903 1 010

Tembusan Yth.

1. Walikota Semarang (sebagai laporan)
2. Kepala Sekolah ybs
3. Peringgal

Lampiran 8. Contoh *Informed Consent*

JUDUL PENELITIAN : Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Video Game* dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja

PENELITI : Devi Putri W.H

Persetujuan Setelah Penjelasan ***(INFORMED CONSENT)***

Yang terhormat Saudara / Saudari.

Saya, mahasiswa Strata 1 Program Studi Kedokteran Umum Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, akan melakukan penelitian dengan judul **Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Video Game* dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja**. Dalam penelitian ini, saya akan melakukan tes mengenai masalah mental emosional menggunakan kuesioner SDQ, kuesioner karakteristik, dan form data pemain *video game*. Saya akan menjelaskan tujuan, tata cara penelitian, dan menanyakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Orang yang mengalami masalah mental emosional dapat mengalami penurunan prestasi belajar sampai perkembangan pribadi yang antisosial. Selain mempunyai dampak pada perkembangan kepribadian, gangguan mental emosional dapat pula bermanifestasi pada gejala gangguan fisiologis seperti asma atau sakit perut. Dengan berpartisipasi dalam penelitian ini, Saudara/i dapat mengetahui lebih dini apakah mengalami masalah mental emosional sehingga dapat dilakukan pencegahan dan terapi selanjutnya.

Kuesioner karakteristik dan SDQ adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui masalah mental emosional. Sedangkan form pemain *video game* dibuat untuk mengetahui jenis, durasi, dan frekuensi bermain *video game*. Manfaat SDQ sebagai penilaian klinis yaitu dapat digunakan pelayanan kesehatan dan gangguan mental sebagai bagian untuk menilai gangguan pada anak dan remaja, hasilnya mempengaruhi assesment yang dibuat dan menentukan tenaga

profesional apa saja yang terlibat untuk membantu memecahkan masalah. Dalam melakukan tes ini diharapkan Saudara/i menjawab semua pertanyaan dengan sebenar-benarnya. Tes ini bersifat sukarela dan rahasia. Dalam tes ini kami akan mengukur tinggi dan berat badan Saudara/i kemudian akan kami bagikan kuesioner untuk diisi. Hasil tes dapat diketahui dalam waktu kira-kira 1 bulan dan hasil tes ini akan diserahkan kepada pihak sekolah. Jika Saudara/i tidak bersedia mengikuti penelitian ini, saya sangat menghargai keputusan tersebut dan tidak akan mengenakan sanksi apapun.

Jika Saudara/i mempunyai pertanyaan mengenai penelitian ini, dapat menghubungi :

- Devi Puri W.H (085648491992)
- dr.Fitri Hartanto, SpA (K) (pembimbing)
- dr.Meita Hendrianingtyas, MsiMed,SpPK (pembimbing)

Terima kasih atas kerjasama Saudara/i

Setelah mendengar dan memahami penjelasan Penelitian, dengan ini saya menyatakan

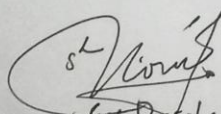
SETUJU / ~~TIDAK SETUJU~~

Untuk ikut sebagai responden / sampel penelitian.

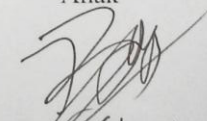
Semarang, 31 Mei 2014

Semarang,

Orang tua/wali


(Sr. Bejeki N...)

Anak


(Raju Sukmajati)

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 SEMARANG
Jl. Mayjen. DI. Panjaitan 58 ☎ (024) 3541525 - 3519955 Semarang

SURAT KETERANGAN
Nomor: 800 / 341 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3 Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : DEVI PUTRI WIDYAVERA H.
N I M : 22010110110059
Fakultas : Kedokteran UNDIP Semarang

Telah mengadakan / melaksanakan penelitian pada tanggal 31 Mei 2014 sampai dengan 20 Juni 2014 di SMP Negeri 3 Semarang dengan judul : ***" Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja "***
Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 24 Juni 2014
Kepala Sekolah


Drs. Eko Djatmiko, M. Pd
NIP. 19600525 198202 1 004

Lampiran 10. Statistik

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Gejala emosional * Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Masalah perilaku * Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Hiperaktivitas * Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Masalah hubungan antar sesama * Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Perilaku prososial * Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%

Gejala emosional * Durasi

Crosstab

			Durasi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Gejala emosional	Normal	Count	16	27	45	88
		% of Total	16.2%	27.3%	45.5%	88.9%
	Borderline	Count	0	0	4	4
		% of Total	0.0%	0.0%	4.0%	4.0%
	Abnormal	Count	1	3	3	7
		% of Total	1.0%	3.0%	3.0%	7.1%
Total	Count	17	30	52	99	
	% of Total	17.2%	30.3%	52.5%	100.0%	

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Symmetrix	.064	.076	.825	.409
	Gejala emosional	.043	.052	.825	.409
	Dependent				
	Durasi Dependent	.127	.151	.825	.409

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	.220	.274	.825	.409
N of Valid Cases		99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Masalah perilaku * Durasi**Crosstab**

			Durasi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Masalah perilaku	Normal	Count	14	22	34	70
		% of Total	14.1%	22.2%	34.3%	70.7%
	Borderline	Count	2	4	11	17
		% of Total	2.0%	4.0%	11.1%	17.2%
	Abnormal	Count	1	4	7	12
		% of Total	1.0%	4.0%	7.1%	12.1%
	Total	Count	17	30	52	99
		% of Total	17.2%	30.3%	52.5%	100.0%

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Symmetric	.120	.086	1.380	.168
	Masalah perilaku	.105	.076	1.380	.168
	Dependent				
	Durasi Dependent	.139	.100	1.380	.168

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	.238	.174	1.380	.168
N of Valid Cases		99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Hiperaktivitas * Durasi**Crosstab**

			Durasi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Hiperaktivitas	Normal	Count	15	29	46	90
		% of Total	15.2%	29.3%	46.5%	90.9%
	Borderline	Count	2	1	1	4
		% of Total	2.0%	1.0%	1.0%	4.0%
	Abnormal	Count	0	0	5	5
		% of Total	0.0%	0.0%	5.1%	5.1%
	Total	Count	17	30	52	99
		% of Total	17.2%	30.3%	52.5%	100.0%

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Symmetric	.052	.082	.624	.533
	Hiperaktivitas	.033	.053	.624	.533
	Durasi Dependent	.118	.185	.624	.533

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal Gamma	.200	.328	.624	.533
N of Valid Cases	99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Masalah hubungan antar sesama * Durasi**Crosstab**

			Durasi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Masalah hubungan antar sesama	Normal	Count	12	27	42	81
		% of Total	12.1%	27.3%	42.4%	81.8%
	Borderline	Count	4	3	8	15
		% of Total	4.0%	3.0%	8.1%	15.2%
	Abnormal	Count	1	0	2	3
		% of Total	1.0%	0.0%	2.0%	3.0%
	Total	Count	17	30	52	99
		% of Total	17.2%	30.3%	52.5%	100.0%

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Symmetric	-.019	.098	-.192	.848
	Masalah hubungan antar sesama	-.014	.074	-.192	.848
	Durasi Dependent	-.028	.146	-.192	.848

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal Gamma	-.046	.235	-.192	.848
N of Valid Cases	99			

- a. Not assuming the null hypothesis.
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Perilaku prososial * Durasi

Crosstab

			Durasi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Perilaku prososial	Normal	Count	1	3	7	11
		% of Total	1.0%	3.0%	7.1%	11.1%
	Borderline	Count	14	27	42	83
		% of Total	14.1%	27.3%	42.4%	83.8%
	Abnormal	Count	2	0	3	5
		% of Total	2.0%	0.0%	3.0%	5.1%
	Total	Count	17	30	52	99
		% of Total	17.2%	30.3%	52.5%	100.0%

Directional Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Symmetric		-.072	.091	-.788	.431
	Somers' d	Perilaku prososial	-.053	.067	-.788	.431
		Dependent				
	Durasi Dependent		-.114	.142	-.788	.431

- a. Not assuming the null hypothesis.
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	-.192	.240	-.788	.431
N of Valid Cases		99			

- a. Not assuming the null hypothesis.
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Gejala emosional * Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Masalah perilaku * Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Hiperaktivitas * Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%

Masalah hubungan antar sesama * Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Perilaku prososial * Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%

Gejala emosional * Frekuensi**Crosstab**

			Frekuensi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Gejala emosional	Normal	Count	27	47	14	88
		% of Total	27.3%	47.5%	14.1%	88.9%
	Borderline	Count	1	2	1	4
		% of Total	1.0%	2.0%	1.0%	4.0%
	Abnormal	Count	2	4	1	7
		% of Total	2.0%	4.0%	1.0%	7.1%
	Total	Count	30	53	16	99
		% of Total	30.3%	53.5%	16.2%	100.0%

Directional Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Somers' d	Symmetric	.020	.082	.250	.803
		Gejala emosional	.014	.055	.250	.803
		Dependent				
		Frekuensi Dependent	.040	.161	.250	.803

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	.067	.269	.250	.803
N of Valid Cases		99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Masalah perilaku * Frekuensi**Crosstab**

			Frekuensi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Masalah perilaku	Normal	Count	24	40	6	70
		% of Total	24.2%	40.4%	6.1%	70.7%
	Borderline	Count	3	9	5	17
		% of Total	3.0%	9.1%	5.1%	17.2%

Total	Abnormal	% of Total	3.0%	9.1%	5.1%	17.2%
		Count	3	4	5	12
		% of Total	3.0%	4.0%	5.1%	12.1%
		Count	30	53	16	99
		% of Total	30.3%	53.5%	16.2%	100.0%

Directional Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Somers' d	Symmetric	.236	.096	2.381	.017
		Masalah perilaku	.208	.085	2.381	.017
		Dependent				
		Frekuensi Dependent	.272	.111	2.381	.017

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma		.422	.163	2.381	.017
N of Valid Cases			99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Hiperaktivitas * Frekuensi

Crosstab

			Frekuensi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Hiperaktivitas	Normal	Count	28	48	14	90
		% of Total	28.3%	48.5%	14.1%	90.9%
	Borderline	Count	2	2	0	4
		% of Total	2.0%	2.0%	0.0%	4.0%
	Abnormal	Count	0	3	2	5
		% of Total	0.0%	3.0%	2.0%	5.1%
	Total	Count	30	53	16	99
		% of Total	30.3%	53.5%	16.2%	100.0%

Directional Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Somers' d	Symmetric	.060	.078	.753	.452
		Hiperaktivitas	.038	.051	.753	.452
		Dependent				

	Frekuensi Dependent	.135	.174	.753	.452
--	---------------------	------	------	------	------

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal Gamma	.224	.284	.753	.452
N of Valid Cases	99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Masalah hubungan antar sesama * Frekuensi

Crosstab

			Frekuensi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Masalah hubungan antar sesama	Normal	Count	21	47	13	81
		% of Total	21.2%	47.5%	13.1%	81.8%
	Borderline	Count	8	4	3	15
		% of Total	8.1%	4.0%	3.0%	15.2%
	Abnormal	Count	1	2	0	3
		% of Total	1.0%	2.0%	0.0%	3.0%
	Total	Count	30	53	16	99
		% of Total	30.3%	53.5%	16.2%	100.0%

Directional Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal Somers' d	Symmetric	-.129	.097	-1.306	.192
	Masalah hubungan antar sesama	-.098	.075	-1.306	.192
	Dependent				
	Frekuensi Dependent	-.190	.142	-1.306	.192

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal Gamma	-.292	.215	-1.306	.192
N of Valid Cases	99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Perilaku prososial * Frekuensi**Crosstab**

			Frekuensi			Total
			Jarang	Cukup sering	Sering	
Perilaku prososial	Normal	Count	3	6	2	11
		% of Total	3.0%	6.1%	2.0%	11.1%
	Borderline	Count	25	46	12	83
		% of Total	25.3%	46.5%	12.1%	83.8%
	Abnormal	Count	2	1	2	5
		% of Total	2.0%	1.0%	2.0%	5.1%
	Total	Count	30	53	16	99
		% of Total	30.3%	53.5%	16.2%	100.0%

Directional Measures

			Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Somers' d	Symmetric	-.002	.100	-.019	.985
		Perilaku prososial	-.001	.073	-.019	.985
		Dependent				
		Frekuensi Dependent	-.003	.155	-.019	.985

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Ordinal by Ordinal	Gamma	-.005	.246	-.019	.985
N of Valid Cases		99			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Frequencies**Jenis Kelamin**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	89	89.9	89.9	89.9
	Perempuan	10	10.1	10.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	42	42.4	42.4	42.4
	14	48	48.5	48.5	90.9
	15	9	9.1	9.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS	21	21.2	21.2	21.2
	Pegawai swasta	41	41.4	41.4	62.6
	Wiraswasta	26	26.3	26.3	88.9
	Lain-lain	11	11.1	11.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS	15	15.2	15.2	15.2
	Pegawai swasta	18	18.2	18.2	33.3
	Wiraswasta	20	20.2	20.2	53.5
	Lain-lain	46	46.5	46.5	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Total penghasilan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	10	10.1	10.1	10.1
	Menengah	42	42.4	42.4	52.5
	Tinggi	47	47.5	47.5	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Durasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	17	17.2	17.2	17.2
	Cukup sering	30	30.3	30.3	47.5
	Sering	52	52.5	52.5	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	30	30.3	30.3	30.3
	Cukup sering	53	53.5	53.5	83.8
	Sering	16	16.2	16.2	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Bercerita masalah pribadi kepada keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	26	26.3	26.3	26.3
	Kadang-kadang	71	71.7	71.7	98.0
	Tidak pernah	2	2.0	2.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Bertemu dan berkomunikasi dengan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	74	74.7	74.7	74.7
	Kadang-kadang	23	23.2	23.2	98.0
	Tidak pernah	2	2.0	2.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Bertemu dan berkomunikasi dengan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	92	92.9	92.9	92.9
	Kadang-kadang	5	5.1	5.1	98.0
	Tidak pernah	2	2.0	2.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Tipe pola asuh orang tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Otoriter	32	32.3	32.3	32.3
	Permissif	5	5.1	5.1	37.4
	Membandingkan	2	2.0	2.0	39.4
	Berambisi dan menuntut	11	11.1	11.1	50.5
	Demokratis	49	49.5	49.5	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Berdebat/berselisih paham dengan orang tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	8	8.1	8.1	8.1
	Kadang-kadang	76	76.8	76.8	84.8
	Tidak pernah	15	15.2	15.2	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Terganggu karena masalah keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	41	41.4	41.4	41.4
	Tidak	58	58.6	58.6	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Hubungan dengan saudara kandung

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat dekat	60	60.6	60.6	60.6
	Cukup dekat	38	38.4	38.4	99.0
	Kurang dekat	1	1.0	1.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Orang tua mengajari nilai agama, saling menghormati, dan kejujuran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	98	99.0	99.0	99.0
	Tidak	1	1.0	1.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Melakukan kegiatan ibadah bersama keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	34	34.3	34.3	34.3
	Kadang-kadang	62	62.6	62.6	97.0
	Tidak pernah	3	3.0	3.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Perasaan ketika bersekolah disini

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Senang	72	72.7	72.7	72.7
	Biasa saja	24	24.2	24.2	97.0
	Tertekan	3	3.0	3.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Kesulitan mengikuti tuntutan belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	9	9.1	9.1	9.1
	Tidak	90	90.9	90.9	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Suasana sekolah mendukung proses belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	94	94.9	94.9	94.9
	Tidak	5	5.1	5.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Bermasalah dengan guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	17	17.2	17.2	17.2
	Tidak	82	82.8	82.8	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Guru menyisipkan pendidikan moral dan budi pekerti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	97	98.0	98.0	98.0
	Tidak	2	2.0	2.0	100.0

Total	99	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Mengikuti kegiatan organisasi di sekolah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	47	47.5	47.5	47.5
Tidak	52	52.5	52.5	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Termasuk kelompok geng tertentu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	18	18.2	18.2	18.2
Tidak	81	81.8	81.8	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Saya dan kelompok geng berperilaku kurang baik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sering	1	1.0	1.0	1.0
Kadang-kadang	18	18.2	18.2	19.2
Tidak pernah	80	80.8	80.8	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Diganggu teman atau kakak kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sering	5	5.1	5.1	5.1
Kadang-kadang	35	35.4	35.4	40.4
Tidak pernah	59	59.6	59.6	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Bertengkar dengan teman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sering	3	3.0	3.0	3.0
Kadang-kadang	43	43.4	43.4	46.5
Tidak pernah	53	53.5	53.5	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Bercerita masalah pribadi kepada teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	13	13.1	13.1	13.1
	Kadang-kadang	59	59.6	59.6	72.7
	Tidak pernah	27	27.3	27.3	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Menggunakan media masa untuk mengisi waktu luang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sering	62	62.6	62.6	62.6
	Kadang-kadang	36	36.4	36.4	99.0
	Tidak pernah	1	1.0	1.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Explore**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Usia	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
BMI	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Durasi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%
Frekuensi	99	100.0%	0	0.0%	99	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Usia	Mean		13.667	.0642
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.539	
		Upper Bound	13.794	
	5% Trimmed Mean		13.630	
	Median		14.000	
	Variance		.408	
	Std. Deviation		.6389	
	Minimum		13.0	
	Maximum		15.0	
	Range		2.0	
	Interquartile Range		1.0	
	Skewness		.426	.243
	Kurtosis		-.663	.481
BMI	Mean		18.421	.2071
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18.010	

Durasi	Mean	Upper Bound	18.832	
	5% Trimmed Mean		18.351	
	Median		18.200	
	Variance		4.246	
	Std. Deviation		2.0606	
	Minimum		15.5	
	Maximum		23.1	
	Range		7.6	
	Interquartile Range		2.8	
	Skewness		.458	.243
	Kurtosis		-.762	.481
	Mean		10.547	1.0045
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	8.554	
	Mean	Upper Bound	12.541	
	5% Trimmed Mean		9.364	
	Median		8.000	
	Variance		99.902	
	Std. Deviation		9.9951	
	Minimum		.2	
	Maximum		56.0	
	Range		55.8	
	Interquartile Range		10.0	
	Skewness		2.053	.243
	Kurtosis		4.951	.481
	Mean		3.475	.1857
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	3.106	
	Mean	Upper Bound	3.843	
	5% Trimmed Mean		3.416	
	Median		3.000	
Frekuensi	Variance		3.415	
	Std. Deviation		1.8480	
	Minimum		1.0	
	Maximum		7.0	
	Range		6.0	
	Interquartile Range		2.0	
	Skewness		.610	.243
	Kurtosis		-.481	.481

Gejala emosional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	88	88.9	88.9
	Borderline	4	4.0	92.9
	Abnormal	7	7.1	100.0
	Total	99	100.0	

Masalah perilaku

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	70	70.7	70.7	70.7
	Borderline	17	17.2	17.2	87.9
	Abnormal	12	12.1	12.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Hiperaktivitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	90	90.9	90.9	90.9
	Borderline	4	4.0	4.0	94.9
	Abnormal	5	5.1	5.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Masalah hubungan antar sesama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	81	81.8	81.8	81.8
	Borderline	15	15.2	15.2	97.0
	Abnormal	3	3.0	3.0	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Perilaku prososial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	11	11.1	11.1	11.1
	Borderline	83	83.8	83.8	94.9
	Abnormal	5	5.1	5.1	100.0
	Total	99	100.0	100.0	

Lampiran 11. Dokumentasi



Lampiran 12. Biodata Mahasiswa

Identitas

Nama : Devi Putri Widyavera Hukom
 NIM : 22010110110059
 Tempat/tanggal lahir : Semarang, 30 Desember 1992
 Jenis kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Gombel Permai Gang IX No. 305 Semarang
 Nomor telepon : -
 Nomor HP : 085648491992
 Email : devipwh@yahoo.com

Riwayat Pendidikan Formal

- | | |
|--|--------------------|
| 1. SD : SD Negeri Sidokumpul 02 Gresik | Lulus tahun : 2004 |
| 2. SMP: SMP Negeri 1 Gresik | Lulus tahun : 2007 |
| 3. SMA: SMA Negeri 1 Kebomas Gresik | Lulus tahun : 2010 |
| 4. S1 : Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro | Masuk tahun: 2010 |