



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG

- Kampus Utama : Jalan Besar Ijen No. 77 c Malang. 65112. Telepon (0341) 566075, 571388. Fax (0341) 556746
 - Kampus I : Jalan Srikoyo No. 106 Jember. Telepon (0331) 496613
 - Kampus II : Jalan Ahmad Yani Sumberporong Lawang. Telepon (0341) 427847
 - Kampus III : Jalan Dr. Soetomo No. 46 Blitar. Telepon (0342) 801043
 - Kampus IV : Jalan KH. Wakhid Hasyim No. 64 B Kediri. Telepon (0354) 773095
 - Kampus V : Jalan Dr. Soetomo No. 5 Trenggalek. Telepon (0355) 791293
 - Kampus VI : Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo No. 82 A Ponorogo. Telepon (0352) 461792
 Website: [Http://www.poltekkes-malang.ac.id](http://www.poltekkes-malang.ac.id) Email: direktorat@poltekkes-malang.ac.id



Nomor : LB.02.03/3/0726 /2021
 Lampiran : 1 (Satu) Exp.
 Perihal : Ijin Pengambilan Data untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah
 Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

Kepada Yth:
 Kepala RT. 04 RW. 05 Kelurahan Samaan, Kecamatan Klojen
 di –
Malang

Bersama ini kami mohon bantuan demi terlaksananya kegiatan Pengambilan Data untuk bahan penyusunan Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang di wilayah kerja RT. 04 RW. 05 Kelurahan Samaan Kota Malang. Pengambilan data yang dimaksud dilaksanakan mulai tanggal 10 – 16 Maret 2021.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan Ijin Pengambilan Data adalah:

Nama : Bayu Rama Wicaksana
 NIM/Semester : P17210183084 / VI
 Asal Program Studi : D-III Keperawatan Malang
 Judul Karya Tulis Ilmiah : Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak usia Sekolah

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 08 Maret 2021

a.n. Direktur
 Ketua Jurusan Keperawatan,

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

Tembusan disampaikan kepada Yth:
 1. Ketua Prodi D-III Keperawatan Malang

*Lampiran 3***PENJELASAN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : BAYU RAMA WICAKSANA

Instansi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online”**

Bersama ini saya akan menjelaskan beberapa hal terkait dengan penelitian yang akan saya lakukan, meliputi:

1. Tujuan penelitian ini adalah memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online.
2. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan bukti berbasis praktis (evidence based practice), tentang kecanduan game online yang dialami anak usia sekolah.
3. Penelitian ini tidak memberikan pengaruh yang merugikan pada anak usia sekolah
4. Partisipasi subjek pada penelitian ini bersifat sukarela tanpa paksaan, dan apabila menolak tidak ada sanksi apapun.
5. Wawancara akan dilakukan 3 kali pertemuan dengan waktu 30 – 60 menit, sesuai kesepakatan yang telah dibuat oleh peneliti dan partisipan, jika ditemukan kekurangan informasi maka akan dilakukan tambahan wawancara dengan waktu disepakati dan ditetapkan kemudian.
6. Selama proses wawancara partisipan diberi makanan ringan untuk membuat suasana wawancara lebih santai dan subjek bisa menikmati proses wawancara dengan baik. Apabila wawancara dilakukan secara daring, Peneliti akan membelikan paket internet selama sebulan.
7. Selama penelitian dilakukan untuk kelancaran pengumpulan data, peneliti menggunakan alat bantu pedoman wawancara, lembar observasi dan *voice recorder*.
8. Semua catatan yang berhubungan dengan penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya.
9. Subjek penelitian berhak mengajukan keberatan pada peneliti jika terdapat hal-hal yang tidak berkenan dan selanjutnya akan dicari penyelesaian berdasarkan kesepakatan peneliti dan subjek penelitian.

Malang, 15 Februari 2021

Peneliti,

Bayu Rama Wicaksana

Lampiran 4

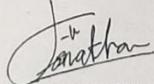
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ny. AD
Umur : 28 tahun
Alamat:

Setelah mendapat penjelasan serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online" menyatakan saya BERSEDIA untuk berpartisipasi dalam penelitian sebagai subjek penelitian, dengan catatan bila merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percayakan pada peneliti bahwa semua informasi yang saya berikan dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiannya.

Malang, 10 MARET 2021

<p>Peneliti</p>  <p>(..... BAYU.....)</p>	<p>Subjek Penelitian</p>  <p>(.....)</p>
<p>Saksi</p>  <p>(.....)</p>	

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ny. AC

Umur : 27 tahun

Alamat:

Setelah mendapat penjelasan serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online" menyatakan saya BERSEDIA untuk berpartisipasi dalam penelitian sebagai subjek penelitian, dengan catatan bila merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini.

Saya percayakan pada peneliti bahwa semua informasi yang saya berikan dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiannya.

Malang, 13 MARET 2021.

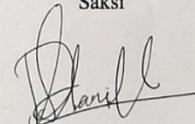
Peneliti

Subjek Penelitian


(.....)


(.....)

Saksi


(.....)

Lampiran 5

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

Nama inisial subjek :

Umur :

Lembar Wawancara

Data pertanyaan:

- Saliience (arti penting)

1. Apa arti penting *game online* bagi adik ?

.....

2. Mengapa adik menganggap *game online* itu penting ?

.....

3. Apa yang membuat adik lebih memilih *game online* dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?

.....

- Tolerance (Toleransi)

1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain *game online*?

.....

2. Berapa lama adik bermain *game online* dalam sehari?

.....
....

.....
....

3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain *game online*?

Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?

.....
....

.....
....

4. Mengapa adik meningkatkan waktu bermain anda?

.....
....

.....
....

- Mood modification (Perubahan mood/perasaan)

1. Bagaimana perasaan adik saat bermain *game online*?

.....
....

.....
....

2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain *game online*?

.....
....

.....
....

- Withdrawal (penarikan)

1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain game dalam jangka waktu yang lama ?

.....

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

2. Apa yang adik akan lakukan bila *handphone* yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain *game*?

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

.....

• Relapse (Kambuh)

1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain *game* secara berulang - ulang?

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

2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain *game online* ?

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

.....

• Conflict (Konflik)

1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain *game online*?

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

2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?

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

- Faktor Penyebab

1. Apa alasan yang membuat adik bermain *game online* sepanjang hari?

A. Pola asuh orang tua

B. Lingkungan (Teman-teman, lingkungan yang memfasilitasi *game online*)

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

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

Nama inisial subjek :

Umur :

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

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

1. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

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

2. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

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

3. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

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

4. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game*

online?

.....

....

.....

....

5. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online?*

.....

....

.....

.....

Lampiran 6

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 1) Nama inisial :
 2) Umur :

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .		
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>		
	d. Tampak pusing setelah bermain		
	e. Menyebutkan keuntungan daripada kerugian bermain <i>game online</i>		
	f. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)		

TABEL WAWANCARA SUBJEK AD

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa arti penting game online bagi adik ?	“Kalau nggak main itu kayak ada yang kurang soalnya nanti ketinggalan sama rangking game nya temen-temen” “Setiap hari pengennya main, tapi kalau mama mbolehkan (mengijinkan)”
	2. Mengapa adik menganggap game online itu penting ?	“Soalnya kalau ga main gaada temen”
	3. Apa yang membuat adik lebih memilih <i>game online</i> dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?	“Sering main sama temen-temen tapi main free fire. Kalau bisa menang lawan 50 pemain rasanya seneng soalnya sama temen-temen bakal dilihatin”
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain game online?	“dulu mainnya masih kelas 3 Sd tapi masih belum boleh sama mama, tapi sekarang boleh
	2. Berapa lama adik bermain <i>game online</i> dalam sehari?	“kalau hari libur sama mama gapapa main lama, biasanya abis sarapan langsung login (memasuki aplikasi), sampai nanti siang makan lagi, kalau sekolah cuman sebentar harus sekolah dulu”
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain game online? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?	“kalau lama mainnya nanti rank (level karakter yang dipakai) nya tinggi, dapet skin (hadiah dari setiap kenaikan level)”
3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik saat bermain <i>game online</i> ?	“seneng banget sama puas kalau dapet skin free fire”

	2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>"biar nggak bosan dirumah cuman disuru belajar"</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang lama ?	<i>"marah soalnya ngga dibolehin mama, biasanya nangis"</i>
	2. Apa yang adik akan lakukan bila <i>handphone</i> yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain <i>game</i> ?	<i>"nanti bisa minta mama mas, pasti dikasih"</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain <i>game</i> secara berulang - ulang?	<i>"punya, kalau gabole main atau capek main biasanya lihat youtube dilan pros (pemain free fire) sama tiktok free fire"</i> <i>"biasanya kalau capek tidur dulu, mainnya nanti aja"</i>
	2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain <i>game online</i> ?	<i>"biasanya sama mama boleh main game tapi harus mengerjakan tugas dulu"</i> Peneliti : "Jadi adik kalau sudah selesai tugasnya langsung main game ?" <i>"iya langsung login"</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain <i>game online</i> ?	<i>"biasanya ngga denger kalau mama manggil soalnya mainnya dikamar"</i>

	<p>2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?</p>	<p><i>“dimarahi sama mama, hp nya disita ditaruh loker gaboleh diambil”</i></p>
7.	<p><i>Faktor Penyebab</i></p>	
	<p>1. Apa alasan yang membuat adik bermain game online sepanjang hari?</p>	<p><i>“lah sama mama katanya gapapa main jadi aku main. Temen-temen disekolah juga main, kadang kumpul disini (didepan rumah) main bareng. Nanti ditanya temen-temen kalau ngga main”</i></p>

Lampiran 7

HASIL TRANSKRIP WAWANCARA

Tanggal wawancara : 12 Maret 2021
 Nama inisial subjek : AD
 Umur : 12 Tahun

*** Tolerance :**

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

“Waduh mas susah sekali mengatur waktu anak saya ini, kadang marah itu loh kalau dibatasi. Pokoknya saya mewajibkan kalau sudah belajar tidak apa-apa main game tapi tidak boleh lam-lama”

2. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

“saya ngasih waktunya 1-2 jam saja mas, biasanya pagi main, nanti sore main didepan, malam sudah tidak boleh mas”

“kalau ditotal 4 jam an ya mas, kalau libur hari sabtu gitu saya biarkan mas biar main. Biasanya juga nonton youtube. Pokok nya mulai hp an itu mulai pukul 10.00-19.00 nanti kalau capek berhetni sebentar itu mas”

*** Relapse :**

3. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

“Dulu masih kelas 1 tidak terlalu mas, kalau sekarang tambah banyak temennya yang main jadi paling ikut-ikut ini”

*** Problem :**

4. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

“Kalau disuru sekolah ngga marah kok mas, cuman kadang males kalau dipanggil disuru belajarnya susah banget, ngomongnya juga gajelas itu mas ikut-ikut di youtube sama tik-tok”

5. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game online*?

“kadang kalau mengeluh pusing sama capek kalau mau belajar, kalau matanya ini tidak ada masalah kok mas”

6. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online*?

“sering membantah mas anak ini kalau dimarahin, kalau sudah dikamar main game itu bisa sampai berjam-jam sampai lupa makan dan mandi”

Lampiran 8

HASIL OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 3) Nama inisial : AD
 4) Umur : 11 Tahun

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .	√	
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		√
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>	√ (ditambah sering merilekskan badan karena punggungnya kram)	
	d. Tampak pusing setelah bermain	√	
	e. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)	√	

Lampiran 9

Transkrip Wawancara Subjek CA

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa arti penting game online bagi adik ?	“ <i>penting banget mas. Harus login setiap hari biar bisa ngeklaim gold (mengambil reward)</i> ”
	2. Mengapa adik menganggap game online itu penting ?	“ <i>bikin seneng sama lega, ketawa sama temen-temen ini mas (sambil menunjuk teman-temannya yang sedang bermain)</i> ” “ <i>biasanya cuman 1 jam-2jam disini mas, 1 jam nya 2000 soalnya</i> ”
	3. Apa yang membuat adik lebih memilih <i>game online</i> dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?	“ <i>bosen mas belajar terus, nanti kalau ujian aja belajarnya</i> ”
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain game online?	“ <i>sejak punya hp ini mas, dulu dibelikan pas kelas 3</i> ”
	2. Berapa lama adik bermain <i>game online</i> dalam sehari?	“ <i>biasanya main disini (tempat penyewaan wifi) 1 jam</i> ”
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain game online? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?	“ <i>kalau punya uang nambah 1 jam mas, tapi nanti di rumah main lagi dikamar</i> ” “ <i>males soalnya mas dirumah disuruh-suruh</i> ”
4. Mengapa adik meningkatkan waktu bermain anda?	“ <i>biar cepet-cepet mytic (level tertinggi di game Mobile Legend)</i> ”	
3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik saat bermain <i>game online</i> ?	“ <i>bisa ngilangin bosen dirumah mas, luega mas kalau mytic tapi susah</i> ”

	2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>“seneng tapi capek, biasanya lanjut main bola kalau tidak tidur ae wes mas”</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang lama ?	<i>“kadang kepikiran mas pengen main, pas mau tidur juga kadang kepikiran pengen ndang main besok”</i>
	2. Apa yang adik akan lakukan bila <i>handphone</i> yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain <i>game</i> ?	<i>“mungkin marah mas hehe..”</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain <i>game</i> secara berulang - ulang?	<i>“Iya pernah mas”</i> Peneliti : Apakah adik pernah berhenti bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang panjang ? seminggu misalnya? <i>“saya belum pernah berhenti main game online mas”</i> <i>“kalau bisa main saya main mas”</i>
	2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain <i>game online</i> ?	<i>“iya kadang selesai sekolah jam 4 kumpul disini buat login”</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain <i>game online</i> ?	<i>“ngga terlalu memperhatikan mas kalau main, kadang kalau ibu kesini saya tidak tahu jadi kena marah”</i>

	2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?	<i>“biasanya dimarahin sama ibuk tok (saja) mas</i>
7.	<i>Faktor Penyebab</i>	
	1. Apa alasan yang membuat adik bermain game online sepanjang hari?	<i>“kalau ngga main atau cuman nonton malu mas sama temen-temen” “biasanya beli diamond buat beli skin mas, tapi kadang harus login biar dapet skin nya biar keren” “uang dari mama buat jajan, kan sekarang sekolahnya dihp mas”</i>

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara : 16 Maret 2021
 Nama inisial subjek : CA
 Umur : 12 Tahun

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

“pernah mas apalagi kalau sudah diingatkan karena sudah malam. Kadang harus dijemput disana mas (tempat penyewaan wifi).

2. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

“kurang yakin ya saya mas. Kalau berangkat jam 3 gini paling balik jam-jam 6 atau jam 7 malam nanti” “mungkin mulai jam 09.00-13.00, tapi nanti balik lagi mas, kadang sore atau jam 18.00 an setelah mandi dan adzan magrib, pulang jam 21.00”

3. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

“kalau saya sih tidak terlalu membatasi, pokoknya tidak main aneh-aneh gitu mas. Saya kalau nyari juga ngga jauh-jauh. Paling ya disana mas”

4. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

“kadang pulangnyanya itu ngga teratur mas. Kalau kemalemennya saya jemput saya marahin. Tugas ini sering telat jadi diingatkan gurunya lewat whatsapp ke saya ini mas”

5. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game online*?

“mungkin capek itu ya mas, sama kalau capek udah ngga mau mandi tidur langusng dikamar”

6. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online*?

“kalau dipanggil itu lebih fokus ke game nya daripada ke orang yang manggil, sering emosi juga kalau disuruh nugas”

Lampiran 10

HASIL OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 1) Nama inisial : CA
 2) Umur : 12 Tahun

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .	√	
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		√
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
	d. Tampak pusing setelah bermain	√	
	e. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)	√	



LEMBAR BIMBINGAN KTI

Nama Mahasiswa : Bayu Rama Wicaksana

NIM : P17210183084

Nama Pembimbing : Kissa Bahari, S. Kep.,

Ns,

M. Kep., PhD.NS

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	6/10/2020	Konsul BAB I 1) Cek cara penulisan kutipan dan referensi menurut buku pedoman (<i>harvard style</i>) 2) Rujuk cara penulisan KTI pada buku pedoman	
2	11/10/2020	Konsul BAB I 1) Perbaiki Latar belakang 2) Perbaiki manfaat penelitian 3) Lanjutkan penelusuran BAB II	
3	24/10/2020	Kosul BAB III 1) Menambahkan sub bab analisa data dan merevisi variabel pada definisi operasional	
4	5/11/2020	Konsul BAB III 1) Perbaiki penulisan definisi operasional menjadi bentuk narasi	
5	28/12/2020	Konsul BAB III 1) Perbaiki analisis dan pengolahan data 2) Perbaiki etika penelitian (operasionalkan) 3) Tambahkan referensi pada SOP	
6	7/01/2021	Konsul BAB III 1) Perbaiki etika penelitian (operasionalkan)	

		2) Tambahkan penjelasan penelitian 3) Perbaiki lembar observasi	
7	20/01/2021	Konsul BAB III 1. Memperbaiki pedoman wawancara dan observasi	
8	24/01/2021	- Memperbaiki Pedoman Wawancara dan Observasi (Mencocokkan dengan Chenand Chang serta Teori Lemmens)	
9	30/01/2021	Konsultasi lembar pedoman wawancara dan observasi	
10	7/02/2021	Konsultasi dan disetujui untuk uji proposal	
11	05/06/2021	Konsultasi Bab IV	
12	26/06/2021	Revisi Bab IV dan konsultasi Bab 5 - Memperbaiki penulisan data subjek dan memperbaiki pembahasan	
13	05/07/2021	Revisi Bab IV dan Bab 5 -Memperbaiki pengolahan data di pembahasan dan saran	
14	10/07/2021	Konsultasi terakhir dan disetujui untuk diujikan	

