

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Peserta (*Inform Consent*)**LEMBAR PERSETUJUAN**

Judul Penelitian : Pengaruh Terapi *Spiritual Emotinal Freedom Technique*
 Terhadap Penurunan Tingkat Kecanduan *online games* Pada
 Mahasiswa Program Pendidikan Sarjana Kedokteran

Peneliti : Indra Maulana

NIM : 20140310019

Peneliti telah memberikan penjelasan tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Saya mengerti bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi *Spiritual Emotional Freedom Technique* (SEFT) pada pengobatan untuk kecanduan games.

Saya juga mengerti bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan terapi SEFT terhadap pengobatan untuk kecanduan games. Saya mengerti bahwa resiko dari penelitian ini sangat kecil. Saya mengerti bahwa identitas dan catatan dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk keperluan penelitian.

Saya berhak untuk menghentikan keikutsertaan dalam penelitian ini kapan saja, serta berhak mendapatkan jawaban yang jelas mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan.

Responden, Yogyakarta, 2016
 Peneliti,

(.....)

Indra Maulana
 20140410019

Lampiran 2. Kuesioner kriteria kecanduan games

Kuesioner**I. Identitas Pasien**

Nama : _____
Umur : _____ Tahun
Jenis Kelamin : P / L
Angkatan : _____

Test Kecanduan game online**Petunjuk pengisian :**

1. Responden diharapkan mengisi pernyataan sesuai dengan keadaan yang dirasakan sebenar-benarnya
2. Berikan nilai berupa angka sesuai dengan yang saudara/i alami
Keterangan nilai :
0 = Tidak pernah
1 = Jarang
2 = Kadang-kadang
3 = Sering
4 = Selalu
3. Bila saudara/i ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada jawaban yang salah kemudian tuliskan kembali nilai benar.

Catatan :

1. Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda
2. Tidak ada jawaban yang dianggap salah
3. Jawaban anda dijaga kerahasiaannya, dan tidak disebarkan kepada pihak lain, termasuk kepada pihak sekolah dan orang tua anda
4. Oleh karena itu, pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri anda

Pertanyaan :

1. Saya memikirkan game online sepanjang hari _____
2. Waktu bermain game online saya bertambah (misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main) _____
3. Saya bermain game online untuk melarikan diri dari masalah _____
4. Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain game online _____
5. Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain game online _____
6. Bermain game online membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, teman, dll) menjadi bermasalah _____
7. Waktu yang saya habiskan untuk bermain game online membuat saya kekurangan jam tidur _____
8. Saya takut bahwa hidup tanpa game online akan menjadi membosankan, kosong dan tanpa kegemmbiraan _____
9. Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain game online _____
10. Saya merubah pikiran-pikiran yang mengganggu mengenai hidup saya dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan saat bermain game online _____
11. Teman-teman saya mengeluhkan kegiatan bermain game online yang saya lakukan _____
12. Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain game online nanti _____
13. Saya tidak membatasi waktu dalam bermain game online _____
14. Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain game online _____
15. Saya bermain game online secara sembunyi-sembunyi dari orangtua _____
16. Saya lebih memilih untuk bermain game online dibandingkan dengan pergi bersama teman-teman saya _____

17. Tugas-tugas saya terhambat akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain game online ____
18. Saya menutup-nutupi jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain game online ____
19. Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain game online ____
20. Saya berkata di dalam hati, "hanya beberapa menit lagi" pada saat sedang bermain game online ____
21. Saya tidak bertekad untuk berhenti bermain game online ____
22. Saya membentuk relasi baru dengan sesama pemain game online ____
23. Kualitas tugas atau produktifitas saya mengalami penurunan dikarenakan bermain game online ____

Lampiran 3. Hasil Olah Data

1. Data Responden

Nama	Angkatan	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Kelompok	Pretest	Posttest	Hasil
A	2014	21	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	45	22	-23
B	2014	22	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	41	31	-10
C	2014	21	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	33	18	-15
D	2016	20	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	56	53	-3
E	2014	21	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	40	35	-5
F	2014	21	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	46	39	-7
G	2014	21	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	60	49	-11
H	2015	20	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	56	60	4
I	2014	22	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	36	12	-24
J	2014	20	laki-laki	mahasiswa	perlakuan	34	17	-17
G	2016	21	laki-laki	mahasiswa	kontrol	48	46	-2
H	2016	19	laki-laki	mahasiswa	kontrol	33	34	1
I	2012	22	laki-laki	mahasiswa	kontrol	48	50	2
J	2014	22	laki-laki	mahasiswa	kontrol	32	34	2
G	2013	21	laki-laki	mahasiswa	kontrol	35	37	2
H	2013	22	laki-laki	mahasiswa	kontrol	49	47	-2
I	2014	21	laki-laki	mahasiswa	kontrol	37	30	-7
J	2016	18	laki-laki	mahasiswa	kontrol	46	40	-6
G	2013	18	laki-laki	mahasiswa	kontrol	92	92	0
H	2013	22	laki-laki	mahasiswa	kontrol	54	50	-4

2. Uji Karakteristik responden penelitian

Karakteristik	Kelompok		<i>p-value</i>
	Kontrol N(%)	Intervensi N(%)	
Umur* (Usia ± SD)	20.60 ± 1.64	20.90 ± 0.738	0.608
Jenis Kelamin			
- Laki-laki	10 (100)	10 (100)	1.000
- Perempuan	0 (0)	0 (0)	
Pekerjaan			
- Mahasiswa	10 (100)	10 (100)	1.000
- Wiraswasta	0 (0)	0 (0)	
- Lain-lain	0 (0)	0 (0)	
Angkatan**			
- 2012	1 (10)	0 (0)	
- 2013	4 (40)	0 (0)	0.120
- 2014	2 (20)	8 (80)	
- 2015	(0)	1 (10)	
- 2016	3 (30)	1 (10)	
Hasil Pretest (mean ± SD)	47.400 ± 17.462	44.700 ± 9.742	0.674

**p-value* diukur menggunakan uji *independent sample t*

***p-value* diukur menggunakan uji *Mann-Whitney*

3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Pretest	.166	20	.153	.814	20	.001
Hasil_Posttest	.134	20	.200*	.922	20	.109

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

4. Hasil Uji Wilcoxon Tingkat Kecanduan *online games* Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi

a. Kelompok Intervensi

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil_Posttest - Hasil_Pretest	9 ^a	5.89	53.00
Negative Ranks	1 ^b	2.00	2.00
Positive Ranks	0 ^c		
Ties			
Total	10		

a. Hasil_Posttest < Hasil_Pretest

b. Hasil_Posttest > Hasil_Pretest

c. Hasil_Posttest = Hasil_Pretest

Test Statistics^b

	Hasil_Posttest - Hasil_Pretest
Z	-2.599 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Kelompok Kontrol

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil_Posttest - Hasil_Pretest	5 ^a	6.40	32.00
Negative Ranks	4 ^b	3.25	13.00
Positive Ranks	1 ^c		
Ties			
Total	10		

a. Hasil_Posttest < Hasil_Pretest

b. Hasil_Posttest > Hasil_Pretest

c. Hasil_Posttest = Hasil_Pretest

Test Statistics^b

	Hasil_Posttest - Hasil_Pretest
Z	-1.146 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.252

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

5. Uji Selisih Pre-post Tes Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Pretest	.166	20	.153	.814	20	.001
Hasil_Posttest	.134	20	.200*	.922	20	.109

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 4. Etik



Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Nomor : 096/EP-FKIK-UMY/II/2017

KETERANGAN LOLOS UJI ETIK
ETHICAL APPROVAL

Komite Etik Penelitian Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan responden/subyek penelitian, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Ethics Committee of the Faculty of Medicine and Health Sciences, University of Muhammadiyah Yogyakarta, with regards of the protection of human rights and welfare in research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

"Pengaruh Terapi SEFT untuk Penyembuhan Kecanduan Games Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter"

Peneliti Utama : Indra Maulana
Principal Investigator

Nama Institusi : Program Studi Pendidikan Dokter FKIK UMY
Name of the Institution

Negara : Indonesia
Country

Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.
And approved the above-mentioned protocol.

Yogyakarta, 27 Februari 2017

Sekretaris
Secretary

Dr. dr. Titiek Hidayati, M. Kes

***Peneliti Berkewajiban :**

1. Menjaga kerahasiaan identitas subyek penelitian
2. Memberitahukan status penelitian apabila :
 - a. Setelah masa berlakunya keterangan lolos uji etik, penelitian masih belum selesai, dalam hal ini *ethical clearance* harus diperpanjang
 - b. Penelitian berhenti di tengah jalan
3. Melaporkan kejadian serius yang tidak diinginkan (*serious adverse events*)
4. Peneliti tidak boleh melakukan tindakan apapun pada responden/subyek sebelum penelitian lolos uji etik dan *informed consent*

Kampus:

Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183
Telp. (0274) 387656 ext. 213, 7491350 Fax. (0274) 387658

Muda mendunia