

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. S., Trinadewi, N. W., Oktaviani, N. W., & Munthe, S. A. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis. diakses tanggal 28 Feb. 23, https://repositori.uinalauddin.ac.id/19810/1/2021_Book%20Chapter_Metodologi%20Penelitian%20Kesehatan.pdf
- Amir, S., Keperawatan, A., & Tarakan, K. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa D3 Keperawatan Akper Kaltara Tarakan Semester V Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Pencerah*, 08(2), 81–86. <https://doi.org/10.12345/jikp.v8i02.139>
- Andini. (2018). Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang., Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Jurnal Pendidikan, Vokasi*
- Andriani I, Sulistiyawati FN, Puruhita D, dkk. Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak. Jakarta: Universitas Gunadarma. 2011; 4(1): h.2-6.
- Apriliyani, A. (2020). *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*. 8(1), 40–47.
- Ariantoro, T. R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. *JUTIM*, 1(1), 40–50.
- Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Press. Retrieved 03 01, 2023
- Barotun Mabaroh, & Sugianti, L. (2021). Gadget Addiction and the Students' Achievement. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 1(3), 321–332. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i3.59>
- Broto Legowo, M. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa Dengan Menggunakan Metode Analisis Diskriminan*.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal empati*, 5(3), 478-481.
- Dewi, F. N. R. (2021). Konsep diri pada masa remaja akhir dalam kematangan karir siswa. *Konseling Edukasi 'Journal of Guidance and Counseling*, 5(1), 46-62.

- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan (Vol. 13). <https://doi.org/https://doi.org/10.33024/jrets.v4i1.2419>
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4(2).
- Elbilgahy, A. A., Sweelam, R. K., Eltaib, F. A., Bayomy, H. E., & Elwasefy, S. A. (2021). Effects of Electronic Devices and Internet Addiction on Sleep and Academic Performance Among Female Egyptian and Saudi Nursing Students: A Comparative Study. *SAGE Open Nursing*, 7. <https://doi.org/10.1177/23779608211055614>
- Faust, K. A., & Prochaska, J. J. (2018). Internet gaming disorder: A sign of the times, or time for our attention? In *Addictive Behaviors* (Vol. 77, pp. 272–274). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.07.009>
- Firmansyah Putra, F., Rozak, A., Gilang,), Perdana, V., & Maesharoh, I. (n.d.). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University.
- Gilbert, O., Ondang, L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat (Vol. 13, Issue 2).
- Gurusinga, Fitri Mona (2021). Hubungan kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Derli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*. 2 (2). - 8
- Han, H., Jeong, H., Jo, S. J., Son, H. J., & Yim, H. W. (2020). Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents. *Epidemiology and Health*, 42. <https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1304-1311
- Hardani, Auliya, N. H., & Andriani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. Retrieved Februari 28, 2023, from <https://www.pustakailmu.co.id>
- Hasriani, T., Helmiati, & Rahmawati. (2021). Pengaruh Profitabilitas, Leverage Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Manajemen Laba. *Jurnal Riset Manajemen Indonesia*, 3(1), 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.55768/jrmi.v3i1.69>

- Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*. Pew Internet and American Life Project, 1-27. Retrieved 03 01, 20
- Imanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calypra*, 2(1), 1-17.
- Indan, R., & Kurniawan, H. (2021). Dampak Menggunakan Game Online Terhadap Kreativitas Berpikir. *Jurnal KomtekInfo*, 8(1). <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4>
- Ip B, Jacobs G, Watkins A. Gaming Frequency And Academic Performance. *Australasian Journal Of Educational Technology*. 2008; 24(4):355–73.
- Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. 4(4), 482–489.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan). di akses pada 1 April. 2023. <https://kbbi.web.id/didik>
- Kuss & Griffiths. (2012). E-Lifestyle And Motives To Use Online Games. *Irish Marketing Review: ABI/INFORM Global*. Vol. 15.
- Kusumastuti, D. (2020). Kecemasan dan Prestasi Akademik pada Mahasiswa. In *Jurnal Magister Psikologi UMA* (Vol. 12, Issue 1). Online.
- Latumahina, F. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Angkatan Viii Di Stikes Jayapura (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan)*.
- Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*, 4(4).
- Maturoh, i., & anggita, n. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Kemenkes
- Nadeak, B. (2021). The Impact of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3). <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- Nasrul, & Sa'adah, N. (2022). *Intervensi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Dan Prestasi Akademik Mahasiswa*. <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>

- Nasution, S. (2017). *Variabel Penelitian*. 05(02), 1–9.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.182>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46-54.
- Nayak, J. K. (2018). Relationship among smartphone usage, addiction, academic performance, and the moderating role of gender: A study of higher education students in India. *Computers and Education*, 123, 164–173.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.007>
- Nirwanda CS, Ediati A. Adiksi Game Online Dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *J Empati [Internet]*. 2016;5(1):19–23. Available from:
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/14940/14444>
- Notoatmojo., s. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Pt rineka cipta
- Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Harnaeny, U., et al. (2021). *Pengantar Statistika I*, [e-book], diakses tanggal 27 Februari 2023, dari
<https://books.google.co.id/books?id=Vm1XEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Palupi, P. I., Wiyono, N., & Probandari, A. Intensitas Bermain Video Game Berhubungan Positif dengan Kapasitas Memori Kerja: Studi Cross-Sectional pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Piyeki PJ, Bidjuni H, Wowiling F. Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. Manado: Universitas Sam Ratulangi; 2014. h.3-7
- Poerwadarminta, W.J.S. 2005. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Potter & Perry. (2011). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. Vol. 12:77- 95.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2).
- Prayoga, Guntur. 2009. Kesetaraan Gender Perawat Laki-Laki Dan Perawat Perempuan Dalam Pelayanan Kesehatan. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2021i2.11663>
- Putra, K. P., Kedokteran, F., Ilmu, D., Universitas, K., Wacana, K. S., Pratiwi, T., & Sanubari, E. (n.d.). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*.
- Putri AF. Gambaran Perubahan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Yang Bermain Game Online Di Warnet X Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Skripsi. Semarang: STIKES Ngudi Waluyo Ungaran; 2015. h.3-7
- Putri, A., & Ningsih, Y. T. (n.d.). *Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12. [10.31289/perspektif.v7i1.2520](https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520)
- Reni Setiawati, O., & Gunado, A. (n.d.). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. In *Maret* (Vol. 1, Issue 1).
- Rikomah, S. E., Novia, D., & Rahma, S. (2018). Hubungan Penggunaan Antibiotik Pada Pasien Pediatri Infeksi Saluran Pernapasan Akut (Ispa) Di Klinik Sint. Carolus Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Manuntung*, 4(1), 28–35.
- Riyadi, M. E. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Umum dan Kesehatan Aisyiyah*, 6(1), 1-8
- Safitri, S. S. (2020). Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta. In *Jurnal Edumaspul* (Vol. 4, Issue 1).
- Salsabila, A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Santosa, N. A., & Sundari, L. P. R. (2018). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Gangguan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kota Denpasar. *E--Jurnal Medika*, 7(8), 1-12.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Darma*, 4(1), 027-044.

- Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Agromedicine*, 6(1), 125-129.
- Sarlito. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Jurnal Ilmu Keperawatan* ISSN:2338-6371 . Diakses Pada Tanggal 15 Mei 2020.
- Septia, Z. E. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung (Vol. 7, Issue 4).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. (T. Fiktorius, Ed.) Mahameru Press. Retrieved 03 01, 2023
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh. *Jurnal Curere* /, 01(01).
- Suveraniam. (2016). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 (2): (532-544).
- Syapitri, H., Amilia, & Juneris, A. (2021). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan* (A. H. Nadana (Ed.); Cetakan Pe). *Ahlimedia Press*.
- Tabrani Rusyan. (2007). *Budaya Belajar Yang Baik*. Jakarta: PT Panca Anugerah Sakti.
- Theresia L. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia [Skripsi]. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia; 2012
- Ulfa, M., Risdayani, D., & Si, M. (2017). Effect Of Addiction Online Game On Adolescent Behavior In Mabes Game Center Road Hr.Subrantas In Pekanbaru. In *Jom. Fisip* (Vol. 4, Issue 1).
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–351.
- Ulpawati, U. (2019). Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Laki-Laki Kelas Iv Dan V Sd Cendana Kota Batam Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 1(2), 35– 41.

- Wahyuni, R. (2017). Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 13, Issue 1).
- Wang, X., & Cheng, Z. (2020). Cross-Sectional Studies: Strengths, Weaknesses, and Recommendations. In *Chest* (Vol. 158, Issue 1, pp. S65–S71). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.03.012>
- Zafira P. Hubungan Persepsi Mahasiswa Tentang Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Tahap Preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung [Skripsi]. Lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung; 2017.
- Zhang, M. X., Wang, X., Yu, S. M., & Wu, A. M. S. (2019). Purpose in life, social support, and internet gaming disorder among Chinese university students: A 1-year follow-up study. *Addictive Behaviors*, 99. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106070>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Penjelasan Untuk Responden

LEMBAR PENJELASAN UNTUK RESPONDEN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam, Saudara/i yang terhormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodi
NIM : R011191119
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Ramsis Unhas Jl. Pintu II, Tamalanrea Indah

Sebelumnya mohon maaf jika saya menyita waktunya beberapa menit kedepan. Maksud saya untuk memberikan penjelasan ini yaitu saya ingin meminta data/informasi kepada anda terkait dengan penelitian skripsi yang saya lakukan dengan judul “**Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin**”.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Hubungan intensitas penggunaan game dengan prestasi akademik mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin. Peneliti mengharapkan partisipasi saudara/i untuk bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini dan harapan peneliti saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dengan sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang terjadi ataupun yang dirasakan. Peneliti akan menjaga kerasiaan identitas dan informasi yang akan saudara/i berikan.

Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban yang salah maupun benar. Untuk patisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela, sehingga pada penelitian ini tidak

ada paksaan untuk anda menjadi responden sehingga respondenpun bebas untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa adanya sanksi apapun.

Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu karakteristik responden dan kuesioner untuk mengetahui intensitas penggunaan game pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.

Demikian penjelasan ini dari saya, jika ada hal-hal yang kurang jelas bisa menghubungi saya (**Dodi**/ WA 085256882645)

Makassar, 2023

Peneliti

Dodi

Lampiran 2 Lembar Persetujuan Responden

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama/Inisial :
Prodi :
Angkatan :
No. HP :

Setelah mendapatkan penjelasan penelitian dari mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin atas:

Nama : Dodi
NIM : R011191119
Judul : **Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin**".

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Demikian persetujuan ini saya buat sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Makassar, 2023

Responden Penelitian

(.....)

Lampiran 3 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME* DENGAN PRESTASI

AKADEMIK MAHASISWA KEPERAWATAN UNIVERSITAS

HASANUDDIN

A. Kuesioner Karakteristik Responden

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah dengan baik dan teliti sebelum menjawab
2. Isilah titik-titik dengan jawaban yang benar
3. Jawablah pertanyaan dengan benar pada kolom yang tersedia dengan memberikan tanda centang pada salah satu jawaban yang sesuai dengan Saudara/i
4. Saudara/i sebagai responden diperbolehkan bertanya kepada peneliti, jika ada pertanyaan yang tidak dimengerti.

Karakteristik Responden

1. Inisial Responden :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
 Laki-laki
 Perempuan
4. Angkatan :
 2019

2020

2021

2022

5. IPK :

2.75 - 3.00

3.00 - 3.50

3.50 - 3.75

3.75 - 4.00

6. Program Studi :

S1 Keperawatan

S1 Fisioterapi

7. Jenis game yang dimainkan :

Online

Offline

Centang (√) lebih dari satu jika jawaban lebih

8. Tahun/bulan mulai bermain game :

< 1 tahun

1-3 tahun

> 3 tahun

9. Device yang digunakan bermain :

Handphone

Tablet

Komputer/PC

Lainnya

Centang (√) lebih dari satu jika jawaban lebih

10. Lokasi bermain game :

Rumah/Kos

Kampus

Cafe

Lainnya

Centang (√) lebih dari satu jika jawaban lebih

B. Kuesioner Variabel *Game*

Petunjuk Pengisian

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian isi dan berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.**

Keterangan:

Tidak Pernah, Jarang, Kadang-kadang, Pernah, Sering, Sangat Sering

Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, karena itu isilah sesuai dengan keadaan diri saudara/i yang sesungguhnya, yaitu berdasarkan jawaban pertama yang terlintas dalam pikiran saudarai/i. Sebagai responden saudara/i diperbolehkan bertanya kepada peneliti, jika ada pertanyaan dan pernyataan yang tidak dimengerti

**Kuesioner CSV-S (*zum computerspielverhalten*)/ Scale for the Assessment of
Pathological Computer-Gaming**

1. Berapa jam Anda bermain game perhari (jam)
2. Berapa jam Anda bermain perpekan (jam)
3. Seberapa sering Anda bermain game?
 - Tidak pernah
 - Jarang
 - Kadang-kadang
 - Sering
 - Sangat sering
4. Apakah Anda merasa tidak nyaman jika tidak bermain game?
 - Tidak pernah
 - Jarang
 - Kadang-kadang
 - Sering
 - Sangat sering
5. Pernahkah Anda memperhatikan bahwa Anda harus bermain lebih lama dan lebih lama untuk merasa baik?
 - Tidak pernah
 - Jarang
 - Kadang-kadang
 - Sering
 - Sangat sering

6. Pernahkah Anda menghindari perasaan negatif melalui permainan game?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

7. Pernahkah Anda mencoba untuk berhenti bermain game ?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

8. Pernahkah Anda mencoba untuk menyerah/mengurangi bermain game?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

9. Pernahkah Anda melupakan/melewatkan sesuatu yang penting bagi Anda karena sedang bermain game?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang

- Sering
- Sangat sering

10. Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda bermain game terlalu lama atau terlalu banyak?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

11. Seberapa sering Anda bermain game meskipun berencana untuk tidak bermain game?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

12. Seberapa sering keinginan Anda untuk bermain game terasa begitu besar bagi Anda?

- Tidak pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering
- Sangat sering

Lampiran 4 Surat Permintaan Izin Etik Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEPERAWATAN
Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245
Laman : keperawatan@unhas.ac.id

No. : 1770/UN4.18.1/PT.01.04/2023
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

7 Juni 2023

Yth. 1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
2. Ketua Program Studi Fisioterapi.
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN

Dengan hormat disampaikan bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin, maka dengan ini kami mohon agar mahasiswa tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Dodi
NIM : R011191119
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Rencana Judul : Hubungan Intensitas Penggunaan Game dengan Tingkat Prestasi Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.

Dapat diberikan izin melakukan penelitian di Fakultas Keperawatan Unhas, yang akan dilaksanakan pada bulan Juni s.d Juli 2023. Adapun Metode pengambilan sampel/data dengan : *Deskriptif Kuantitatif dengan Teknik Purposive Sampling Menggunakan Kuesioner*

Besar harapan kami, agar permohonan izin ini dapat dipertimbangkan untuk diterima. Demikian permohonan kami, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan


Syahrul S. Kep, Ns, M.Kes., Ph.D.
19820419 200604 1 002

Tembusan :

1. Dekan "sebagai laporan"
3. Kepala Bagian Tata Usaha Fak. Keperawatan Unhas.
4. Arsip



Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Etik Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEPERAWATAN**
Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245
Laman : keperawatan@unhas.ac.id

No. : 1771/UN4.18.1/KP.06.07/2023 7 Juni 2023
Lamp : 1 (satu) berkas
Hal : Permohonan Izin Etik Penelitian

**Yth. : Ketua Komisi Etik Penelitian
FKM Universitas Hasanuddin
MAKASSAR**

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **Syahrul, S.Kep, Ns, M.Kes., Ph.D.**
NIP : **19820419 200604 1 002**
Jabatan : Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas
Keperawatan Universitas Hasanuddin


Dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu agar diberi izin etik dalam rangka kegiatan penelitian kepada :


Nama : **Dodi**
NIM : R011191119
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Rencana Judul : Hubungan Intensitas Penggunaan Game dengan Tingkat Prestasi Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.

Adapun metode yang digunakan dalam Pengumpulan data adalah *Deskriptif Kuantitatif dengan Teknik Purposive Sampling Menggunakan Kuesioner.*

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.


an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan


Syahrul, S.Kep, Ns, M.Kes., Ph.D
NIP: 19820419 200604 1 002


Nama Peneliti,
Dodi
NIM : R011191119

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fak. Kep. Unhas
2. Kepala Bagian Tata Usaha
3. Arsip



Lampiran 6 Surat Persetujuan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEPERAWATAN
Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245
Laman : keperawatan@unhas.ac.id

LAMPIRAN 5 No. 1771/UN4.18.1/KP.06.07/2023

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Syahrul, S.Kep, Ns, M.Kes., Ph.D.**
NIP : **19820419 200604 1 002**
Jabatan : **Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin**

Menyetujui yang bersangkutan dibawah ini :

Nama : **Dodi**
Jabatan : **Mahasiswa Fak. Keperawatan Univ. Hasanuddin**
NIM : **R011191119**
Program Studi : **Ilmu Keperawatan**

Untuk melakukan penelitian dengan metode *Deskriptif Kuantitatif dengan Teknik Purposive Sampling Menggunakan Kuesioner*, dengan judul :

“Hubungan Intensitas Penggunaan Game dengan Tingkat Prestasi Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.”

Demikian surat ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 7 Juni 2023

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan

Syahrul, S.Kep, Ns, M.Kes., Ph.D.
NIP. 19820419 200604 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fak. Kep. Unhas
2. Kepala Bagian Tata Usaha
3. Arsip



Lampiran 7 Surat Persetujuan Etik Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
Jln.Perintis Kemerdekaan Km.10 Makassar 90245, Telp.(0411) 585658,
E-mail : fk.m.unhas@gmail.com, website: <https://fk.m.unhas.ac.id/>

REKOMENDASI PERSETUJUAN ETIK

Nomor : 4222/UN4.14.1/TP.01.02/2023

Tanggal: 27 Juni 2023

Dengan ini Menyatakan bahwa Protokol dan Dokumen yang Berhubungan dengan Protokol berikut ini telah mendapatkan Persetujuan Etik :

No.Protokol	19623091183	No. Sponsor Protokol	
Peneliti Utama	Dodi	Sponsor	Pribadi
Judul Peneliti	Hubungan Intensitas Penggunaan Game dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin		
No.Versi Protokol	1	Tanggal Versi	19 Juni 2023
No.Versi PSP	1	Tanggal Versi	19 Juni 2023
Tempat Penelitian	Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin		
Judul Review	<input checked="" type="checkbox"/> Exempted <input type="checkbox"/> Expedited <input type="checkbox"/> Fullboard	Masa Berlaku 27 Juni 2023 Sampai 27 Juni 2024	Frekuensi review lanjutan
Ketua Komisi Etik Penelitian	Nama : Prof.dr.Veni Hadju,M.Sc,Ph.D	Tanda tangan	 27 Juni 2023
Sekretaris komisi Etik Penelitian	Nama : Dr. Wahiduddin, SKM.,M.Kes	Tanda tangan	 27 Juni 2023

Kewajiban Peneliti Utama:

1. Menyerahkan Amandemen Protokol untuk persetujuan sebelum di implementasikan
2. Menyerahkan Laporan SAE ke Komisi Etik dalam 24 Jam dan dilengkapi dalam 7 hari dan Laporan SUSAR dalam 72 Jam setelah Peneliti Utama menerima laporan
3. Menyerahkan Laporan Kemajuan (*progress report*) setiap 6 bulan untuk penelitian resiko tinggi dan setiap setahun untuk penelitian resiko rendah
4. Menyerahkan laporan akhir setelah Penelitian berakhir
5. Melaporkan penyimpangan dari protocol yang disetujui (*protocol deviation/violation*)
6. Mematuhi semua peraturan yang ditentukan



Lampiran 8 Master Tabel

Karakteristik Responden											
Nomor	Usia	JK	Angkatan	IPK	Program Studi	Jenis Game	Tahun mulai bermain	Device	Lokasi/Tempat	Jam (Hari)	Jam (pekan)
001	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1
002	2	2	2	1	2	1	1	2	3	1	1
003	2	2	2	1	2	2	1	1	4	1	1
004	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
005	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1
006	2	2	1	2	1	3	3	1	3	1	1
007	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
008	2	2	1	2	1	1	3	1	3	1	1
009	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
010	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	1
011	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
012	2	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1
013	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
014	2	2	1	1	1	2	2	2	4	1	1
015	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1
016	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
017	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
018	2	2	1	2	1	2	3	2	3	1	1
019	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1
020	2	1	1	2	1	3	3	1	4	2	1

021	2	2	1	2	1	3	3	2	4	1	1
022	2	2	1	2	1	3	3	2	1	1	1
023	2	2	1	2	1	3	3	3	1	1	1
024	2	1	1	2	1	3	3	1	4	1	1
025	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1
026	2	2	1	2	1	3	3	1	1	1	1
027	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1
028	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
029	2	2	1	2	1	1	3	2	1	1	1
030	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1
031	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
032	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
033	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1
034	2	2	1	2	1	3	3	1	3	1	1
035	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1
036	2	2	1	1	1	3	2	2	3	1	1
037	2	2	1	2	1	2	3	2	4	2	1
038	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1
039	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
040	2	2	1	2	1	3	3	1	3	1	1
041	2	2	1	2	1	2	3	1	3	1	1
042	2	2	1	2	1	3	3	2	4	2	1
043	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
044	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1

045	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1
046	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
047	1	2	4	2	1	3	3	1	3	1	1
048	1	2	4	2	1	2	3	2	3	1	1
049	1	2	4	2	1	2	1	1	4	1	1
050	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1
051	1	2	4	2	1	3	3	1	1	1	1
052	1	2	4	2	1	3	2	1	3	1	1
053	2	2	1	2	1	2	1	1	4	1	1
054	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1
055	1	2	4	2	1	1	1	1	3	1	1
056	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
057	1	2	4	2	1	3	1	1	3	1	1
058	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1
059	1	2	4	2	1	1	1	1	3	1	1
060	1	2	4	2	1	3	3	2	3	1	1
061	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
062	2	2	1	2	1	3	2	1	4	1	1
063	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
064	1	2	4	2	1	3	2	1	1	1	1
065	1	2	4	2	1	3	3	4	3	1	1
066	1	2	4	2	1	3	1	1	1	1	1
067	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1
068	1	2	4	2	1	3	3	1	1	1	1

069	1	2	4	2	1	1	3	1	1	1	1
070	1	2	4	2	1	1	1	1	4	1	1
071	2	2	1	2	1	3	2	1	3	1	1
072	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1
073	2	2	1	1	1	1	1	2	4	1	1
074	1	2	4	2	1	3	3	3	1	1	1
075	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1
076	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1
077	2	2	1	1	1	3	3	1	1	1	1
078	2	2	1	1	1	2	3	2	4	1	1
079	1	2	4	2	1	1	3	1	3	1	1
080	2	2	1	2	1	3	3	4	1	1	1
081	1	2	4	2	1	2	3	2	1	1	1
082	2	2	1	2	1	3	2	1	4	1	1
083	1	2	4	2	1	2	1	1	3	1	1
084	1	2	4	2	1	1	1	1	4	1	1
085	1	2	4	2	1	2	3	2	4	1	1
086	1	2	4	2	1	2	3	3	1	1	1
087	1	2	4	2	1	2	3	1	1	1	1
088	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
089	1	2	4	2	1	1	1	1	4	1	1
090	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
091	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
092	1	2	4	2	1	3	3	1	1	1	1

093	1	2	4	2	1	2	1	1	3	1	1
094	1	2	4	2	1	2	1	1	3	1	1
095	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
096	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1
097	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	1
098	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
099	1	1	4	2	1	3	3	2	1	2	1
100	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1
101	1	1	4	2	1	2	1	1	3	1	1
102	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
103	1	2	4	2	1	2	3	3	2	1	1
104	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1
105	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	1
106	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1
107	2	2	1	2	2	2	3	1	1	1	1
108	2	2	2	2	2	3	3	1	4	1	1
109	2	2	1	2	2	2	3	2	4	1	1
110	2	2	1	2	1	3	2	1	4	1	1
111	2	2	1	2	2	3	3	1	1	1	1
112	2	2	1	1	2	3	3	2	3	1	1
113	2	2	1	2	2	2	3	1	1	1	1
114	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	1
115	1	2	4	2	1	2	2	1	3	1	1
116	2	2	1	2	2	3	3	2	1	1	1

117	2	2	1	2	2	2	3	2	5	1	1
118	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1
119	2	2	1	2	2	1	1	1	4	1	1
120	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	1
121	2	2	1	2	2	2	1	1	4	1	1
122	2	2	1	1	2	3	3	3	4	1	1
123	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	1
124	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1
125	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	1
126	1	2	3	2	1	3	3	2	3	1	1
127	1	2	3	2	1	2	3	1	3	1	1
128	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
129	2	2	3	2	1	1	1	1	4	1	1
130	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1
131	1	2	3	2	1	1	2	1	3	1	1
132	2	2	3	2	1	3	3	1	1	1	1
133	2	2	3	2	1	3	3	1	1	1	1
134	2	2	3	2	1	3	3	1	3	1	1
135	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
136	1	2	3	2	1	3	3	3	4	1	1
137	2	2	3	2	1	3	1	1	4	1	1
138	2	2	1	2	1	1	2	5	3	1	1
139	2	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
140	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1

141	2	2	1	1	1	3	3	4	3	2	1
142	2	2	1	2	2	3	3	5	4	1	1
143	1	2	3	2	1	3	3	1	4	1	1
144	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1
145	2	2	3	2	1	3	1	2	1	1	1
146	2	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1
147	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1
148	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
149	1	2	4	2	1	2	3	3	1	1	1
150	1	2	4	2	1	2	3	1	1	1	1
151	1	2	4	2	1	2	3	3	1	1	1
152	2	2	1	1	1	3	3	2	4	1	1
153	1	2	3	2	1	2	3	2	4	1	1
154	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1
155	1	2	3	2	1	2	2	1	3	1	1
156	1	2	3	2	1	3	3	1	4	1	1
157	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1
158	1	2	3	2	1	1	2	1	3	1	1
159	1	2	3	2	1	2	1	1	3	1	1
160	1	2	3	2	1	3	3	1	4	1	1
161	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
162	2	2	3	2	1	2	3	1	3	1	1
163	2	1	3	2	1	2	3	2	4	1	1
164	1	2	3	2	1	3	3	2	4	1	1

165	2	2	3	2	1	2	1	1	3	1	1
166	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1
167	2	2	3	2	1	3	3	4	4	1	1
168	2	2	3	2	1	3	2	1	3	1	1
169	2	2	3	2	1	3	3	1	1	1	1
170	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1
171	1	2	3	2	1	1	3	1	4	1	1
172	1	2	3	2	1	2	3	2	1	1	1
173	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
174	1	2	3	2	1	2	3	1	4	1	1
175	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1
176	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
177	2	2	1	2	1	2	3	1	3	1	1
178	2	2	3	2	2	2	1	1	3	1	1
179	2	2	3	1	2	1	3	2	1	1	1
180	1	2	3	2	2	2	1	1	4	1	1
181	1	1	4	2	1	2	2	2	2	1	1
182	1	2	4	2	2	1	1	1	3	1	1
183	1	2	4	2	2	3	2	2	1	1	1
184	1	2	4	2	2	3	1	2	4	1	1
185	1	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1
186	1	2	4	2	2	2	3	1	1	1	1
187	1	2	4	2	2	1	2	1	4	1	1
188	1	2	4	2	2	2	3	1	3	2	1

189	1	2	4	2	2	2	1	1	1	1	1
190	1	2	4	2	2	2	1	1	4	1	1
191	1	2	4	2	2	2	3	1	6	1	1
192	1	1	4	2	2	2	3	1	4	1	1
193	2	1	4	2	1	2	3	2	1	2	1
194	1	2	3	1	2	3	2	1	4	1	1
195	1	2	4	2	2	1	1	1	6	1	1
196	1	2	4	2	2	3	1	1	1	1	1
197	1	2	3	2	1	2	3	2	4	1	1
198	1	1	4	2	2	3	3	2	4	1	1
199	2	2	3	2	1	1	2	1	4	1	1
200	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	1
201	2	2	2	2	1	3	2	2	4	1	1
202	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1
203	2	2	2	2	1	2	3	2	4	1	1
204	2	2	2	1	1	2	3	2	3	1	1
205	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1
206	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	1
207	2	2	2	2	1	2	1	1	4	1	1
208	2	2	2	2	1	3	3	2	3	1	1
209	2	1	2	2	1	2	3	1	1	1	1
210	2	2	2	1	1	2	3	1	6	1	1
211	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1
212	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1

213	2	2	2	1	1	3	2	2	4	2	1
214	1	2	3	2	2	3	2	1	4	1	1
215	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	1
216	2	2	3	2	2	1	3	3	4	1	1
217	2	2	2	2	1	3	3	1	4	1	1
218	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1
219	2	2	2	2	1	1	2	1	4	1	1
220	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1
221	2	1	3	2	2	2	3	1	4	1	1
222	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1
223	2	2	2	2	1	3	3	2	3	1	1
224	2	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1
225	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1
226	2	1	2	2	1	2	2	1	4	1	1
227	2	1	3	2	1	3	2	1	3	1	1
228	2	2	3	2	2	2	2	1	4	1	1
229	2	1	2	2	1	3	3	1	4	1	1
230	1	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1
231	2	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1
232	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
233	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	1
234	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	1
235	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
236	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	1

237	2	1	2	2	1	2	2	1	3	1	1
238	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1
239	2	1	3	2	1	2	2	1	3	1	1
240	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1
241	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
242	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
243	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	1
244	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1
245	2	1	2	2	1	2	2	1	3	1	1
246	2	1	3	2	1	3	2	1	4	1	1
247	2	1	3	2	1	3	2	1	3	1	1
248	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1
249	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
250	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1
251	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1
252	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1
253	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
254	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
255	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1
256	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	1

Kuesioner CSV-S											
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Kode
1	0	0	0	4	4	0	0	0	4	13	1
3	2	1	3	2	2	1	2	4	2	22	2
2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	17	1
2	0	0	2	2	1	0	1	0	2	10	1
2	1	0	3	3	3	2	2	2	3	21	2
2	2	0	2	2	2	2	2	2	3	19	1
1	2	0	0	0	0	0	0	0	4	7	1
1	1	0	1	1	2	1	1	1	4	13	1
1	0	0	1	2	2	0	0	0	4	10	1
2	1	2	3	1	2	3	2	1	1	18	1
2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18	1
2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	24	2
3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	28	2
2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	19	1
2	0	0	3	1	2	0	1	0	4	13	1
1	2	2	2	4	3	2	1	1	2	20	2
1	0	1	2	4	4	1	1	2	3	19	1
3	1	2	3	2	0	2	2	1	3	19	1
3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	16	1
3	3	2	4	2	2	0	3	2	0	21	2
4	2	0	4	0	0	0	0	2	2	14	1
1	0	2	4	4	4	4	4	4	0	27	2
2	0	0	2	4	4	2	2	1	3	20	2
3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	23	2
2	1	0	3	3	3	0	4	2	2	20	2
1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	14	1
1	0	0	1	2	2	0	0	1	3	10	1
1	0	0	1	3	3	0	1	4	4	17	1
1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	15	1
1	1	2	2	3	4	1	2	3	2	21	2
2	0	0	0	1	1	0	0	2	2	8	1
2	0	0	1	1	0	0	0	0	3	7	1
1	0	1	2	4	4	0	1	1	3	17	1
3	1	1	1	3	3	1	2	1	2	18	1
2	2	0	0	2	0	0	0	2	4	12	1

2	2	2	3	3	3	1	2	0	4	22	2
4	2	2	3	2	2	1	3	3	1	23	2
3	2	2	4	1	1	1	2	1	1	18	1
2	0	0	1	3	3	1	1	1	3	15	1
2	0	1	2	3	3	1	1	1	2	16	1
2	0	0	2	3	4	0	0	2	3	16	1
4	1	2	3	2	2	0	3	3	1	21	2
1	0	0	0	4	4	0	0	0	4	13	1
2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	18	1
3	2	0	2	2	2	0	3	2	1	17	1
1	1	0	2	2	3	0	1	1	2	13	1
3	1	2	4	2	2	1	1	1	2	19	1
3	1	3	4	2	0	1	2	1	1	18	1
1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	23	2
1	0	0	2	4	3	2	3	1	3	19	1
2	1	1	2	3	3	0	0	2	4	18	1
2	0	0	1	2	1	3	1	1	1	12	1
1	0	0	1	0	0	2	2	0	4	10	1
2	0	0	2	1	1	2	2	2	2	14	1
2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	18	1
1	0	0	0	4	4	0	0	0	3	12	1
1	0	0	0	2	0	1	2	2	3	11	1
1	0	1	2	3	3	0	0	2	2	14	1
1	0	0	0	0	4	1	0	1	2	9	1
2	2	0	2	1	1	2	2	1	3	16	1
2	0	0	2	0	0	0	0	0	4	8	1
2	1	2	2	4	4	2	1	1	3	22	2
1	0	0	0	2	3	0	0	0	4	10	1
1	0	0	1	2	2	0	0	0	3	9	1
2	0	1	2	3	4	1	1	1	3	18	1
3	1	1	3	1	1	2	0	2	2	16	1
1	0	0	1	1	2	0	1	1	4	11	1
2	2	2	1	2	3	0	2	1	1	16	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	1
1	0	1	2	3	3	0	0	1	3	14	1
3	0	0	2	1	1	0	0	1	4	12	1
2	0	0	0	0	0	0	0	1	4	7	1
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	1
1	0	2	2	0	0	1	0	1	3	10	1

2	2	1	1	3	3	0	3	2	3	20	2
2	0	1	0	1	2	1	1	1	2	11	1
2	0	1	2	1	1	2	0	2	2	13	1
1	0	0	0	4	4	0	0	0	4	13	1
2	0	0	0	0	0	0	0	0	3	5	1
1	0	0	1	0	3	0	0	1	2	8	1
3	2	3	4	1	2	0	3	2	1	21	2
3	1	1	3	2	2	0	1	2	2	17	1
0	0	0	0	2	1	0	0	0	4	7	1
1	0	0	1	0	2	0	0	2	3	9	1
2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	23	2
2	0	0	2	0	0	0	0	1	3	8	1
3	0	1	2	2	2	0	3	2	2	17	1
1	0	0	3	3	3	1	1	1	3	16	1
1	0	0	2	1	3	2	1	1	3	14	1
1	0	0	0	4	4	4	3	3	4	23	2
1	0	0	3	3	2	0	0	1	4	14	1
2	0	1	2	0	0	0	1	0	3	9	1
2	0	0	0	3	1	0	3	1	2	12	1
1	1	1	3	3	3	3	1	2	3	21	2
1	0	1	0	2	3	2	2	2	3	16	1
1	1	0	1	0	0	1	0	1	2	7	1
2	0	0	1	2	3	0	0	2	3	13	1
2	0	0	0	0	0	1	0	1	3	7	1
2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	18	1
1	0	0	2	3	3	0	0	1	3	13	1
2	0	0	1	2	2	1	2	1	3	14	1
1	1	1	2	3	3	2	2	1	2	18	1
2	1	2	3	2	2	1	1	1	3	18	1
3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	22	2
1	0	0	0	4	4	1	1	1	3	15	1
1	0	0	0	3	4	2	2	1	3	16	1
3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	26	2
1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	5	1
2	0	1	2	2	2	1	2	0	4	16	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	5	1
1	1	1	2	3	2	1	0	1	3	15	1
2	0	1	2	2	2	3	3	3	2	20	2
2	0	1	2	3	3	1	2	1	3	18	1

2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	17	1
2	0	0	1	4	4	0	0	0	4	15	1
1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	15	1
3	1	1	2	2	1	0	2	2	4	18	1
3	0	2	3	0	0	4	3	2	1	18	1
3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	20	2
1	1	0	0	0	0	1	1	1	3	8	1
1	0	0	2	4	4	1	1	2	3	18	1
3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	25	2
3	1	2	2	2	1	3	2	1	2	19	1
1	1	0	1	2	2	3	0	2	2	14	1
2	1	2	2	3	2	2	1	2	1	18	1
2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	17	1
2	1	1	1	2	2	0	0	0	4	13	1
2	1	0	2	2	3	2	2	1	3	18	1
2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	16	1
2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	16	1
2	2	2	3	0	1	0	2	2	2	16	1
1	0	0	2	0	1	2	0	1	3	10	1
1	1	2	2	2	0	1	1	3	2	15	1
2	1	2	2	0	0	1	1	3	2	14	1
2	2	3	3	0	0	2	2	3	2	19	1
1	2	1	2	2	3	1	1	3	3	19	1
2	1	0	2	3	4	0	2	1	3	18	1
2	1	0	2	4	4	0	0	1	4	18	1
2	0	2	2	0	2	2	1	1	3	15	1
2	2	3	0	0	0	2	2	2	2	15	1
4	2	2	4	0	0	0	1	2	1	16	1
1	1	0	2	1	1	2	2	1	3	14	1
2	1	1	2	3	3	1	1	1	3	18	1
2	0	2	2	4	4	0	2	1	3	20	2
3	1	1	2	0	1	0	1	1	1	11	1
3	1	1	1	4	4	1	1	2	2	20	2
1	0	0	1	2	0	1	0	0	3	8	1
2	0	1	2	2	3	2	3	2	3	20	2
2	0	2	2	2	0	3	0	2	2	15	1
2	0	0	2	3	3	1	1	1	3	16	1
2	1	0	1	2	2	1	2	1	3	15	1
1	2	1	3	2	3	1	3	1	2	19	1

2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	19	1
1	1	1	2	2	3	2	1	1	3	17	1
2	0	2	3	1	2	1	2	1	3	17	1
3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	25	2
1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	18	1
2	1	0	3	2	2	1	2	1	2	16	1
1	0	1	2	1	0	0	0	0	3	8	1
2	0	2	1	3	4	1	4	2	2	21	2
2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	20	2
2	2	3	1	0	1	2	3	2	2	18	1
2	1	1	3	3	3	4	2	1	2	22	2
2	2	1	3	1	2	2	1	1	2	17	1
2	1	2	3	2	0	0	1	1	2	14	1
1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	15	1
3	0	1	3	2	2	1	1	1	3	17	1
1	0	0	2	2	3	0	1	1	3	13	1
2	0	0	2	0	0	1	0	1	3	9	1
2	0	1	2	3	2	0	2	2	4	18	1
0	0	0	2	3	4	0	2	2	2	15	1
1	0	0	1	4	4	0	0	0	4	14	1
2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	22	2
3	3	2	3	0	2	2	3	4	1	23	2
1	0	1	1	2	1	2	2	1	1	12	1
1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	17	1
2	0	0	2	3	3	2	1	0	2	15	1
2	0	0	0	2	2	0	3	1	3	13	1
1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	6	1
2	2	0	3	0	0	0	4	2	4	17	1
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	26	2
3	1	2	3	1	2	0	2	2	2	18	1
3	1	1	2	3	3	1	3	3	2	22	2
2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	19	1
1	1	1	2	0	0	0	1	1	3	10	1
2	0	2	2	0	2	1	2	2	2	15	1
3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	22	2
2	1	0	3	2	3	3	3	1	1	19	1
2	1	1	2	2	2	0	0	1	3	14	1
3	0	0	1	3	3	0	0	1	3	14	1
1	0	1	2	3	3	1	1	0	3	15	1

2	2	2	2	3	1	3	3	3	1	22	2
4	2	3	2	4	4	4	4	4	2	33	2
2	1	2	0	2	2	0	1	1	3	14	1
1	0	0	2	0	2	0	0	1	3	9	1
2	0	0	2	3	3	0	2	1	3	16	1
2	1	2	2	0	0	2	2	1	2	14	1
3	2	2	3	3	2	1	4	2	1	23	2
4	0	1	3	0	2	3	2	3	2	20	2
2	1	2	2	1	1	1	0	3	2	15	1
2	1	1	2	2	2	2	2	1	3	18	1
2	0	0	1	4	4	0	2	1	4	18	1
2	0	1	2	3	3	1	1	1	2	16	1
2	0	0	2	2	3	0	1	1	3	14	1
1	0	4	3	3	4	0	4	1	4	24	2
2	0	1	2	2	2	1	2	2	2	16	1
2	1	2	3	0	2	2	1	2	2	17	1
1	0	2	3	2	0	1	2	2	2	15	1
3	2	0	3	2	2	1	2	2	2	19	1
1	0	0	1	4	4	2	2	1	1	16	1
2	0	0	1	3	3	0	1	1	3	14	1
2	1	1	2	2	1	2	2	1	3	17	1
3	2	3	1	1	1	3	3	2	2	21	2
2	1	0	1	1	0	2	3	2	3	15	1
2	1	1	2	4	3	0	2	1	2	18	1
2	1	1	3	0	0	1	2	1	3	14	1
2	1	0	1	2	3	2	1	2	2	16	1
2	0	1	1	2	1	2	3	3	1	16	1
1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	16	1
2	1	2	3	0	2	1	2	2	3	18	1
3	2	1	3	2	2	1	2	1	2	19	1
1	0	0	1	4	4	0	0	0	4	14	1
3	2	2	3	4	3	3	3	3	1	27	2
2	1	0	2	0	0	0	2	0	3	10	1
2	2	3	1	3	1	3	2	2	1	20	2
3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	24	2
3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	24	2
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24	2
3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	23	2
2	2	3	2	2	1	2	1	1	3	19	1

3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	22	2
3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	21	2
2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	20	2
2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	18	1
2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16	1
2	2	1	3	1	2	3	2	3	3	22	2
2	2	3	2	1	2	3	3	2	1	21	2
1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	16	1
1	2	1	1	1	1	2	1	2	3	15	1
3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	21	2
2	2	1	0	0	2	2	1	3	1	14	1
2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	21	2
2	2	0	0	0	1	2	2	2	3	14	1
1	2	1	2	2	2	2	1	2	3	18	1
3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	20	2
3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	26	2
2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	20	2
2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18	1
2	2	1	0	1	1	2	1	1	3	14	1
2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	14	1
2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	19	1
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	20	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
1	0	1	1	1	2	3	1	2	2	14	1
2	2	0	2	1	1	2	2	2	2	16	1
2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	20	2

Lampiran 9 Hasil Analisa Kuantitatif

A. Frekuensi Karakteristik Responden

Statistics

		Usia	Jenis Kelamin	Angkatan	IPK	Program Studi	Jenis Game Yang Dimainkan	Tahun Mulai Bermain Game	Device Yang Digunakan Bermain Game	Lokasi/Tempat Bermain Game
N	Valid	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Percentiles	25	1.16 ^a	1.40 ^a	1.32 ^a	1.39 ^a	. ^{a,b}	1.42 ^a	1.20 ^a	. ^{a,b}	1.03 ^a
	50	1.66	1.90	2.31	1.89	1.25	2.13	2.02	1.27	2.01
	75	.	.	3.43	.	1.75	2.76	2.82	1.80	3.50

Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17-19 tahun	87	34.0	34.0	34.0
20-23 tahun	169	66.0	66.0	100.0
Total	256	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	26	10.2	10.2	10.2
Perempuan	230	89.8	89.8	100.0
Total	256	100.0	100.0	

Angkatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2019	84	32.8	32.8	32.8
2020	54	21.1	21.1	53.9
2021	57	22.3	22.3	76.2
2022	61	23.8	23.8	100.0
Total	256	100.0	100.0	

IPK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	28	10.9	10.9	10.9
Tinggi	228	89.1	89.1	100.0
Total	256	100.0	100.0	

Program Studi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ilmu Keperawatan	193	75.4	75.4	75.4
	Fisioterapi	63	24.6	24.6	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Jenis Game Yang Dimainkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Offline	53	20.7	20.7	20.7
	Online	124	48.4	48.4	69.1
	Online dan Offline	79	30.9	30.9	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Tahun Mulai Bermain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<1 tahun	97	37.9	37.9	37.9
	1-3 tahun	59	23.0	23.0	60.9
	>3 tahun	100	39.1	39.1	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Device Yang Digunakan Bermain Game

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Handphone	191	74.6	74.6	74.6
Handphone dan Komputer/PC	49	19.1	19.1	93.8
Handphone, Tablet, dan Komputer/PC	10	3.9	3.9	97.7
Handphone, Komputer/PC, dan Lainnya	6	2.3	2.3	100.0
Total	256	100.0	100.0	

Lokasi/Tempat Bermain Game

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rumah/Kos	124	48.4	48.4	48.4
Rumah/Kos dan Cafe	7	2.7	2.7	51.2
Rumah/Kos, dan Kampus	61	23.8	23.8	75.0
Rumah/Kos, Kampus, dan Cafe	60	23.4	23.4	98.4
Rumah/Kos, Cafe, dan Lainnya	4	1.6	1.6	100.0
Total	256	100.0	100.0	

B. Kuesioner CSV-S

Jam/Hari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	247	96.5	96.5	96.5
	Tinggi	9	3.5	3.5	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Jam/Pekan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	239	93.4	93.4	93.4
	Tinggi	17	6.6	6.6	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Seberapa sering anda bermain game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	3	1.2	1.2	1.2
	Jarang	76	29.7	29.7	30.9
	Kadang-kadang	126	49.2	49.2	80.1
	Sering	45	17.6	17.6	97.7
	Sangat sering	6	2.3	2.3	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

trans_frekuensi bermain game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	205	80.1	80.1	80.1
	Sering	51	19.9	19.9	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Apakah anda merasa tidak nyaman jika tidak bermain game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	104	40.6	40.6	40.6
	Jarang	76	29.7	29.7	70.3
	Kadang-kadang	68	26.6	26.6	96.9
	Sering	8	3.1	3.1	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Pernahkah anda memperhatikan bahwa anda harus bermain lebih lama dan lebih lama untuk merasa baik?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	92	35.9	35.9	35.9
	Jarang	75	29.3	29.3	65.2
	Kadang-kadang	68	26.6	26.6	91.8
	Kadang-kadang	20	7.8	7.8	99.6
	Sangat sering	1	.4	.4	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Seberapa sering anda menghindari perasaan negatif melalui permainan game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	31	12.1	12.1	12.1
	Jarang	48	18.8	18.8	30.9
	Kadang-kadang	113	44.1	44.1	75.0
	Sering	56	21.9	21.9	96.9
	Sangat sering	8	3.1	3.1	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Pernahkah anda mencoba untuk berhenti bermain game ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	43	16.8	16.8	16.8
	Jarang	37	14.5	14.5	31.3
	Kadang-kadang	97	37.9	37.9	69.1
	Sering	54	21.1	21.1	90.2
	Sangat sering	25	9.8	9.8	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Pernahkah anda mencoba untuk menyerah/mengurangi bermain game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	40	15.6	15.6	15.6
	Jarang	38	14.8	14.8	30.5
	Kadang-kadang	86	33.6	33.6	64.1
	Sering	62	24.2	24.2	88.3
	Sangat sering	30	11.7	11.7	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Pernahkah anda melupakan/melewatkan sesuatu yang penting bagi anda karena sedang bermain game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	79	30.9	30.9	30.9
	Jarang	69	27.0	27.0	57.8
	Kadang-kadang	76	29.7	29.7	87.5
	Sering	26	10.2	10.2	97.7
	Sangat sering	6	2.3	2.3	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Pernahkah anda merasa bahwa anda bermain game terlalu lama atau terlalu banyak?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	55	21.5	21.5	21.5
	Jarang	69	27.0	27.0	48.4
	Kadang-kadang	88	34.4	34.4	82.8
	Sering	37	14.5	14.5	97.3
	Sangat sering	7	2.7	2.7	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Seberapa sering anda bermain game meskipun berencana untuk tidak bermain game?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	31	12.1	12.1	12.1
	Jarang	99	38.7	38.7	50.8
	Kadang-kadang	93	36.3	36.3	87.1
	Sering	29	11.3	11.3	98.4
	Sangat sering	4	1.6	1.6	100.0
	Total	256	100.0	100.0	

Seberapa sering keinginan anda untuk bermain game terasa begitu besar bagi anda?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak pernah	35	13.7	13.7	13.7
Jarang	83	32.4	32.4	46.1
Kadang-kadang	106	41.4	41.4	87.5
Sering	30	11.7	11.7	99.2
Sangat sering	2	.8	.8	100.0
Total	256	100.0	100.0	

C. Crosstab Karakteristik Responden dengan Intensitas Penggunaan Game

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Usia * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Jenis Kelamin * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Angkatan * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
IPK * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Program Studi * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Jenis Game Yang Dimainkan * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Tahun Mulai Bermain Game * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Device Yang Digunakan Bermain Game * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%
Lokasi/Tempat Bermain Game * Total	256	100.0%	0	0.0%	256	100.0%

Usia * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Usia	17-19 tahun	Count	74	13	87
		Expected Count	65.6	21.4	87.0
		% of Total	28.9%	5.1%	34.0%
	20-23 tahun	Count	119	50	169
		Expected Count	127.4	41.6	169.0
		% of Total	46.5%	19.5%	66.0%
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

Jenis Kelamin * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Jenis Kelamin	Laki-laki	Count	8	18	26
		Expected Count	19.6	6.4	26.0
		% of Total	3.1%	7.0%	10.2%
	Perempuan	Count	185	45	230
		Expected Count	173.4	56.6	230.0
		% of Total	72.3%	17.6%	89.8%
	Total	Count	193	63	256
		Expected Count	193.0	63.0	256.0
		% of Total	75.4%	24.6%	100.0%

Angkatan * Total Crosstabulation

		Total			
		Ringan	Kuat	Total	
Angkatan	2019	Count	64	20	84
		Expected Count	63.3	20.7	84.0
		% of Total	25.0%	7.8%	32.8%
	2020	Count	34	20	54
		Expected Count	40.7	13.3	54.0
		% of Total	13.3%	7.8%	21.1%
	2021	Count	45	12	57
		Expected Count	43.0	14.0	57.0
		% of Total	17.6%	4.7%	22.3%
	2022	Count	50	11	61
		Expected Count	46.0	15.0	61.0
		% of Total	19.5%	4.3%	23.8%
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

IPK * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
IPK	Rendah	Count	21	7	28
		Expected Count	21.1	6.9	28.0
		% of Total	8.2%	2.7%	10.9%
	Tinggi	Count	172	56	228
		Expected Count	171.9	56.1	228.0
		% of Total	67.2%	21.9%	89.1%
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

Program Studi * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Program Studi	Ilmu Keperawatan	Count	147	46	193
		Expected Count	145.5	47.5	193.0
		% of Total	57.4%	18.0%	75.4%
	Fisioterapi	Count	46	17	63
		Expected Count	47.5	15.5	63.0
		% of Total	18.0%	6.6%	24.6%
	Total	Count	193	63	256
		Expected Count	193.0	63.0	256.0
		% of Total	75.4%	24.6%	100.0%

Jenis Game Yang Dimainkan * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Jenis Game Yang Dimainkan	Offline	Count	45	8	53
		Expected Count	40.0	13.0	53.0
		% of Total	17.6%	3.1%	20.7%
	Online	Count	91	33	124
		Expected Count	93.5	30.5	124.0
		% of Total	35.5%	12.9%	48.4%
	Online dan Offline	Count	57	22	79
		Expected Count	59.6	19.4	79.0
		% of Total	22.3%	8.6%	30.9%
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

Tahun Mulai Bermain Game * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Tahun Mulai Bermain Game	<1 tahun	Count	81	16	97
		Expected Count	73.1	23.9	97.0
		% of Total	31.6%	6.3%	37.9%
	1-3 tahun	Count	33	26	59

	Expected Count	44.5	14.5	59.0
	% of Total	12.9%	10.2%	23.0%
>3 tahun	Count	79	21	100
	Expected Count	75.4	24.6	100.0
	% of Total	30.9%	8.2%	39.1%
Total	Count	193	63	256
	Expected Count	193.0	63.0	256.0
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%

Device Yang Digunakan Bermain Game * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Device Yang Digunakan Bermain Game	Handphone	Count	146	45	191
		Expected Count	144.0	47.0	191.0
		% of Total	57.0%	17.6%	74.6%
	Handphone dan Komputer/PC	Count	33	16	49
		Expected Count	36.9	12.1	49.0
		% of Total	12.9%	6.3%	19.1%
	Handphone, Tablet, dan Komputer/PC	Count	8	2	10
		Expected Count	7.5	2.5	10.0
		% of Total	3.1%	0.8%	3.9%
	Handphone, Komputer/PC, dan Lainnya	Count	6	0	6
		Expected Count	4.5	1.5	6.0
		% of Total	2.3%	0.0%	2.3%
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

Lokasi/Tempat Bermain Game * Total Crosstabulation

		Total		Total	
		Ringan	Kuat		
Lokasi/Tempat Bermain Game	Rumah/Kos	Count	99	25	124
		Expected Count	93.5	30.5	124.0
		% of Total	38.7%	9.8%	48.4%
	Rumah/Kos dan Cafe	Count	5	2	7
		Expected Count	5.3	1.7	7.0
		% of Total	2.0%	0.8%	2.7%
	Rumah/Kos, dan Kampus	Count	47	14	61
		Expected Count	46.0	15.0	61.0
		% of Total	18.4%	5.5%	23.8%
	Rumah/Kos, Kampus, dan Cafe	Count	38	22	60
		Expected Count	45.2	14.8	60.0
		% of Total	14.8%	8.6%	23.4%
Rumah/Kos, Cafe, dan Lainnya	Count	4	0	4	
	Expected Count	3.0	1.0	4.0	
	% of Total	1.6%	0.0%	1.6%	
Total	Count	193	63	256	
	Expected Count	193.0	63.0	256.0	
	% of Total	75.4%	24.6%	100.0%	

D. Crosstab Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik

Jam/Hari * IPK Crosstabulation

		IPK		Total
		Rendah	Tinggi	
Jam/Hari	Sedang	26	221	247
	Tinggi	2	7	9
Total		28	228	256

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	1.219 ^a	1	.269		
Continuity Correction ^b	.314	1	.575		
Likelihood Ratio	.982	1	.322		
Fisher's Exact Test				.257	.257
Linear-by-Linear Association	1.215	1	.270		
N of Valid Cases	256				

Symmetric Measures

		Value	Asymptotic Standard Error ^a	Approximate T ^b	Approximate Significance
Interval by Interval	Pearson's R	-.069	.083	-1.103	.271 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	-.069	.083	-1.103	.271 ^c
N of Valid Cases		256			

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for Jam/Hari (Sedang / Tinggi)	.412	.081	2.087
For cohort IPK = Rendah	.474	.132	1.695
For cohort IPK = Tinggi	1.150	.809	1.635
N of Valid Cases		256	

Jam/Pekan * IPK Crosstabulation

		IPK		Total
		Rendah	Tinggi	
Jam/Pekan	Sedang	26	213	239
	Tinggi	2	15	17
Total		28	228	256

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	.013 ^a	1	.910		
Continuity Correction ^b	.000	1	1.000		
Likelihood Ratio	.013	1	.911		
Fisher's Exact Test				1.000	.577
Linear-by- Linear Association	.013	1	.910		
N of Valid Cases	256				

Symmetric Measures

		Value	Asymptotic Standard Error ^a	Approximate T ^b	Approximate Significance
Interval by Interval	Pearson's R	-.007	.064	-.113	.910 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	-.007	.064	-.113	.910 ^c
N of Valid Cases		256			

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for Jam/Pekan (Sedang / Tinggi)	.915	.198	4.230
For cohort IPK = Rendah	.925	.239	3.572
For cohort IPK = Tinggi	1.010	.844	1.208
N of Valid Cases		256	

IPK * frekuensi bermain game Crosstabulation

		frekuensi bermain game		Total
		Jarang	Sering	
IPK	Rendah	23	5	28
	Tinggi	182	46	228
Total		205	51	256

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	.084 ^a	1	.772		
Continuity Correction ^b	.002	1	.969		
Likelihood Ratio	.086	1	.769		
Fisher's Exact Test				1.000	.501
Linear-by-Linear Association	.084	1	.772		
N of Valid Cases	256				

Symmetric Measures

		Value	Asymptotic Standard Error ^a	Approximate T ^b	Approximate Significance
Interval by Interval	Pearson's R	.018	.060	.289	.773 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	.018	.060	.289	.773 ^c
N of Valid Cases		256			

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for IPK (Rendah / Tinggi)	1.163	.419	3.223
For cohort frekuensi bermain game = Jarang	1.029	.856	1.238
For cohort frekuensi bermain game = Sering	.885	.384	2.041
N of Valid Cases		256	