

Lampiran 1

PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Asoen-Asoen Utara Nomor 5 Telepon (0352) 483852
PONOROGO Kode Pos 63413

REKOMENDASI
 Nomor : 072/KCP/405.30/2019

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, tanggal 16 Mei 2019, Nomor : 750/IV.6/PN/2019, perihal Permohonan Ijin Penelitian

Dengan ini Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kabupaten Ponorogo memberikan Rekomendasi kepada

Nama Peneliti	AHMAD SURYONO Mhs. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Alamat	Jl. Jankasan RT/RW 002/001 Ke/Desa Demangan Kec. Siman Kab. Ponorogo
Thema / Acara Survey / Research (PKL) Pengumpulan data/Magang Daerah/ Tempat dilakukan PKL/ Survey/ Pengumpulan Data	" Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja Ponorogo "
Tujuan Penelitian	Wamel GP. Jl. Lawu Ponorogo
Tanggal dan atau Lamanya Penelitian	Skrupil 3 (Tiga) Bulan Sejak Tanggal Surat Dikeluarkan.
Bidang Penelitian	Kesehatan
Status Penelitian	Baru
Anggota Peneliti	-
Nama Penanggungjawab / Koordinator Penelitian	SULISTYO ANDARMOYO, S.Kep.Ns., M.Kes Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan UNMUH Ponorogo
Nama Lembaga	Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut

1. Dalam jangka waktu 1 X 24 jam setelah tiba ditempat yang dituju diwajibkan melaporkan kedatangannya kepada Camat setempat.
2. Menjalani ketentuan-ketentuan yang berlaku dalam Daerah hukum Pemerintah setempat.
3. Menjaga tata tertib, keamanan, ketertapan dan kesustaan serta menghindari pernyataan baik dengan lisan ataupun tulisan / lukisan yang dapat melukai / menyinggung perasaan atau menghina Agama, Bangsa dan Negara dari suatu golongan penduduk.
4. Tidak diperkenankan menjalankan kegiatan-kegiatan diluar ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan seperti tersebut diatas.
5. Setelah berakhirnya dilakukan Survey/ Research/ PKL, diwajibkan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat mengenai selesainya pelaksanaan Survey / Research / PKL, sebelum meninggalkan daerah tempat Survey / Research / PKL.
6. Dalam jangka waktu 1 (satu) bulan setelah selesai dilakukan Survey / Research / PKL diwajibkan memberikan laporan tentang pelaksanaan dan hasil-hasilnya kepada :
- Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Ponorogo.
7. Surat Keterangan ini akan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata bahwa pemegang Surat Keterangan ini tidak mematuhi ketentuan-ketentuan sebagaimana tersebut diatas.

Demikian untuk menjadikan perhatian dan guna sepeutinya.

Ponorogo, 20 Mei 2019
 E.H. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 KABUPATEN PONOROGO
 Sekretaris

PRI ENDAH PURNASETIANI, S.H., M.Si
 Penerima Tingkat I
 PONSIP: 0811128 198601 2 002

Tembusan :
 Yth. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
 HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
 FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
 FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

KETERANGAN LAYAK ETIK
 DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
 "ETHICAL EXEMPTION"

No.05/EA/KEPK/2019

Protokol penelitian yang diusulkan oleh:
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Ahmad Suryono
Principal Investigator

Nama Institusi : FIK Universitas Muhammadiyah
 Ponorogo
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja"

"Relationship between the intensity of playing online games with blood pressure in adolescents"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemertaaan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang diunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risk, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 24 April 2019 sampai dengan tanggal 24 April 2020.

This declaration of ethics applies during the period April 24, 2019 until April 24, 2020.

April 24, 2019
 Ketua Komisi Etik
 Fakultas Ilmu Kesehatan
 Universitas Muhammadiyah Ponorogo
 M. Kep.



JADWAL KEGIATAN PEMBUATAN SKRIPSI
“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TEKanan DARAH PADA REMAJA”

No	Kegiatan	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	Sept	Okt
1.	Mengumpulkan FUD														
2.	Penyusunan Konsul Proposal														
3.	Ujian Proposal														
4.	Pelaksanaan Penelitian														
5.	Penyusunan konsul skripsi														
6.	Ujian skripsi														
7.	Yudisium														
8.	Wisuda														

Lampiran 3

PENJELASAN PENELITIAN

Saya Ahmad Suryono, Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Prodi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan NIM 15631472, sedang melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi untuk memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja Di Warnet QP Jl Lawu Ponorogo”. Pembimbing saya Ririn Nasriati, S. Kep., Ns., M. Kep dan Filia Icha Sukamto, S. Kep., Ns., M. Kep.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan tekanan darah pada remaja pengunjung warnet QP Jl Lawu Ponorogo. Penelitian ini menggunakan instrumen Kuesioner untuk mengetahui intensitas bermain game online dan tekanan darah diukur menggunakan sygmomanometer dan stetoskop untuk mengetahui tekanan darah dari remaja dan pengisian kuisisioner ini membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit.

Hasil dari penelitian ini akan dimanfaatkan sebagai literatur untuk pengembangan ilmu kesehatan tentang hubungan intensitas bermain game online dengan tekanan darah, serta memberikan pemikiran dan informasi bagi ilmu keperawatan. Sebagai dasar penelitian selanjutnya dan dapat menambah literatur serta pengembangan ilmu keperawatan. Penulis akan menghormati hak-hak responden serta akan merahasiakan setiap identitas responden. Semua data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Melalui penelitian ini, penulis sangat berharap ketersediaannya berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian. Atas ketersediaan dan partisipasinya, penulis mengucapkan terima kasih.

Hormat Saya

Penulis

AHMAD SURYONO

NIM. 15631472

Lampiran 4

INFORMED CONSENT**(INFORMASI ESENSIAL UNTUK CALON PESERTA PENELITIAN)**

Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja

Jenis Penelitian : Korelasi

Nama Peneliti : Ahmad Suryono

Alamat Peneliti : Jl.Jamkasari, RT 02 / RW 01
Desa Demangan Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo

No. Hp : 081575291395

Tempat Penelitian : Warnet QP JL Lawu Ponorogo

Sebelum meminta persetujuan responden untuk ikut berpartisipasi dalam peneliti ini, peneliti akan menjelaskan beberapa informasi yang terkait dalam penelitian ini, antara lain adalah :

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi hubungan intensitas bermain game online dengan tekanan darah pada remaja
2. Bermain game online memang sangat menyenangkan, namun jika dilakukan secara terus menerus dan dalam waktu yang lama akan menimbulkan efek atau dampak bagi kesehatan. Maka dari itu anda diminta untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Bila anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, anda diminta untuk menandatangani dan menuliskan tanggal pada konfirmasi persetujuan untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

3. Partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Dalam penelitian ini anda memiliki hak untuk menolak atau mengundurkan diri dalam berpartisipasi.
4. Dengan berpartisipasi dalam penelitian ini anda dapat berperan penting dalam mengetahui manfaat dari pengetahuan tentang dampak atau efek yang ditimbulkan dari permainan game online. Secara tidak langsung anda akan menambah pengetahuan remaja tentang dampak yang ditimbulkan dari permainan game online.
5. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi remaja terkait permainan game online, selain itu juga dapat memberikan informasi yang berharga bagi kemajuan IPTEK di Indonesia.
6. Prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan peneliti membagikan kuesioner yang harus diisi oleh responden sesuai dengan perintah yang telah dituliskan di dalam kuesioner, dan lembar observasi untuk pengukuran tekanan darah, setelah kuesioner diisi oleh responden dan hasil dari nilai tekanan darah sudah diketahui maka kuesioner dikembalikan kepada peneliti untuk di cek kembali.
7. Saya akan menjamin kerahasiaan pendapat dan identitas anda serta informasi yang anda berikan hanya akan digunakan untuk penelitian ini tidak digunakan untuk hal yang lainnya.

INFORMED CONSENT
(PERNYATAAN PERSETUJUAN IKUT PENELITIAN)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Alamat :

Telah mendapat keterangan secara rinci dan jelas mengenai :

1. Penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja”
2. Perlakuan yang akan dilakukan pada responden
3. Manfaat menjadi responden penelitian
4. Prosedur penelitian

Responden dalam penelitian ini mendapatkan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Oleh karena itu saya (bersedia/tidak bersedia*) secara sukarela untuk menjadi responden dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran serta tanpa paksaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Ponorogo, 20....

Peneliti,

Responden,

(Ahmad Suryono)

()

Lampiran 5

KISI-KISI KUESIONER

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Tekanan Darah Pada Remaja” di warnet

QP Jl Lawu Ponorogo

Variabel	Parameter	Nomor Soal	Nilai Jawaban
intensitas bermain <i>game</i> <i>online</i>	1. Frekuensi	1	Skor 1 untuk jawaban A
	2. Lama waktu	2	Skor 2 untuk jawaban B Skor 3 untuk jawaban C

Lampiran 6

DATA RESPONDEN

Nama Responden :

Umur Responden :

Jenis kelamin : Laki-laki

Perempuan

Pendidikan Terakhir anda :

Perguruan Tinggi

SMA/SMK

SMP

SD/MI

Alasan yang membuat anda bermain *game online*

Ikut Ikutan Teman

Bosan

Kesepian

Apakah anda merokok :

Ya

Tidak

Apakah anda mengidap hipertensi :

Ya

Tidak

Jenis *game online* yang sering anda mainkan : (pilih salah satu)

Role Playing Game (RPG)

(*game* yang diberi kebebasan untuk mengembangkan karakternya)

First Person Shooter (FPS)

(*game* yang menggunakan senjata seperti pisau dan pistol)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMROPG)

(*game* yang dimainkan beberapa orang untuk menjalankan misi)

ANGKET PENELITIAN
INTENSITAS BERMAINAN *GAME ONLINE*

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pertanyaan ini dengan benar dan teliti.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda(x) pada huruf A, B, atau C
3. Isilah kuesioner ini secara JUJUR sesuai dengan keadaan anda masing-masing
4. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.

Tanggal pengisian :

Kuesioner Intensitas Bermain Game Online

Berilah tanda (x) pada jawaban yang sudah disediakan.

1. Dalam sehari rata-rata berapa jam anda bermaian *game online* ?
 - A. <1 jam
 - B. >1 jam
 - C. > 2 jam
2. Dalam seminggu rata-rata anda bermaian *game online* sebanyak ?
 - A. 1-2 kali
 - B. 3-4 kali
 - C. 5-7 kali

Lampiran 7

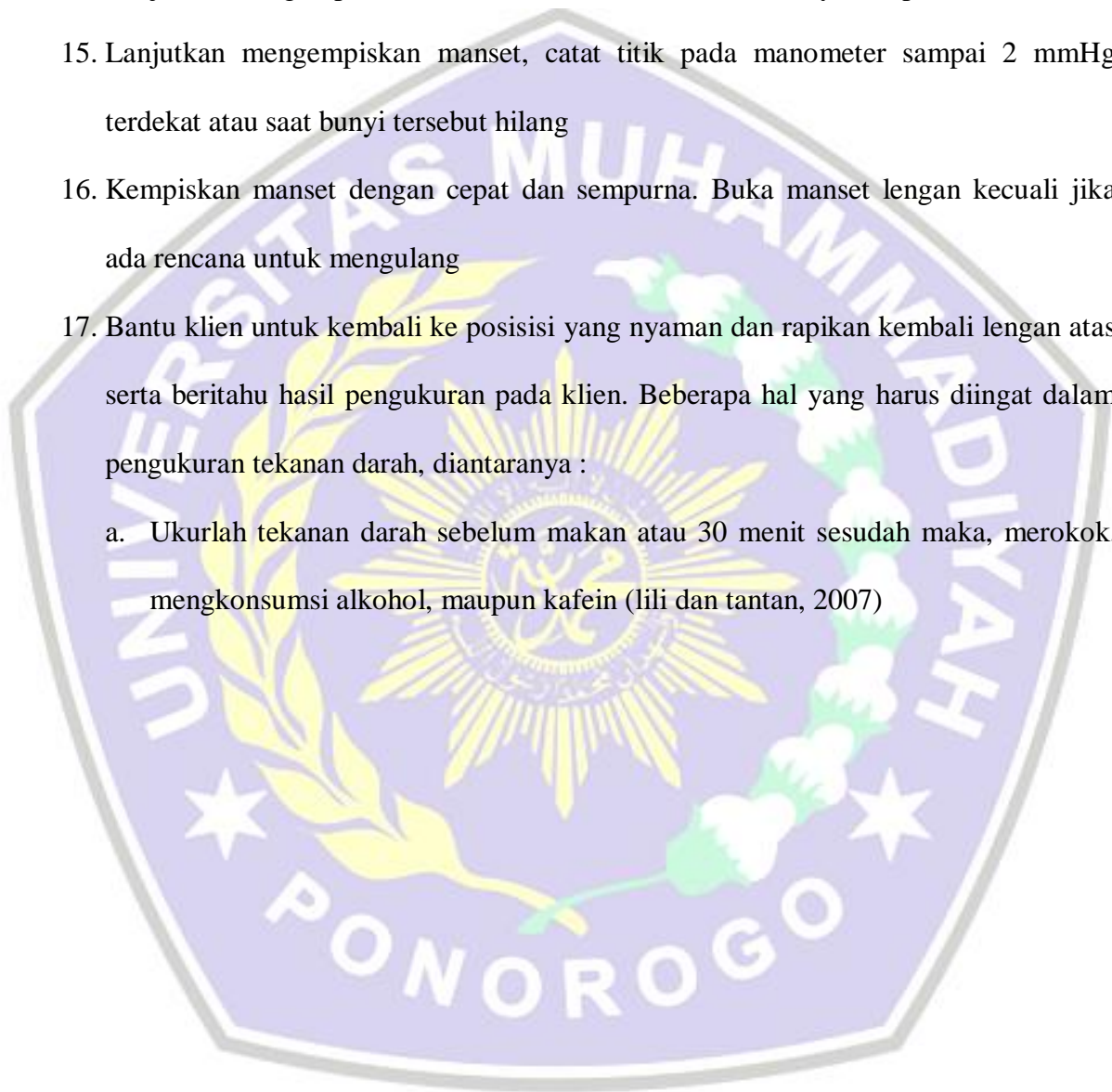
PROSEDUR PENGUKURAN TEKANAN DARAH**A. ALAT DAN BAHAN**

1. Tensimeter Manual
2. Alat Tulis
3. Stetoskop

B. Prosedur pengukuran tekanan darah

1. Kaji tempat paling baik untuk melakukan pengukuran tekanan darah
2. Siapkan spigmomanometer dan stetoskop serta alat tulis
3. Anjurkan klien untuk menghindari kafein dan merokok 30 menit sebelum pengukuran
4. Bantu pasien mengambil posisi duduk atau berbaring
5. Posisikan lengan atas setinggi jantung dan telapak tangan menghadap ke atas
6. Gulung lengan baju bagian atas lengan
7. Palpasi arteri brakialis dan letakkan manset 2,5 cm diatas nadi brakialis selanjutnya dengan manset masih mengempis pasang manset dengan rata dan pas sekeliling lengan atas
8. Pastikan manometer diposisikan secara vertikal sejajar mata dan pengamat tidak boleh lebih jauh dari 1 meter
9. Letakkan earpieces stetoskop pada telinga dan pastikan bunyi jelas, tidak redup
10. Ketahui letak arteri brakialis dan letak belt atau diafragma chest piece diatasnya serta jangan menyentuh manset atau baju klien
11. Tutup katup balon tekanan searah jarum jam sampai kencang

12. Gembungkan manset 30 mmHg diatas tekanan sistolik yang dipalpasi kemudian dengan perlahan lepaskan dan biarkan air raksa turun dengan kecepatan 2-3 mmHg per detik
13. Catat pada titik manometer saat bunyi pertama jelas terdengar
14. Lanjutkan mengempiskan manset dan catat titik dimana bunyi redup timbul
15. Lanjutkan mengempiskan manset, catat titik pada manometer sampai 2 mmHg terdekat atau saat bunyi tersebut hilang
16. Kempiskan manset dengan cepat dan sempurna. Buka manset lengan kecuali jika ada rencana untuk mengulang
17. Bantu klien untuk kembali ke posisi yang nyaman dan rapikan kembali lengan atas serta beritahu hasil pengukuran pada klien. Beberapa hal yang harus diingat dalam pengukuran tekanan darah, diantaranya :
 - a. Ukurlah tekanan darah sebelum makan atau 30 menit sesudah maka, merokok, mengkonsumsi alkohol, maupun kafein (lili dan tantan, 2007)



Lampiran 8

Statistics

		pendidikan	kelamin	umur	jenis_game	merokok	alasan
N	Valid	56	56	56	56	56	56
	Missing	0	0	0	0	0	0

Frequency Table**Pendidikan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP/MTS	29	51.8	51.8	51.8
	SMA/SMK	27	48.2	48.2	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	56	100.0	100.0	100.0

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10-13	2	3.6	3.6	3.6
	14-17	23	41.1	41.1	44.6
	18-21	31	55.4	55.4	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

jenis_game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RPG	13	23.2	23.2	23.2
	FPS	12	21.4	21.4	44.6
	MMROPG	31	55.4	55.4	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

merokok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	33	58.9	58.9	58.9
	tidak	23	41.1	41.1	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

alasan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ikut teman	27	48.2	48.2	48.2
Bosan	27	48.2	48.2	96.4
Kesepian	2	3.6	3.6	100.0
Total	56	100.0	100.0	

Hasil Statistic Uji Spearman Rank

Correlations

		intensitas_bermain_game	tekanan_darah
Spearman's rho	intensitas_bermain_game	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.224
		N	.097
tekanan_darah	tekanan_darah	Correlation Coefficient	56
		Sig. (2-tailed)	56
		N	.224

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
intensitas_bermain_game * pendidikan	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
intensitas_bermain_game * kelamin	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
intensitas_bermain_game * umur	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
intensitas_bermain_game * jenis_game	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
intensitas_bermain_game * merokok	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
intensitas_bermain_game * alasan	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * pendidikan	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * kelamin	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * umur	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * jenis_game	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * merokok	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%
tekanan_darah * alasan	56	100.0%	0	.0%	56	100.0%

intensitas_bermain_game * pendidikan Crosstabulation

		pendidikan		Total
		SMP/MTS	SMA/SMK	
intensitas_bermain_game Ringan	Count	2	3	5
	% of Total	3.6%	5.4%	8.9%
Sedang	Count	16	10	26
	% of Total	28.6%	17.9%	46.4%
Berat	Count	11	14	25
	% of Total	19.6%	25.0%	44.6%
Total	Count	29	27	56
	% of Total	51.8%	48.2%	100.0%

intensitas_bermain_game * kelamin Crosstabulation

			kelamin	Total
			laki-laki	
intensitas_bermain_game Ringan	Count		5	5
	% of Total		8.9%	8.9%
Sedang	Count		26	26
	% of Total		46.4%	46.4%
Berat	Count		25	25
	% of Total		44.6%	44.6%
Total	Count		56	56
	% of Total		100.0%	100.0%

intensitas_bermain_game * umur Crosstabulation

			umur			Total
			10-13	14-17	18-21	
intensitas_bermain_game	ringan	Count	0	2	3	5
		% of Total	.0%	3.6%	5.4%	8.9%
	sedang	Count	1	13	12	26
		% of Total	1.8%	23.2%	21.4%	46.4%
	berat	Count	1	8	16	25
		% of Total	1.8%	14.3%	28.6%	44.6%
Total	Count	2	23	31	56	
	% of Total	3.6%	41.1%	55.4%	100.0%	



intensitas_bermain_game * jenis_game Crosstabulation

			jenis_game			Total
			RPG	FPS	MMROPG	
intensitas_bermain_game	ringan	Count	2	0	3	5
		% of Total	3.6%	.0%	5.4%	8.9%
	sedang	Count	9	5	12	26
		% of Total	16.1%	8.9%	21.4%	46.4%
	berat	Count	2	7	16	25
		% of Total	3.6%	12.5%	28.6%	44.6%
Total		Count	13	12	31	56
		% of Total	23.2%	21.4%	55.4%	100.0%

intensitas_bermain_game * merokok Crosstabulation

			merokok		Total
			ya	tidak	
intensitas_bermain_game	Ringan	Count	3	2	5
		% of Total	5.4%	3.6%	8.9%
	Sedang	Count	14	12	26
		% of Total	25.0%	21.4%	46.4%
	Berat	Count	16	9	25
		% of Total	28.6%	16.1%	44.6%
Total		Count	33	23	56
		% of Total	58.9%	41.1%	100.0%

intensitas_bermain_game * alasan Crosstabulation

		alasan			Total
		ikut teman	bosan	kesehian	
intensitas_bermain_game ringan	Count	1	4	0	5
	% of Total	1.8%	7.1%	.0%	8.9%
sedang	Count	14	12	0	26
	% of Total	25.0%	21.4%	.0%	46.4%
berat	Count	12	11	2	25
	% of Total	21.4%	19.6%	3.6%	44.6%
Total	Count	27	27	2	56
	% of Total	48.2%	48.2%	3.6%	100.0%

tekanan_darah * pendidikan Crosstabulation

		pendidikan		Total
		SMP/MTS	SMA/SMK	
tekanan_darah normal	Count	29	22	51
	% of Total	51.8%	39.3%	91.1%
hipertensi	Count	0	5	5
	% of Total	.0%	8.9%	8.9%
Total	Count	29	27	56
	% of Total	51.8%	48.2%	100.0%

tekanan_darah * kelamin Crosstabulation

		kelamin	
		laki-laki	Total
tekanan_darah normal	Count	51	51
	% of Total	91.1%	91.1%
hipertensi	Count	5	5
	% of Total	8.9%	8.9%
Total	Count	56	56
	% of Total	100.0%	100.0%

tekanan_darah * umur Crosstabulation

		umur			Total
		10-13	14-17	18-21	
tekanan_darah normal	Count	2	23	26	51
	% of Total	3.6%	41.1%	46.4%	91.1%
hipertensi	Count	0	0	5	5
	% of Total	.0%	.0%	8.9%	8.9%
Total	Count	2	23	31	56
	% of Total	3.6%	41.1%	55.4%	100.0%

tekanan_darah * jenis_game Crosstabulation

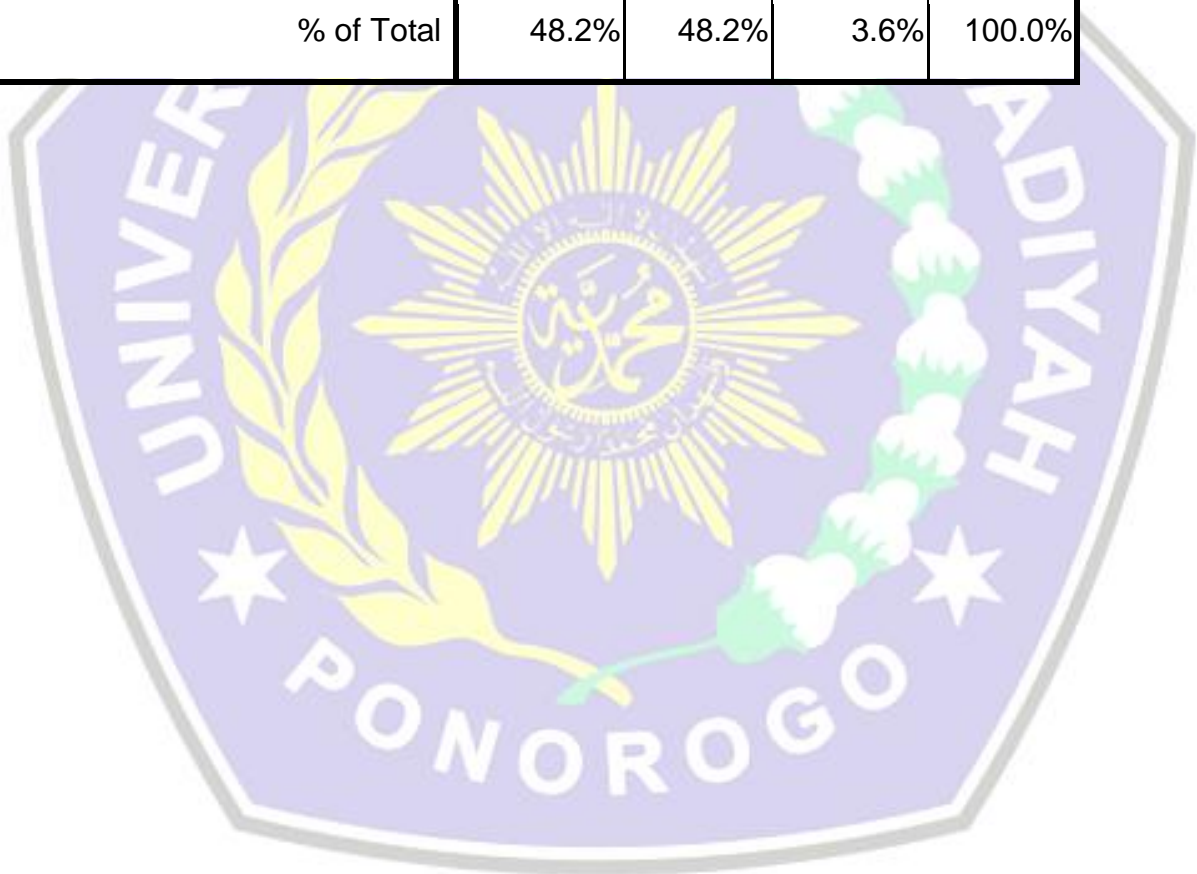
		jenis_game			Total
		RPG	FPS	MMROPG	
tekanan_darah normal	Count	13	11	27	51
	% of Total	23.2%	19.6%	48.2%	91.1%
hipertensi	Count	0	1	4	5
	% of Total	.0%	1.8%	7.1%	8.9%
Total	Count	13	12	31	56
	% of Total	23.2%	21.4%	55.4%	100.0%

tekanan_darah * merokok Crosstabulation

		merokok		Total
		ya	tidak	
tekanan_darah normal	Count	28	23	51
	% of Total	50.0%	41.1%	91.1%
hipertensi	Count	5	0	5
	% of Total	8.9%	.0%	8.9%
Total	Count	33	23	56
	% of Total	58.9%	41.1%	100.0%

tekanan_darah * alasan Crosstabulation

		alasan			Total
		ikut teman	bosan	keseharian	
tekanan_darah normal	Count	25	24	2	51
	% of Total	44.6%	42.9%	3.6%	91.1%
hipertensi	Count	2	3	0	5
	% of Total	3.6%	5.4%	.0%	8.9%
Total	Count	27	27	2	56
	% of Total	48.2%	48.2%	3.6%	100.0%



Lampiran 9

DAFTAR DATA DEMOGRAFI RESPONDEN

No Responden	Pendidikan	Kelamin	Umur	Alasan	Merokok	Hipertensi	Jenis Game	Pekerjaan
1	sma/smk	L	18	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	pelajar
2	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	mahasiswa
3	sma/smk	L	19	bosan	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta
4	Smp	L	16	bosan	tidak	tidak	RPG	pelajar
5	Smp	L	15	bosan	tidak	tidak	RPG	pelajar
6	Smp	L	14	ikut teman	tidak	tidak	RPG	pelajar
7	Smp	L	13	keseharian	tidak	tidak	FPS	pelajar
8	Smp	L	17	bosan	tidak	tidak	FPS	pelajar
9	Smp	L	18	bosan	ya	tidak	MMROPG	pelajar
10	Smp	L	17	ikut teman	tidak	tidak	MMROPG	pelajar
11	Smp	L	17	ikut teman	ya	tidak	RPG	pelajar
12	sma/smk	L	19	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	pelajar
13	sma/smk	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	mahasiswa
14	sma/smk	L	20	bosan	ya	tidak	FPS	mahasiswa
15	Pt	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta
16	sma/smk	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta

17	sma/smk	L	18	bosan	ya	tidak	FPS	pelajar
18	Smp	L	16	ikut teman	tidak	tidak	FPS	pelajar
19	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta
20	sma/smk	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta
21	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	wiraswasta
22	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	FPS	wiraswasta
23	sma/smk	L	19	bosan	ya	tidak	MMROPG	mahasiswa
24	Smp	L	17	bosan	ya	tidak	MMROPG	pelajar
25	sma/smk	L	19	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	pelajar
26	sma/smk	L	17	bosan	ya	tidak	FPS	pelajar
27	Smp	L	18	bosan	ya	tidak	FPS	pelajar
28	Smp	L	13	bosan	tidak	tidak	RPG	pelajar
29	Smp	L	15	ikut teman	tidak	tidak	FPS	pelajar
30	sma/smk	L	18	keseharian	tidak	tidak	MMROPG	pelajar
31	Smp	L	16	ikut teman	tidak	tidak	FPS	pelajar
32	Smp	L	14	bosan	tidak	tidak	MMROPG	pelajar
33	Smp	L	14	bosan	tidak	tidak	RPG	pelajar
34	Smp	L	14	bosan	tidak	tidak	MMROPG	pelajar
35	Smp	L	16	ikut teman	tidak	tidak	RPG	pelajar
36	Smp	L	16	ikut teman	tidak	tidak	MMROPG	pelajar
37	Smp	L	18	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	pelajar

38	Smp	L	17	bosan	tidak	tidak	FPS	pelajar
39	Smp	L	17	ikut teman	tidak	tidak	RPG	Pelajar
40	sma/smk	L	18	bosan	ya	tidak	MMROPG	Pelajar
41	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
42	sma/smk	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	Wiraswasta
43	sma/smk	L	21	bosan	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
44	sma/smk	L	19	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
45	sma/smk	L	19	ikut teman	ya	tidak	RPG	Mahasiswa
46	Smp	L	17	ikut teman	tidak	tidak	RPG	Pelajar
47	Smp	L	17	ikut teman	tidak	tidak	FPS	Pelajar
48	Smp	L	18	bosan	ya	tidak	RPG	Pelajar
49	sma/smk	L	19	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
50	Smp	L	15	bosan	tidak	tidak	RPG	Pelajar
51	Smp	L	17	bosan	tidak	tidak	MMROPG	Pelajar
52	Smp	L	18	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Pelajar
53	Smp	L	16	ikut teman	tidak	tidak	RPG	Pelajar
54	sma/smk	L	20	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
55	sma/smk	L	21	ikut teman	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa
56	sma/smk	L	20	bosan	ya	tidak	MMROPG	Mahasiswa

Lampiran 10

LEMBAR DATA DEMOGRAFI DAN TEKANAN DARAH RESPONDEN

No Responden	Pendidikan	Kelamin	Umur	Alasan	Merokok	Hipertensi	Jenis Game	Pekerjaan	Intensitas	Tekanan Darah
1	sma/smk	L	18	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	120/80
2	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Sedang	110/80
3	sma/smk	L	19	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	Berat	110/80
4	Smp	L	16	Bosan	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	120/80
5	Smp	L	15	Bosan	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	100/80
6	Smp	L	14	ikut teman	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Berat	110/70
7	Smp	L	13	Kesepian	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	110/80
8	Smp	L	17	Bosan	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	120/80
9	Smp	L	18	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	120/80
10	Smp	L	17	ikut teman	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	110/80
11	Smp	L	17	ikut teman	Ya	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	120/80
12	sma/smk	L	19	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	120/80
13	sma/smk	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Berat	120/80
14	sma/smk	L	20	Bosan	Ya	Tidak	FPS	Mahasiswa	Sedang	130/80
15	Pt	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	Berat	120/80
16	sma/smk	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	Berat	130/90
17	sma/smk	L	18	Bosan	Ya	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	110/80

18	Smp	L	16	ikut teman	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	100/70
19	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	Berat	130/90
20	sma/smk	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	ringan	120/80
21	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	Berat	120/80
22	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	FPS	Wiraswasta	Berat	120/90
23	sma/smk	L	19	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Berat	120/80
24	Smp	L	17	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	110/80
25	sma/smk	L	19	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	110/80
26	sma/smk	L	17	Bosan	Ya	Tidak	FPS	Pelajar	Sedang	110/80
27	Smp	L	18	Bosan	Ya	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	100/80
28	Smp	L	13	Bosan	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	100/80
29	Smp	L	15	ikut teman	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Sedang	110/80
30	sma/smk	L	18	Kesepian	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	120/80
31	Smp	L	16	ikut teman	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Berat	110/80
32	Smp	L	14	Bosan	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	110/80
33	Smp	L	14	Bosan	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	110/70
34	Smp	L	14	Bosan	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	110/80
35	Smp	L	16	ikut teman	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	110/70
36	Smp	L	16	ikut teman	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	120/80
37	Smp	L	18	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	110/80
38	Smp	L	17	Bosan	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Sedang	120/80

39	Smp	L	17	ikut teman	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	110/80
40	sma/smk	L	18	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Sedang	110/80
41	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Sedang	120/80
42	sma/smk	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Wiraswasta	ringan	120/80
43	sma/smk	L	21	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Berat	140/90
44	sma/smk	L	19	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Sedang	120/80
45	sma/smk	L	19	ikut teman	Ya	Tidak	RPG	Mahasiswa	Sedang	110/80
46	Smp	L	17	ikut teman	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	ringan	100/80
47	Smp	L	17	ikut teman	tidak	Tidak	FPS	Pelajar	Sedang	110/80
48	Smp	L	18	Bosan	Ya	Tidak	RPG	Pelajar	Sedang	120/80
49	sma/smk	L	19	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Berat	130/90
50	Smp	L	15	Bosan	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	ringan	110/80
51	Smp	L	17	Bosan	tidak	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	120/80
52	Smp	L	18	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Pelajar	Berat	120/80
53	Smp	L	16	ikut teman	tidak	Tidak	RPG	Pelajar	Berat	110/80
54	sma/smk	L	20	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Sedang	120/80
55	sma/smk	L	21	ikut teman	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	Sedang	120/80
56	sma/smk	L	20	Bosan	Ya	Tidak	MMROPG	Mahasiswa	ringan	120/80

**BUKU KEGIATAN BIMBINGAN
SKRIPSI**

Pembimbing 1/2 : Bu Ririn
Nama Mahasiswa : Ahmad suryono
NIM : 15631972

Des Indus

Bab I :
Introduction, Jusufrie
Perbaiki Senpai
Saran


Bab I :





- Introduction → ⊕
Masalah politik
- Jusufrie → Super
Jelas → best market
- Selan → Romang
& orin
- Kardiologi → Bym
Prises Jermani Spine?
online SPA we ↑ TD ?
- Prman
Khusus



NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
4	6/12 04	Bab I perbaiki Sesuai Saran Masukkan bab II & III	
5	19/12 018	Bab I → sesuai > aplikatif Bab II → perhatikan penyetikan dan kerangka teori peneliti	
6	7/1 018	Prinsip Acc → bab I & II Kerangka konsep perbaiki masukkan bab IV & kuesioner	

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
7	21/1 019	- Bab IV → jelaskan sifat & def operasional - - data umum kuesioner	
8	4/2 019	Def op perbaikan sesuai saran kanal keseluruhan	
9	12/2 019	Perbaiki desain Bab IV dan prosedur pengumpul data - analisa data Univariat	

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
10	14/010 2	Lengkapi ujia surat proposisi penelitian sengkap uja proposai	


NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
1	18/7 019	Pembahasan pakarti sesuai saran	
2 2	21/7 19 24/7 19	Pembahasan → FTD bahas satu persatu dr hasil penelitian Kanse berikutnya Baur bab IV	
3	29/7 19	Bab \bar{IV} \bar{V} pakarti sesuai Sarz.	
4	8/019 8	Pembahasan → Intenatas sedang di alasan main game.	



- intensitas ringan

BUKU KEGIATAN BIMBINGAN

SKRIPSI

Pembimbing 1/2 : 2 / Bu Fidia Icha S.
Nama Mahasiswa : Ahmad Suryono
NIM : 15631472

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
1.		konsultasi awal.	✓
2.	28/12 ¹⁸	konsultasi lagi 1. perhatikan kembali sistematisa penulisan  2. penulisan referensi /sitasi. 3. Cek hufian	✓
3.	3/18 1	1. Apakah ada data HT pd Remaja??	

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
5.	21 / 19. / 1	perbaiki kerangka. konsep. Input → proses → output Lampir bab 4.	
6.	28 / 19. / 1	1. Per kembali buku panduan % penyusunan bab 4 2. cek bab 2 dan hal 40 % menentukan kriteria. frekuensi 3. kenapa pakai skor T untuk variabel intensitas ?? 4. per pengumpulan data cek kembali % kedua variabel.	

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
8.	8/2 19	kevo: instrument - t Anglajon	Jf.
9.	11/8 19	Revisi / penulisan + uji sahah ke + prunp sa.	✓

9

NO.	HARI/TANGGAL	REKOMENDASI	TANDA TANGAN
1.	16/7 19	perbaikan penulisan narr → di Interpretasi. perbaiki penulisan pembahasan. PTO	Jf.
2.	19/7 19	perbaikan - perbaikan PTO	Jf.
3.	29/7 19	perbaiki pembahasan lihat fabulasi silang v/ yg intensi las rigan Ceb di zms kelainan Hipotesa di bobak → PTO	Jf.

10

