

Lampiran 1

INFORMED CONCENT

Yang bertanda tangan dibawah :

Nama :

Umur :

Alamat :

Setelah mendapat penjelasan tentang tujuan dan manfaat serta kemungkinan resiko penelitian yang berjudul “pengaruh aktivitas belajar dimasa pandemi terhadap kecanduan *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang”, menyatakan:

(*Setuju/ tidak setuju) menjadi responden penelitian dengan catatan apabila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun, berhak membatalkan persetujuan ini.

Peneliti :

Romensiana T Solo
Nim. 2016610076

*) coret yang tidak dipilih

Malang, Agustus 2020

Responden

(.....)
Nama terang dan tanda tangan

Lampiran 2

KISI-KISI KUESIONER**Aktivitas Belajar Dimasa Pandemi**

No	Item pertanyaan	No. Soal	Kunci Jawaban
1	Belajar <i>online</i>	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Tidak
		5	Ya
2	Belajar mandiri di rumah	6	Ya
		7	Tidak
		8	Ya
		9	Tidak
		10	Ya
Total pertanyaan			10

Peningkatan frekuensi bermain game online

No	Item pertanyaan	No. Soal	Kunci Jawaban
1	Frekuensi	1	Selalu
		2	Sering
		3	Kadang-kadang
		4	Tidak pernah
2	Durasi	5	Selalu
		6	Sering
		7	Kadang-kadang
		8	Tidak pernah
		9	
		10	
Total pertanyaan			7

Lampiran 3

LEMBAR KUESIONER**Biodata Responden****Anak**

Nama :

Umur :..... tahun

Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Kelas :.....

Kuesioner Aktivitas Belajar Dimasa Pandemi

Pilihlah jawaban dengan memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban sesuai dengan diri anda sendiri.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya mengisi absensi melalui <i>whatsapp</i>		
2	Saya mengerjakan tugas dari <i>whatsapp</i>		
3	Saya mendapat materi berupa video pembelajaran dan tugas-tugas tiap mata pelajaran, yang disampaikan guru hari ini melalui <i>Whatsapp</i>		
4	Saya mengirim tugas melalui <i>Whatsapp</i>		
5	Saya mengetahui informasi selain materi pembelajaran tugas-tugas tiap mata pelajaran, seperti informasi tentang metode pembayaran, pengumuman ujian melalui <i>groubWhatsapp</i>		
6	Saya tidak mengerjakan tugas tepat waktu karena bosan terlalu banyak tugas		
7	Saya menerima materi yang diberikan guru melalui <i>whatsapp</i>		
8	Saya bisa mempelajari materi pembelajaran lewat buku, LPS yang diberikan oleh sekolah		
9	Saya merasa bosan saat belajar di rumah sendiri hanya dengan ayah, ibu atau adik, tanpa ketemu teman-teman sekolah		
10	Saya bertanya kepada orang tua apabila ada materi pembelajaran yang tidak dipahami, selain video pembelajaran yang diberikan		

Kuesioner Kecanduan *Game Online*

Pilihlah jawaban dengan memberi tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban sesuai dengan diri anda sendiri.

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Saya bermain <i>game online</i>				
2	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> ditempat yang tersedia (warnet)				
3	Pulang sekolah saya langsung ke warung internet untuk bermain <i>game online</i>				
4	Disore hari setelah tidur siang saya bermain <i>game online</i> dirumah maupun diwarung internet				
5	Waktu yang digunakan saya untuk bermain <i>game online</i> didalam hari				
6	Saya bermain <i>game online</i> kurang lebih 1 jam				
7	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 2 jam				
8	Saya selalu menggunakan waktu luang / kosong untuk bermain <i>game online</i>				
9	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada kumpul dengan teman				
10	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> dari pada untuk istirahat/tidur				

Lampiran 5. Tabulasi Data

No	Kode	Jenis Kelamin	Aktivitas Sekolah Daring										Jumlah	%	Keterangan
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10			
1.	R1	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
2.	R2	Perempuan	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	20	Tidak Efektif
3.	R3	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	10	Tidak Efektif
4.	R4	Perempuan	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	60	Efektif
5.	R5	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
6.	R6	Perempuan	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
7.	R7	Perempuan	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	20	Tidak Efektif
8.	R8	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	10	Tidak Efektif
9.	R9	Laki-laki	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
10.	R10	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	10	Tidak Efektif
11.	R11	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
12.	R12	Perempuan	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20	Tidak Efektif
13.	R13	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
14.	R14	Perempuan	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
15.	R15	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
16.	R16	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	30	Tidak Efektif
17.	R17	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
18.	R18	Perempuan	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	40	Tidak Efektif
19.	R19	Laki-laki	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
20.	R20	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
21.	R21	Laki-laki	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
22.	R22	Laki-laki	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Efektif
23.	R23	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
24.	R24	Perempuan	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	60	Efektif
25.	R25	Perempuan	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
26.	R26	Perempuan	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
27.	R27	Perempuan	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Efektif
28.	R28	Perempuan	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
29.	R29	Perempuan	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
30.	R30	Perempuan	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	Efektif
31.	R31	Perempuan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
32.	R32	Perempuan	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Efektif
33.	R33	Perempuan	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Efektif
34.	R34	Laki-laki	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	60	Efektif
35.	R35	Laki-laki	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	60	Efektif
36.	R36	Laki-laki	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	70	Efektif
37.	R37	Laki-laki	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
38.	R38	Laki-laki	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	60	Efektif
39.	R39	Laki-laki	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Efektif
40.	R40	Perempuan	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
41.	R41	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6	60	Efektif

42.	R42	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
43.	R43	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6	60	Efektif
44.	R44	Perempuan	0	1	0	1	1	1	1	1	11	1	8	80	Efektif
45.	R45	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	10	Tidak Efektif
46.	R46	Laki-laki	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
47.	R47	Laki-laki	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
48.	R48	Laki-laki	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Efektif
49.	R49	Laki-laki	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
50.	R50	Laki-laki	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
51.	R51	Laki-laki	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	Efektif
52.	R52	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Efektif
53.	R53	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Efektif
54.	R54	Perempuan	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6	60	Efektif
55.	R55	Perempuan	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6	60	Efektif
56.	R56	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
57.	R57	Perempuan	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Efektif
58.	R58	Perempuan	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Efektif
59.	R59	Perempuan	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
60.	R60	Laki-laki	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Efektif
61.	R61	Laki-laki	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	Tidak Efektif
62.	R62	Laki-laki	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
63.	R63	Laki-laki	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	60	Efektif
64.	R64	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Efektif
65.	R65	Perempuan	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	6	60	Efektif
66.	R66	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Efektif
67.	R67	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Efektif
68.	R68	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Efektif
69.	R69	Laki-laki	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70	Efektif
70.	R70	Laki-laki	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Efektif
Jumlah			13	9	12	24	29	34	36	18	15	15			

Uji *Chi Square* Untuk Variabel Aktivitas Sekolah Daring (X) dan Variabel Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online* (Y)

Crosstabs

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Aktivitas Sekolah Daring * Peningkatan Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	70	100,0%	0	,0%	70	100,0%

Aktivitas Sekolah Daring * Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online*

Crosstabulation

Count		Peningkatan Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>			Total
		Ringan	Sedang	Berat	
Aktivitas Sekolah Daring	Efektif	15	4	16	35
	Tidak Efektif	16	1	18	35
Total		31	5	34	70

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	171,594 ^a	81	,000
Likelihood Ratio	73,809	81	,702
Linear-by-Linear Association	2,966	1	,085
N of Valid Cases	70		

a. 98 cells (98,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,01.

Frequency Table

Statistics Aktivitas Sekolah Daring											
	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10	
N	Valid	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,1857	,1286	,1714	,3429	,4143	,4857	,5143	,2571	,2143	,2143
Median		,0000	,0000	,0000	,0000	,0000	,0000	1,0000	,0000	,0000	,0000
Std. Deviation		,39168	,33714	,37960	,47809	,49615	,50340	,50340	,44021	,41329	,41329
Range		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Minimum		,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00
Maximum		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Sum		13,00	9,00	12,00	24,00	29,00	34,00	36,00	18,00	15,00	15,00

Statistics Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online											
	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10	
N	Valid	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1,2000	1,3000	1,3143	1,4000	1,3571	1,3429	1,3143	1,3571	1,5000	1,0714
Median		1,0000	1,0000	1,0000	1,0000	1,0000	1,0000	1,0000	2,0000	1,0000	1,0000
Std. Deviation		,82708	,92235	,97122	,99855	,99325	1,06166	1,04317	,93306	1,23652	,80436
Range		3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00
Minimum		,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00	,00
Maximum		3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00
Sum		84,00	91,00	92,00	98,00	95,00	94,00	92,00	95,00	105,00	75,00

Untuk Variabel Aktivitas Sekolah Daring

Pertanyaan 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	57	81,4	81,4	81,4
	Ya	13	18,6	18,6	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	61	87,1	87,1	87,1
	Ya	9	12,9	12,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	58	82,9	82,9	82,9
	Ya	12	17,1	17,1	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	46	65,7	65,7	65,7
	Ya	24	34,3	34,3	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	41	58,6	58,6	58,6
	Ya	29	41,4	41,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	36	51,4	51,4	51,4
	Ya	34	48,6	48,6	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	34	48,6	48,6	48,6
	Ya	36	51,4	51,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	52	74,3	74,3	74,3
	Ya	18	25,7	25,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	55	78,6	78,6	78,6
	Ya	15	21,4	21,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	55	78,6	78,6	78,6
	Ya	15	21,4	21,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Untuk Variabel Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online*
Frequency Table

Pertanyaan 1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	14	20,0	20,0	20,0
	Kadang-kadang	32	45,7	45,7	65,7
	Sering	20	28,6	28,6	94,3
	Selalu	4	5,7	5,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	14	20,0	20,0	20,0
	Kadang-kadang	29	41,4	41,4	61,4
	Sering	19	27,1	27,1	88,6
	Selalu	8	11,4	11,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	16	22,9	22,9	22,9
	Kadang-kadang	25	35,7	35,7	58,6
	Sering	20	28,6	28,6	87,1
	Selalu	9	12,9	12,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	15	21,4	21,4	21,4
	Kadang-kadang	22	31,4	31,4	52,9
	Sering	24	34,3	34,3	87,1
	Selalu	9	12,8	12,8	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	16	22,9	22,9	22,9

Kadang-kadang	23	32,9	32,9	55,7
Sering	21	30,0	30,0	85,7
Selalu	10	14,3	14,3	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	19	27,1	27,1	27,1
Kadang-kadang	20	28,6	28,6	55,7
Sering	19	27,1	27,1	82,9
Selalu	12	17,1	17,1	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	18	25,7	25,7	25,7
Kadang-kadang	24	34,3	34,3	60,0
Sering	16	22,9	22,9	82,9
Selalu	12	17,1	17,1	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	17	24,3	24,3	24,3
Kadang-kadang	16	22,9	22,9	47,1
Sering	32	45,7	45,7	92,9
Selalu	5	7,1	7,1	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	19	27,1	27,1	27,1
Kadang-kadang	17	24,3	24,3	51,4
Sering	19	27,1	27,1	78,6
Selalu	15	21,4	21,4	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Pertanyaan 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Pernah	19	27,1	27,1	27,1
	Kadang-kadang	28	40,0	40,0	67,1
	Sering	22	31,4	31,4	98,6
	Selalu	1	1,4	1,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	



Lampiran 5 Surat Jalan Penelitian



Yayasan Bina Patria Nusantara
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang, 65144,-Indonesia Telp. 0341-565500; Fax 0341-565522
Program Studi : Keperawatan, Pendidikan Profesi Ners

SURAT JALAN PENELITIAN UNTUK TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Nomor

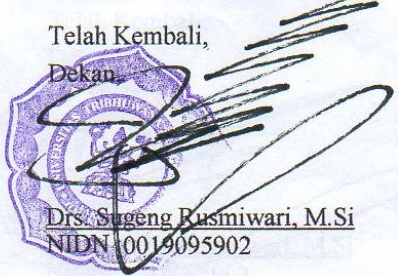
2116 /TB- IKes /DL-520 / 09/2020

1. Pejabat yang berwenang memberi tugas :	Drs. Sugeng Rusmiwari, M.Si Jabatan Dekan Fakultas : ILMU KESEHATAN
2. Mahasiswa yang ditugaskan	ROMENSIANA TANGGU SOLO NIM : 2016610076 KEPERAWATAN
3. Judul Penelitian / Skripsi	HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING TERHADAP PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK USIA 10-14 TAHUN DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG
4. Tujuan	SDN 1 TAJINAN Jl. Raya Tajinan No.05 RT.17 RW.7, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur
5. Lamanya Tugas : Tanggal Berangkat Tanggal Kembali	 28/09/2020 06/10/2020

Telah Ditandatangani
Pimpinan Instansi,

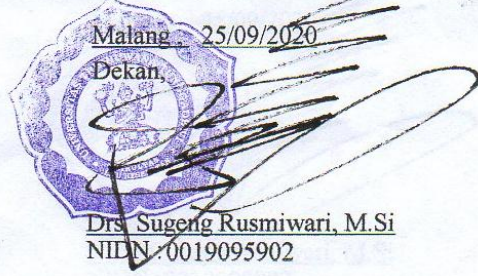
PONGCO SETYONO
NIP. 196503061990111002

Telah diberikan dengan keterangan bahwa perjalanan tersebut diatas benar dilakukan atas tugasnya dan semata-mata untuk kepentingan studi dalam waktu yang telah di tentukan.

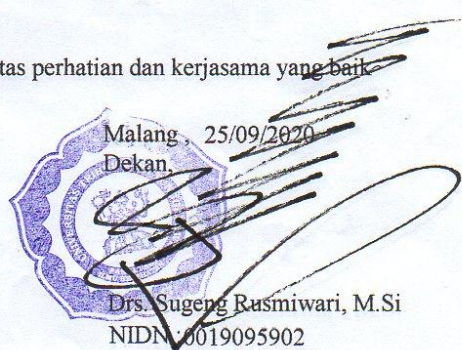
Telah Kembali,
Dekan,

Drs. Sugeng Rusmiwari, M.Si
NIDN : 0019095902

Mengetahui :
Pembimbing Utama,

Neni Maemunah, S.Kp.,M.MRS

Malang, 25/09/2020
Dekan,

Drs. Sugeng Rusmiwari, M.Si
NIDN : 0019095902

Lampiran 6 Surat ijin Penelitian

		Yayasan Bina Patria Nusantara UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG FAKULTAS ILMU KESEHATAN Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang, 65144,-Indonesia Telp. 0341-565500; Fax 0341-565522 Program Studi : Keperawatan, Pendidikan Profesi Ners
Nomor	217 /TB- IKes/DL-520 /09/2020	
Lampiran	:	
Perihal	: Permohonan Ijin Penelitian dan Permintaan / Pengambilan Data	
Kepada Yth :	Pimpinan / Kepala SDN 1 TAJINAN	
Di	Jl. Raya Tajinan No.05 RT.17 RW.7, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur	
Dengan Hormat Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Program Strata 1 (satu) bagi mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi, diwajibkan melaksanakan Penelitian guna penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon untuk memperkenalkan mahasiswa kami ;		
Nama	: ROMENSIANA TANGGU SOLO	
NPM	: 2016610076	
Fakultas	: ILMU KESEHATAN	
Program Studi	: KEPERAWATAN	
Judul Skripsi	: HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING TERHADAP PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK USIA 10-14 TAHUN DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG	
Untuk dapat melaksanakan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan dari : SDN 1 TAJINAN Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.		
Tembusan , Kepada Yth : 1. Ketua Program Studi KEPERAWATAN 2. <i>* Di Foto Copy sejumlah tembusan yang diperlukan</i>		Malang , 25/09/2020 Dekan,  Drs. Sugeng Rusmiwari, M.Si NIDN: 0019095902

Lampiran 7 Surat Balasan



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
KOORDINATOR WILAYAH DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN TAJINAN
SD NEGERI 1 TAJINAN

NSS : 101051814001 NPSN : 20516969
 Alamat : Jl. Raya Tajinan No 05 DesaTajinan Kec. Tajinan Kab. Malang
 Email : sdn01tajinan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NO. 421/ /35.07.101.423.01/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PONCO SETYONO, S.Pd.
 NIP : 196505061990111002
 Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Tajinan Kecamatan Tajinan Kab. Malang

Menerangkan dibawah ini :

Nama : ROMENSIANA TANGGU SOLO
 Alamat : Jl. Telaga Warna Tlogomas Malang

Telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Tajinan Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang pada tanggal 28 September s/d 06 Oktober 2020 dengan judul “ Hubungan Aktifitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Usia 10-14 Tahun di SD Negeri 1 Tajinan “

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tajinan, 1 Desember 2020
 Kepala SD Negeri 1 Tajinan

PONCO SETYONO, S.Pd.
NIP. 196505061990111002

Lampiran 8 Kartu Konsultasi



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi

Jalan Telaga Warna - Tlogomas - Malang Telp. 0341 - 565500 - 565522

KARTU KONSULTASI SKRIPSI



NAMA : Romensiana Tanggu Solo

JURUSAN : Keperawatan

NIM : 2016610076

JUDUL : Hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game online pada anak (usia 10-14 tahun) di SDN 01 Tlogomas Kabupaten Malang

No.	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1	06-07-2020	Ace judul	h.
2	13-07-2020	Langutkan studi pendahuluan, Bab III & Bab IV	h.
3	24-07-2020	Cantumkan aktivitas belajar di masa pandemi - indikator	h.
		Langutkan kisi instrumen, instrumen 1	h.
4	05-08-2020	Revisi Kuesioner	h.
5	19-08-2020	Ace ujian proposal	h.
6	10-09-2020	Bab II : indikator sesuai Bab judul	h.
		Bab IV : indikator -> kisi instrumen.	
7	16-09-2020	instrumen : lihat Bab II	h.
8	22-09-2020	Ace penelitian, revisi instrumen	h.
9	13-10-2020	Pensil : tambahkan data umum di pembahasannya	h.
		Saran : lebih operasional	
10	21-10-2020	Lengkapi Surat menyurat untuk Lampiran	h.
		Abstrak	
11	05-11-2020	Revisi Abstrak, lengkapi GerKas	h.
12	11-11-2020	Revisi Abstrak	h.
13	20-11-2020	Ace Seminar hasil	h.



Dekan,

(Susmiwati, M.Si.)

Malang,

Mengetahui,

Ka. Program Studi

(Siti Mardiana Tribhuwana, N.Kep. Ns)

Lampiran 9

DOKUMENTASI



Penyerahan handsanitizer

