

Lampiran 1



LEMBAR BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : Alfariz Nover D.

NIM : 19210171019

Nama Pembimbing : Dra. Ercati Nana Sindrati, M.Kes.

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	18/11/2019	Revisi bab 1	
2.	21/11/2019	Revisi bab 1 (sistematika penulisan)	
3.	26/11/2019	Revisi BAB I (sistematika penulisan)	
4.	28-11-2019	Revisi BAB II	
5.	04-12-2019	ACC BAB I	
	05-12-2019	ACC BAB II	
		Revisi BAB III	
	06-12-2019	ACC BAB III, ACC ucapan syukur	
	03-02-2020	Revisi BAB IV	
	06-02-2020	Revisi BAB IV	
	10-02-2020	Revisi bab IV	
	14-02-2020	Revisi bab IV	
	25-06-2020	ACC BAB IV + V ACC ucapan terima kasih	

Lampiran 3.

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Setelah mendapat keterangan secukupnya dan mengetahui manfaat penelitian yang berjudul “Perilaku *Gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi(Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *Game Online*.” saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Aditya Febransah*

Umur : *13 thn*

Alamat: *Purworejo*

Menyatakan bahwa anak saya (Bersedia / Tidak Bersedia)* menjadi subjek dalam penelitian. Apabila sewaktu-waktu dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan atau ancaman dari pihak manapun.

Blitar, *6 Juni* 2020

Peneliti



Alfaera Noven Donilla

P17210171014

Wali Responden



(...Komang...)

* Coret yang tidak perlu

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Setelah mendapat keterangan secukupnya dan mengetahui manfaat penelitian yang berjudul “Perilaku *Gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi(Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *Game Online*.” saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Bagas Reza A.P.*

Umur : *13*

Alamat: *Purworejo*

Menyatakan bahwa anak saya (Bersedia / Tidak Bersedia)* menjadi subjek dalam penelitian. Apabila sewaktu-waktu dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan atau ancaman dari pihak manapun.

Blitar, *6 Juni* 2020

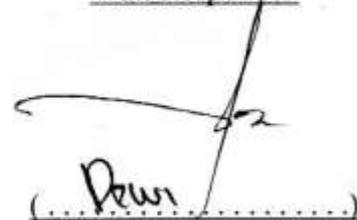
Peneliti



Alfaera Noven Donilla

P17210171014

Wali Responden



(.....)

*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 4.

KISI WAWANCARA DAN OBSERVASI

No	KISI-KISI	Wawancara	Observasi
1.	Pengetahuan Tentang <i>Game Online</i> dan <i>Gamers</i>	No. 1,2	
2.	Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	No. 3	
3.	Alasan untuk bermain <i>game online</i>	No.4	
4.	Keuntungan dan Kerugian <i>game online</i>	No.5,6	
5.	Bahaya dari <i>game online</i>	No.7	
6.	Gangguan Kesehatan Mata	No.8	No.1
7.	Hobby Selain <i>Game online</i>	No.9	No.2
8.	Gangguan Belajar dan Mengerjakan tugas tepat waktu	No.10,11	No.3,4
9.	Membantu Orang tua	No.12	No.5
10.	Interaksi dengan orang sekitar	No.13	No.6
11.	Emosi setelah bermain <i>game online</i>	No.14	No.7,8
12.	Upaya untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> .	No.15	

Lampiran 5

PEDOMAN OBSERVASI

Judul : Perilaku *Gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi(Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *Game Online*.

Tanggal Observasi :

1. Data Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : laki-laki/perempuan

Pendidikan :

Alamat :

2. Perilaku *Gamers* pada remaja awal dalam kehidupan sehari-hari

No	Indikator Perilaku Menyimpang	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Setelah bermain <i>game online</i> Klien tampak mata merah dan sayu		
2	Selain bermain <i>game online</i> hobby tidak juga dilakukan		
3	Bila saat belajar konsentrasi tidak baik		
4	Bila telah asik bermain <i>game online</i> tugas sekolah tidak dikerjakan .		
5	Bila telah asik bermain <i>game online</i> Klien tidak membantu orang tua dirumah		
6	Sejak bermain <i>game online</i> Klien tidak berinteraksi dengan masyarakat sekitar.		
7	Jika anda terganggu saat		

	bermain <i>game online</i> anda berespon marah		
8	Jika anda kalah saat bermain <i>game online</i> anda berbicara kata-kata kotor.		

Lampiran 6

LEMBAR WAWANCARA

PRE TEST

Judul : Perilaku *Gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi(pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *Game Online*.

Tanggal Wawancara :

Data Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : laki-laki/perempuan

Pendidikan :

Alamat :

Data Pertanyaan:

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online* ?

.....
.....
.....

2. Apa yang dimaksud dengan *Gamers* ?

.....
.....
.....

3. Berapa jam anda bermain *Game Online* dalam satu hari ?

.....
.....
.....

4. Mengapa anda bermain *Game online*?

.....
.....
.....

5. Keuntungan apa yang anda dapatkan dalam bermain *Game Online*?

.....
.....
.....

6. Kerugian apa yang anda dapatkan dalam bermain *Game Online*?

.....
.....
.....

7. Bahaya-bahaya apa bila bermain *Game Online* secara terus menerus?

.....
.....
.....

8. Apakah anda mengalami gangguan kesehatan mata setelah bermain *game online* ?

.....
.....
.....

9. Selain bermain *game online hobby* apa yang kamu sukai ?

.....
.....
.....

10. Menurut anda bermain *game Online* dapat mengganggu waktu belajar anda ?

.....
.....
.....

11. Bila ada tugas dari sekolah apakah anda selalu mengerjakan dengan tepat waktu?

.....
.....
.....

12. Bila anda bermain *Game Online* dirumah apakah masih mau membantu orang tua, seperti membersihkan rumah?

.....
.....
.....

13. Sejak Bermain *Game Online* apakah anda masih berinteraksi dengan orang disekitar ?

.....
.....
.....

14. Bagaimana emosi anda setelah bermain *Game Online* misalnya berbicara kata-kata kotor saat bermain?

.....
.....
.....

15. Apakah anda sudah melakukan upaya untuk mengurangi waktu bermain *game online*?

.....
.....
.....

LEMBAR WAWANCARA

POST TEST

Judul : Perilaku *Gamers* pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi(pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *Game Online*.

Tanggal Wawancara :

Data Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : laki-laki/perempuan

Pendidikan :

Alamat :

Data Pertanyaan:

1. Apa yang anda ketahui tentang *Game Online* ?

.....
.....
.....

2. Apa yang dimaksud dengan *Gamers* ?

.....
.....
.....

3. Berapa jam anda bermain *Game Online* dalam satu hari ?

.....
.....
.....

4. Mengapa anda bermain *Game online*?

.....
.....
.....

5. Keuntungan apa yang anda dapatkan dalam bermain *Game Online*?

.....
.....
.....

6. Kerugian apa yang anda dapatkan dalam bermain *Game Online*?

.....
.....
.....

7. Bahaya-bahaya apa bila bermain *Game Online* secara terus menerus?

.....
.....
.....

8. Apakah anda mengalami gangguan kesehatan mata setelah bermain *game online* ?

.....
.....
.....

9. Selain bermain *game online hobby* apa yang kamu sukai ?

.....
.....
.....

10. Menurut anda bermain *game Online* dapat mengganggu waktu belajar anda ?

.....
.....
.....

11. Bila ada tugas dari sekolah apakah anda selalu mengerjakan dengan tepat waktu?

.....
.....
.....

12. Bila anda bermain *Game Online* dirumah apakah masih mau membantu orang tua, seperti membersihkan rumah?

.....
.....
.....

13. Sejak Bermain *Game Online* apakah anda masih berinteraksi dengan orang disekitar ?

.....
.....
.....

14. Bagaimana emosi anda setelah bermain *Game Online* misalnya berbicara kata-kata kotor saat bermain?

.....
.....
.....

15. Apakah anda sudah melakukan upaya untuk mengurangi waktu bermain *game online*?

.....
.....
.....

Lampiran 7

KISI-KISI ANGKET

No	KISI-KISI	NOMOR SOAL
1.	Siswa dan siswi yang terdaftar di SMPN 1 Wates	1
2.	Hoby bermain <i>game online</i> .	2
3.	Saya merasa gelisah atau cemas jika sehari tidak bermain <i>game online</i>	3
4.	Saya bermain <i>game online</i> selama lebih dari 4 jam dalam satu hari	4
5.	Saya bermain <i>game online</i> selama 4-5 hari dalam seminggu	5

Lampiran 8

ANGKET

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Tanggal pengambilan data :

Petunjuk pengisian :

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenarnya.
2. Berikan jawaban sesuai dengan pendapat saudara pada pertanyaan pada point A.
3. Berikan tanda *ceklist*(√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara pada point B.
4. Bila Saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada *ceklist*(√) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda *ceklist*(√) pada jawaban yang dianggap benar.

Apakah anda adalah pengguna *game online* (pernah bermain *game online*)

YA TIDAK

A. Lama Bermain Game Online

- a) Kapan pertama kali mulai bermain *game online*.....
- b) Sebutkan jenis *game online* yang kamu mainkan

B. Kriteria Gamers

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya adalah siswa/siswi yang terdaftar di SMPN 1 Wates		
2	Saya mempunyai hoby bermain <i>game online</i> ?		
3	Saya merasa gelisah atau cemas. Ketika dalam satu hari saya tidak bermain <i>Game Online</i> .		
4	Saya bermain <i>game online</i> selama lebih dari 4 jam dalam satu hari		
5	Saya bermain <i>game online</i> selama 4-5 hari dalam seminggu		

Kriteria Gamers

Ringan :0-50 %

Berat :51-100%

Lampiran 9

SATUAN ACARA PENYULUHAN
BAHAYA GAME ONLINE

Oleh:

Alfaera Noven Donilla



KEMENTERIAN KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN MALANG

Juni 2020

SATUAN ACARA PENYULUHAN

Topik	: Bahaya <i>Game Online</i>
Hari/Tanggal	: Sabtu, 6 Juni 2020
Waktu / Jam	: 30 Menit / 10.00 – 10.30 WIB
Tempat	: Rumah Subjek Studi Kasus
Peserta	: Subjek Studi Kasus

TUJUAN UMUM

Setelah dilakukan penyuluhan diharapkan subjek penelitian dapat mengetahui keuntungan dan kerugian dari bermain *game online*.

TUJUAN KHUSUS

Setelah diberikan penyuluhan selama 20 menit peserta mampu:

- ✓ Menjelaskan pengertian *Game Online*
- ✓ Menjelaskan pengertian *Gamers*
- ✓ Menjelaskan tentang penyebab mengapa seseorang suka bermain *game online*
- ✓ Menjelaskan tentang bahaya dari *game online*
- ✓ Menjelaskan cara mengatasi kecanduan *game online*

MATERI

1. Pengertian *Game Online*
2. Pengertian *Gamers*
3. Penyebab seseorang suka bermain *game online*
4. Bahaya dari *game online*
5. Keuntungan bermain *game online*
6. Kerugian bermain *game online*.
7. Cara mengatasi kecanduan *game online*.

METODA

Ceramah Dan Tanya Jawab

MEDIA

Leaflet
Permainan Ular tangga

KEGIATAN PENYULUHAN

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan mahasiswa	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<ul style="list-style-type: none">• Memperkenalkan diri• Mempersiapkan diri• Menyatakan tentang tujuan pokok	<ul style="list-style-type: none">• Mendengarkan• Bertanya mengenai perkenalan dan tujuan jika ada yang kurang jelas	Kata-kata atau kalimat
Penyajian	40 menit	Menyajikan materi tentang : <ul style="list-style-type: none">• Pengertian Game Online• Pengertian Gamers• Penyebab seseorang suka bermain <i>game online</i>• Bahaya dari <i>game online</i>• Keuntungan bermain <i>game online</i>• Kerugian bermain <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none">• Mendengarkan dengan seksama	Leaflet dan bermain ular tangga

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengatasi kecanduan <i>game online</i>. 		
Penutup	5 menit	<p>Menyimpulkan hasil penyuluhan.</p> <p>a. Membagikan leaflet dan papan ular tangga</p> <p>b. Melakukan evaluasi menggunakan observasi atau pengamatan sikap.</p> <p>c. Mengakhiri dengan salam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas dan belum dimengerti • Sasaran dapat menjelaskan kembali point-point yang diajarkan • Mendengarkan 	Kata-kata atau kalimat

KRITERIA EVALUASI

1. Evaluasi Hasil

- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan pengertian *Game Online*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan pengertian *Gamers*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan tentang penyebab mengapa seseorang suka bermain *game online*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan tentang bahaya dari *game online*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan tentang keuntungan dari *game online*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan tentang kerugian dari *game online*
- Diharapkan Subjek dapat menjelaskan cara mengatasi kecanduan *game online*

DAFTAR PUSTAKA

- Adams.2014.*Pengertian Genre Game*.Jakarta:PT Grasindo.
- Anhar,R.2014.*Hubungan.Kecanduan Game Online Dengan Ketrampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*.Fakultas Psikologi UIN Malang.Skripsi.
- Edo S. Jaya.2018.*The Development Of Indonesiaan Online Game Addiction Questionnaire*.Jurnal.8(4).
- Eka Rusnani .2013.*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMPN 1 Samboja*.Jurnal Ilmu Komunikasi.1(3):1-16
- Kapoh,Gerry,F.2015.*Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online “perfect World” Di Desa Sea Satu*.Jurnal Holistik.8(15).
- Masya,H.,&Candra,D.A.2016.*Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Peajaran 2015/2016*.Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal).
- Suryanto.R.N.2015.*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*.JOM FISIP.2(2):1-15
- Widiya Eka O.2017.*Agrestifitas Anak Kecanduan Game online*.Fakultas Ilmu Kesehatan UMP Skripsi (16-25)

Lampiran Materi

1. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan suatu permainan yang dihubungkan menggunakan jaringan internet sehingga dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan .

2. Pengertian *Gamers*

Gamers atau pemain *game* adalah orang yang memainkan permainan interaktif, terutama *game*, permainan peran-peran meja, dan permainan kartu berbasis keterampilan, dan yang bermain untuk jangka waktu yang biasanya lama. *Gamers* juga bisa diartikan sebagai seorang dari berbagai umur dari anak sampai dewasa, perempuan maupun laki-laki yang dalam kesehariannya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* maupun *game offline* dengan bertujuan mengisi waktu luang, menerima tantangan, bahkan ada bermain *game* hanya untuk bersenang-senang untuk mencari hiburan, bahkan ada orang yang menjadikan bermain game sebagai hobi

3. Penyebab Seseorang Suka bermain *Game online*

- Main Game itu buat diterima,ada dukungan sehingga kamu merasanyaman.
- Main *Game* itu buat kamu menang akan merasa puas,sudah begitu kamu jadi tukang ngatur,suka mengejek, jika kalah kamu bisa curang.
- Main *game* buat kamu menirukan karakter yang kamu mainkan,karena kamu anggap karakter itu terbaik.
- Seringkali kamu main game menghindar dari masalah yang buat kamu tidaknyaman
- Main *Game* buat kamu yang menangberkuasa dan dipuji oleh temanmu.”ingat ,ini hanya di dunia maya.

4. Bahaya *Game Online*

1. Dampak Psikis

Kecanduan

- Ketergantungan

Menghabiskan waktu 4-5 jam dalam satu hari untuk bermain *game Online* membuat kamu tidak melakukan aktivitas lainnya dan juga kamu juga lebih mudah Lelah.

- Prestasi Sekolah Menurun

Akibat bermain *game online* berlebih kamu disekolah mengantuk dan kurang berkonsentrasi untuk belajar. Hal ini akhirnya dapat mengakibatkan nilai dan prestasimu menurun.

- Agresif

Saat kamu tidak terkontrol main *game online* kamu menjadi lebih agresif dan menirukan adegan yang ada di *game* karena dalam *game online* selalu menampilkan pertarungan.

2. Dampak Fisik

- Ancaman Radiasi

Gadged saat kamu bermain *game online* dapat merusak saraf mata dan otak. Contohnya : kamu sering merasakan mata pedih ,mata merah seta pusing setelah main *game online*.

- Makan Tidak Teratur

Bermain *game online* kamu lebih sering lupa makan dan minum. Akibatnya pemenuhan nutrisi ditubuh kamu menjadi

kurang sehingga kamu bisa gampang sakit karena juga dapat mempengaruhi lambung kamu.

- Gangguan Pola Tidur

Bermain *game online* kamu sering menghabiskan waktu untuk main game sehingga pola tidurmu berantakan ,hal ini menyebabkan kamu mengantuk dipagi hari dan sulit untuk konsentrasi.

Tidur yang sesuai kebutuhan juga mengakibatkan kesehatan jantungmu juga menurun.

- Gangguan Kesehatan

Bermain game online secara terus menerus bisa mengakibatkan kesehatan ginjal pun juga terpengaruh karena duduk berjam-jam

3.Dampak Sosial

- Kurangnya Berinteraksi Sosial

Kesibukan Bermain *Game Online* akan menyita waktumu, waktu belajar,waktu berkumpul dengan keluarga dan waktu dengan teman-temanmu,dengan begitu kamu akan kehilangan waktu masa remajamu.

- Ketrampilan Sosial berkurang

Ketrampilan sosial mu jadi berkurang dan kreativitasmu juga akan menurun.

5. Keuntungan Bermain *game online*

- Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- Dampak positif yang paling dapat rasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

6. Kerugian Bermain *game online*

- Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.

- Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang dikarenakan waktunya untuk bermain *game online*.
- Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi(Suryanto,2015)
- Jarang bersosialisasi atau kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial (Kapoh. 2015)
- Bermain game online juga dapat mengganggu Kesehatan misalnya Kesehatan mata.Margarentha S (dalam Anhar.R, 2014).

7. Cara mengatasi kecanduan *Game online*

- Meningkatkan Iman dan taqwa kepada Tuhan.
- Mengurangi jam main dan perlahan cobalah berhentilah untuk bermain game lalu *menuninstall*.
- Buat target untuk masa depan dengan lebih baik dan spesifik.
- Perbanyak teman yang tidak bermain game.
- Buatlah jadwal olahraga rutin,jadwal refreshing keluar rumah bersama keluarga dan teman.

PENUTUP

Demikian satuan acara penyuluhan (SAP) “Bahaya dari *Game Online*” kami buat dengan maksud memohon partisipasi dari semua pihak guna terlaksananya dan suksesnya kegiatan ini. Harapan kami semoga dengan adanya penyuluhan ini dapat menjadi informasi atau Pendidikan kesehatan yang digunakan sesuai tujuan yang diharapkan.

Semoga acara ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam kegiatan penyuluhan ini dan berjalan dengan lancar seperti yang diharapkan serta mendapat Riddho dari Allah SWT

MAU TAHU KENAPA KAMU MAIN GAME ONLINE TERUS-MENERUS?

1. Main Game itu baik atau buruk, ada dibandingan sehingga kamu merasa nyaman



2. Main game itu baik kamu menang akan merasa puas, itulah begitu kamu jadi bingung agar bisa mengalah, jika kalah kamu bisa marah



3. Main game itu baik kamu menantang karakter yang kamu mainkan, karena kamu anggap karakter itu terbaik.



4. Seringkali kamu main game menghidupkan diri masalah yang baik kamu tidak nyaman dan menghilangkan stress



5. Main game itu baik kamu yang menang berkuasa dan dipuji oleh temanmu "ingat, ini hanya di dunia maya ya?!"

Game Online ?



Game online merupakan suatu permainan yang dihubungkan menggunakan jaringan internet sehingga dapat dimainkan oleh dua orang secara bersamaan.

Apa Itu Gamers ?

Orang yang memainkan permainan interaktif terutama dalam game, permainan peran-peran meja, dan permainan kartu berbasis keterampilan dan yang bermain untuk jangka waktu yang lumayan lama.

Gamers juga bisa diartikan sebagai seorang dari berbagai umur dari anak sampai dewasa, perempuan maupun laki-laki yang dalam kesibukannya menghabiskan waktu untuk bermain game online maupun *grov offline* dengan bertepatan mengisi waktu luang/menikmati

testangan, bahkan ada beberapa game kamu untuk bermain senang untuk mencari hiburan, bahkan ada orang yang menghabiskan bermain game sebagai hobi.




Program Studi D-III Keperawatan Malang
Jurusan Keperawatan
POITIKES KEMENKES MALANG
Desember 2019

BAHAYA GAME ONLINE

1. Dampak Psikis Kecanduan

- Ketergantungan**
Menghabiskan waktu 4-5 jam dalam satu hari untuk bermain game Online membuat kamu tidak melakukan aktivitas lainnya dan juga kamu juga lebih mudah Lelah.
- Prestasi Sekolah Menurun**
Akibat bermain game online berlebih kamu disekolah mengantuk dan kurang berkonsentrasi untuk belajar. Hal ini akhirnya dapat mengakibatkan nilai dan prestasimu menurun.
- Agresif**
Saat kamu tidak terkontrol main game online kamu menjadi lebih agresif dan menirukan adegan yang ada di game karena dalam game online selalu menampilkan pertarungan.



2. Dampak Fisik

- Anomali Radiasi**
Gadged saat kamu bermain game online dapat merusak saraf mata dan otak. Contohnya : kamu sering merasakan mata pedih, mata merah atau pusing setelah main game online.
- Makan Tidak Teratur**
Bermain game online kamu lebih sering lupa makan dan minum. Akibatnya pemenuhan nutrisi diubah kamu menjadi kurang sehingga kamu bisa gampang sakit karena juga dapat mempengaruhi lambung kamu.
- Gangguan Pola Tidur**
Bermain game online kamu sering menghabiskan waktu untuk main game sehingga pola tidurnya berantakan, hal ini menyebabkan kamu mengantuk dipagi hari dan sulit untuk konsentrasi.

3. Dampak Sosial

- Kurangnya Berinteraksi Sosial**
Karena Bermain Game Online akan menyita waktumu, waktu berkumpul dengan keluarga dan waktu dengan teman-temanmu.
- Ketrampilan Sosial**
berkurang kreativitasmu

Keuntungan Anda Bermain Game Online

- Menghilangkan Stress
- Dapat menyelesaikan Masalah
- Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama yaitu bermain game online.

Kerugian Anda Bermain Game Online

- Malas Belajar
- Waktu untuk belajar dan membantu orang tua berkurang
- Jarang Berolahraga
- Jarang berinteraksi dengan masyarakat sekitar

CARA MENGATASI KECANDUAN GAME.

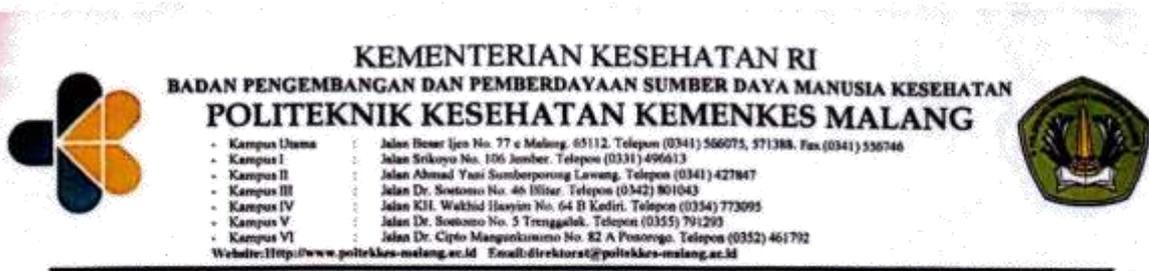
- Meningkatkan iman dan taqwa kepada Tuhan.
- Mengurangi jam main dan perlahan sobalah berhenti untuk bermain game lalu menuntasi!
- Buat target untuk masa depan dengan lebih baik dan spesifik.
- Perbanyak teman yang tidak bermain game.
- Buatlah jadwal olahraga rutin, jadwal refreshing keluar rumah bersama keluarga dan teman.

DENGAN BANYAKNYA BAHAYA DARI BERMAIN GAME ONLINE, MASIH MA MAIN GAME ? :)



Ular tangga

 21 Jadwal Refreshing Dengan Keluarga	 22 Buang-buang Waktu Ingat Masa Depan	 23 Gila Main Game Online	 24 Meningkatkan Iman	 25 Masa Depanmu Ada Ditanganmu FINISH
 20 Penyimpangan Perilaku	 19 Cara Tepat Mengatasi Kecanduan	 18 Cara Main Game Online Yang Sehat	 17 Dampak Sosial	 16 Sering Berbohong
 11 Lupa Makan	 12 Prestasi Sekolah Menurun	 13 Tidak Lebih 20 jam dalam Seminggu	 14 Kecanduan Game Online	 15 Buat Jadwal Olahraga Rutin
 10 Terlalu Lama Main Game	 9 Emosi Tidak Stabil dan Agresif	 8 Kurangnya Interaksi Sosial	 7 Game Online Dapat Menghilangkan Stress	 6 Upaya Mengatasi Kecanduan
 1 START	 2 Bahaya Game Online	 3 Syaraf Mata Bisa Rusak	 4 Mengurangi Jam Main Game Online	 5 Tidur Tidak Teratur



Nomor : LB.02.03/3/ 387A /2019
Lampiran : I (Satu) Exp.
Perihal : Ijin Pengambilan Data untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah
Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

Kepada Yth:
Kepala SMPN 1 Wates
Jl. Kenanga No. 6, Mojorejo, Kec. Wates
di –
Blitar

Bersama ini kami mohon ijin bagi mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang untuk mengambil data guna keperluan penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Wilayah SMPN 1 Wates Kab. Blitar (Proposal terlampir). Pengambilan data yang dimaksud dilaksanakan mulai tanggal 06 Januari – 06 Februari 2020.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data untuk Karya Tulis Ilmiah adalah:

Nama : Alfaera Növen Donilla
NIM/Semester : P17210171014 / V
Asal/Program Studi : D-III Keperawatan Malang
Judul Karya Tulis Ilmiah : Perilaku *Gamers* Pada Usia Remaja Awal Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi (Pendidikan Kesehatan) Tentang Bahaya *Game Online*

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

Malang, 18 Desember 2019

a.n. Direktur
Ketua Jurusan Keperawatan



Imam Subekti, S.Kp., M.Kep., Sp.Kom.
NIP. 196512051989121001

 PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 WATES BLITAR
Jl. Kenanga No 06 Mojorejo - WatesKab. Blitar KP. 66195
e-mail : smpn1watesblitar@gmail.com Telp. (0342) 351026 

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR : 425/010/409.101.20/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Drs. DJULIK PRIJONO, M.Pd**
NIP : **19630602 199703 1 001**
Jabatan : Kepala UPT SMP Negeri 1 Wates
Alamat : Jln. Kenanga No. 06 Mojorejo, Kec. Wates Kab. Blitar

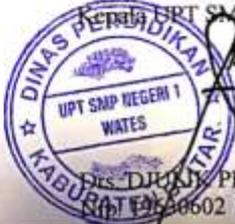
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : ALFAERA NOVEN DONILLA
NIM : P17210171014
Semester : V
Program Studi : D-III Keperawatan Malang
Perguruan Tinggi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Telah selesai melakukan penelitian di UPT SMP Negeri 1 Wates Kab. Blitar selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 23 Desember 2019 sampai dengan 05 Januari 2020 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul **"PERILAKU GAMERS PADA USIA REMAJA AWAL SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN EDUKASI (PENDIDIKAN KESEHATAN) TENTANG BAHAYA GAME ONLINE"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Blitar, 28 Januari 2020
Kepala UPT SMP Negeri 1 Wates


Drs. DJULIK PRIJONO, M.Pd
NIP. 19630602 199703 1 001

Lampiran 12

DOKUMENTASI



