



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

**ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR
URBAN DAN RURAL**

OLEH:

SAIFUL

NPM. 2007210005

**PROGRAM STUDI MAGISTER KESEHATAN MASYARAKAT
BANDA ACEH
2022**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

**ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR
URBAN DAN RURAL**

**OLEH:
SAIFUL
NPM. 2007210005**

**PROGRAM STUDI MAGISTER KESEHATAN MASYARAKAT
BANDA ACEH
2022**

ABSTRAK

NAMA : SAIFUL
NPM : 2007210005
PRODI : MAGISTER KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
PEMINATAN : AKK

ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR URBAN DAN RURAL

(xv + 77 Halaman, 25 Tabel, 4 Gambar, dan 5 Lampiran)

Adiksi game online pada pelajar dapat menimbulkan berbagai permasalahan baik pendidikan, sosial, maupun kesehatan. Kesenjangan antara perkembangan wilayah kota dan desa, disertai dengan adanya gempur teknologi membuat masalah ini terus meningkat sehingga penelitian ini bertujuan untuk mencari adakah perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

Desain penelitian ini adalah *comparative study* dengan rancangan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar di SMA 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 302 orang dan pelajar di SMA 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 82 orang. Sampel diambil dengan tehnik *total sampling*. Analisis data menggunakan uji *Mann Whitney* dan regresi logistik. Dimana variabel adiksi game online diukur dengan GAS (*Game Addicting Scale*) (Cindy, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan di wilayah urban terdapat 61 pelajar (20,2%) dengan adiksi bermain game online, sedangkan di wilayah rural terdapat 15 pelajar (18,3%). Tidak terdapat perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural ($P: 0,5921$). Bermain game selama 5 jam menjadi faktor dominan terhadap kejadian adiksi game online pada pelajar ($OR: 724313,2$; $95\%CI: 0,8-583000$; $P: 0,052$). Pelajar yang bermain game online selama 5 jam menaikkan 7,1 skor GAS ($P: 0,000$).

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai *policy brief* dalam upaya mengelola kesehatan mental pelajar dan durasi bermain game bagi para orangtua dan tenaga pendidik sebagai upaya menyiapkan kesehatan dan prestasi generasi masa mendatang yang gemilang dan lebih optimal.

Kata Kunci : Adiksi Game Online, Pelajar, Urban, Rural, Game Addicting Scale
Daftar Kepustakaan : 48 referensi (2001-2021)

ABSTRACT

NAME : SAIFUL

NPM : 2007210005

ANALYSIS OF THE DIFFERENCES OF ONLINE GAME ADDICTION ON URBAN AND RURAL STUDENTS

(xv + 77 Pages, 25 Tables, 4 Images and 5 Attachments)

Online game addiction in students can cause various problems, both educational, social, and health. The disparity between the development of urban and rural areas, accompanied by the commotion of technology makes this problem continue to increase so that this study aims to find out whether there are differences in online game addiction in urban and rural students.

The design of this research is a comparative study with a cross-sectional design. The population in this study were all students in SMA 1 Beutong, Nagan Raya Regency as many as 302 people and students at SMA 2 Beutong, Nagan Raya Regency as many as 82 people. Samples were taken by total sampling technique. Data analysis used Mann Whitney test and logistic regression. Where the online game addiction variable is measured by the GAS (Game Addicting Scale) (Cindy, 2019).

The results showed that in urban areas there were 61 students (20.2%) with addiction to playing online games, while in rural areas there were 15 students (18.3%). There was no difference between online game addiction in urban and rural students ($P: 0,5921$). Playing games for 5 hours is the dominant factor in the incidence of online game addiction in students ($OR: 724313.2$; $95\%CI: 0.8-583000$; $P: 0.052$). Students who played online games for 5 hours increased their GAS score by 7.1 ($P: 0.000$).

It is hoped that the results of this study can be used as a policy brief in an effort to manage students' mental health and the duration of playing games for parents and educators as an effort to prepare health and future generea achievements that are brilliant and more optimal.

Keywords: Online Game Addiction, Student, Urban, Rural, Game Addicting Scale

Bibliography : 48 references (2001-2021)

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saiful

NPM : 2007210005

Program Studi : Magister Kesehatan Masyarakat

Peminatan : Administrasi Kebijakan Kesehatan (AKK)

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini yang berjudul **“Analisis Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural”** benar-benar merupakan hasil karya pribadi danseluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa tesis ini merupakan hasil dibuat oleh pihak-pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan oleh Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Aceh (UNMUHA), termasuk pembatalan hasil sidang tesis atau pembatalan hak atas gelar magister saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya dan tanpa ada paksaan.

Banda Aceh, 10 Maret 2022



Saiful
NPM: 2007210005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR URBAN
DAN RURAL**

OLEH:

SAIFUL

NPM: 2007210005

Banda Aceh, September 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Fahmi Ichwansyah, S.Kep., MPH., PhD
NIK. 19660905 198902 1 001

Pembimbing II



**Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM.,
MSc.HPPF., DLSHTM., PhD**
NIP. 19710703 199503 1 001

Direktur Pascasarjana UNMUHA



Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM., MSc.HPPF., DLSHTM., PhD
NIP. 19710703 199503 1 001

LEMBAR PENGESAHAN KOMITE SEMINAR PROGRES TESIS

Tesis dengan judul:

**ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR URBAN
DAN RURAL**

Oleh:

Saiful

NPM: 2007210005

Telah disetujui, diperiksa dan dipertahankan di hadapan Komite Seminar
Progres Tesis Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda Aceh, 30 Agustus 2022

Disetujui oleh Komite Seminar Praproposal Tesis:

Ketua : **Dr. Radhiah Zakaria, M.Sc**
NIP. 19681026 201912 2 001

Penguji I : **Dr.rer.med. Marthoenis, M.Sc, MPH**
NIP. 19830729 201609 1 001

Penguji II : **Fahmi Ichwansyah, S.Kep., MPH., PhD**
NIP. 19660905 198902 1 001

Penguji III : **Prof. Asnawi Abdullah, SKM, MHSM,
MSc.HPPF, DLSHTM, PhD**
NIP. 19710703 199503 1 001

Mengetahui:

Direktur Pascasarjana UNMUHA



Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM., MSc.HPPF., DLSHTM., PhD

NIP. 19710703 199503 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak terhingga kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan penulis dalam menyelesaikan Tesis yang berjudul “Analisis Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural”. Shalawat serta salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Muhammad SAW yang telah berjuang membawa umatnya ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun tujuan dari penyusunan Tesis ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Kesehatan Masyarakat di Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Fahmi Ichwansyah, S.Kep, MPH, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM., MSc.HPPF., DLSHTM., PhD selaku Dosen Pembimbing II di Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis sehingga Tesis ini dapat terselesaikan.

Dalam penyelesaian Tesis ini penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Aslam Nur, M.A selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Aceh yang selama ini telah memberi arahan dan motivasi bagi penulis.
2. Bapak Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM., MSc.HPPF., DLSHTM., PhD., selaku Direktur Pascasarjana UNMUHA.
3. Ibu Dr. Radhiah Zakaria, M.Sc., selaku penguji 1 tesis yang memberikan saran dan masukan untuk tesis saya.
4. Bapak Dr.rer.med. Marthoenis, M.Sc, MPH., selaku penguji 2 tesis yang memberikan saran dan masukan untuk tesis saya.
5. Seluruh dosen dan staf Magister Kesehatan Masyarakat di Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.
6. Ayahanda dan Ibunda serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Tesis ini jauh dari sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kemajuan penulis kedepannya dan kiranya Tesis ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 10 Mei 2022

Penulis,

Saiful

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS	v
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	vi
LEMBAR PENGESAHAN KOMITE SEMINAR PROGRES TESIS	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Orisinalitas Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Adiksi	9
2.2. Game Online	14
2.3. Remaja	19
2.4. Kesehatan Mental Remaja	26
2.5. Kerangka Teori.....	35
BAB III KERANGKA KONSEP.....	37
3.1. Kerangka Konsep Penelitian	37
3.2. Hipotesis Penelitian	38
3.3. Variabel Penelitian	39
3.4. Definisi Operasional	41
BAB IV METODE PENELITIAN	43
4.1. Desain Penelitian	43
4.2. Lokasi Penelitian	43
4.3. Populasi dan Sampel Penelitian	43
4.4. Metode Pengumpulan Data	44
4.5. Instrumen Penelitian	45
4.6. Rancangan Analisis Data.....	45
4.7. Etika Penelitian	47
4.8. Jadwal Penelitian	49
BAB V HASIL PENELITIAN	50
5.1 Gambaran Umum Penelitian	50
5.2 Karakteristik Responden	50
5.3 Hasil Analisis Data	51
BAB VI PEMBAHASAN	68

6.1 Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural ...	68
6.2 Hubungan Kesehatan Mental terhadap Adiksi Game Online Pada Pelajar Urban dan Rural	69
6.3 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Lama Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural	71
6.4 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Game pada Pelajar Urban dan Rural	74
6.5 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural	75
6.6 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Umur pada Pelajar Urban dan Rural	75
6.7 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Kelamin pada Pelajar Urban dan Rural	77
6.8 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Pendidikan pada Pelajar Urban dan Rural	78
6.9 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural	79
6.10 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau pada Pelajar Urban dan Rural.....	80
6.11 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Kondisi Sinyal Seluler di Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural	82
BAB VII PENUTUP.....	83
7.1 Kesimpulan.....	83
7.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	7
Tabel 3.1 Definisi Operasional	41
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	49
Tabel 5.1 Karakteristik Umum Responden	51
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural.....	52
Tabel 5.3 Distribusi Data Deskriptif Total Skor Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural.....	52
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Main Game Online, Jenis Game Online, Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar di Wilayah Urban	53
Tabel 5.5 Distribusi Data Deskriptif Lama Main Game Online pada Pelajar di Wilayah Urban	53
Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Main Game Online, Jenis Game Online, Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar di Wilayah Rural.....	54
Tabel 5.7 Distribusi Data Deskriptif Lama Main Game Online pada Pelajar di Wilayah Rural.....	54
Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kesehatan Mental pada Pelajar Urban dan Rural.....	55
Tabel 5.9 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Kesehatan Mental pada Pelajar Urban dan Rural.....	55
Tabel 5.10 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Lama Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural.....	56
Tabel 5.11 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Game pada Pelajar Urban dan Rural.....	58
Tabel 5.12 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural	59
Tabel 5.13 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Umur pada Pelajar Urban dan Rural.....	59
Tabel 5.14 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Kelamin pada Pelajar Urban dan Rural.....	60
Tabel 5.15 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Pendidikan pada Pelajar Urban dan Rural.....	61

Tabel 5.16 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural.....	61
Tabel 5.17 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau pada Pelajar Urban dan Rural	62
Tabel 5.18 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Kondisi Signal di Wilayah Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural	63
Tabel 5.19 Hasil Uji Logistik Variabel Independen Terhadap Adiksi Game Online Pelajar Urban dan Rural.....	64
Tabel 5.20 Hasil Uji Regresi Variabel Independen terhadap Adiksi Game Online Pelajar Urban dan Rural.....	65
Tabel 5.21 Uji Normalitas Variabel Adiksi Game Online	66
Tabel 5.22 Perbedaan Kejadian Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Conceptual Model of Addiction Online Games</i>	35
Gambar 2.2 <i>A conceptual framework of game-informed principles for health professions education</i>	36
Gambar 3.1 Kerangka Konsep I Prediktor Kejadian Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural	37
Gambar 3.2 Kerangka Konsep II Perbandingan Kejadian Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural	38



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2 Master Tabel
- Lampiran 3 Hasil Olah Data
- Lampiran 4 Surat Penelitian
- Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan suatu keadaan seseorang mampu menyadari kemampuannya sendiri, dapat mengatasi tekanan hidup yang normal, dapat bekerja secara produktif dan mampu memberi kontribusi terhadap lingkungannya. Kesehatan mental remaja menjadi isu yang penting di dunia pendidikan, karena salah satu faktor yang signifikan mempengaruhi performa akademik di masa depan. Remaja yang mempunyai kesehatan mental yang baik akan menunjukkan peningkatan akademik dibanding dengan remaja yang mempunyai kesehatan mental yang buruk (Murphy *et al.*, 2015).

Berdasarkan data dari *World Health Organization (WHO)* menyatakan bahwa depresi dan kecemasan merupakan gangguan mental umum yang prevalensinya paling tinggi. Lebih dari 200 juta orang di seluruh dunia (3,6%) menderita kecemasan dan sebanyak 322 juta orang di seluruh dunia (4,4%) menderita depresi (WHO, 2017).

Data Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada umur 15-24 tahun di Indonesia sebanyak 10.0% dan prevalensi depresi sebanyak 6.2%. Sedangkan prevalensi gangguan mental emosional pada umur >15 tahun di Aceh sebanyak 9.0% dan prevalensi depresi sebanyak 4.4% (Kemenkes, 2018). Badan Pusat Statistik tahun 2020 didapatkan jumlah remaja di Indonesia yang berusia 10-14 tahun sebanyak 23.749.949 jiwa (8.8%), usia 15-19 tahun sebanyak 23.122.993 jiwa (8.6%) dan

usia 20-24 tahun sebanyak 22.951.517 jiwa (8.5%) (BPS, 2021).

Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi seperti internet, smartphone dan game online yang diketahui berkaitan dengan kesehatan mental remaja (Novrialdy *et al.*, 2019). Bermain game online yang berlebihan berdampak yang besar pada perilaku remaja, dimana remaja yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan menjadi ketagihan atau ketergantungan pada aktivitas game (Surbakti, 2017).

Kecanduan game online dapat mempengaruhi pelepasan hormone dopamin berlebihan di otak (Sussman, 2018). Menurut Muklirahmat (dalam Oktavian *et al.*, 2018), Pada prinsipnya *game online* memiliki banyak tantangan di dalam permainan dan ketika tantangan tersebut telah diselesaikan. Maka hormon dopamin bereaksi didalam otak sebagai sistem “reward” untuk memberikan penghargaan pada otak atas perilaku yang telah dilakukan, hal ini yang menyebabkan seseorang mengalami ketagihan untuk bermain kembali.

Tahap kecanduan game online biasanya menunjukkan gejala putus perilaku, yakni apabila dihentikan kesenangannya (bermain game), maka akan timbul energi negatif, seperti kesal, marah-marah, mengancam orang lain, menyakiti diri sendiri bahkan ini ditemui kasus adanya perilaku bolos, mencuri, dan kabur dari rumahnya selama dua minggu tinggal di warnet yang dilakukan oleh siswa SMP dan SMA di Indonesia karena ingin bermain *game* online di warung internet (Rizka *et al.*, 2020).

Menurut (Griffin & Botvin, 2010) menjelaskan dampak yang timbul dari

bermain *game online* yang berlebihan, seperti kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Dampak utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain game (Baggio *et al.*, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari yang dapat mengubah prioritas remaja, sehingga menimbulkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King *et al.*, 2014).

Perubahan perilaku remaja yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Kartono, 2008). Menurut Skinner dikutip oleh (Notoatmodjo, 2010) bahwa perilaku reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar yang dialaminya. Melalui lingkungan sosial maka akan timbul perilaku yang berbeda- beda. Perilaku yang terjadi karena adanya rangsangan dari luar yang dapat mempengaruhi.

Berdasarkan hasil penelitian (Yanti *et al.*, 2019), bahwa tingkatan adiksi remaja di SMPN 13 Padang termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 68,15% orang, tingkat adiksi tinggi sebanyak 11,4% orang dan hanya 14,75% orang yang berada pada tingkat adiksi rendah. Penelitian (Utami & Hodikoh, 2020) di dapatkan bahwa remaja mengalami kecanduan *game online* (56,8%), remaja

yang penyesuaian sosial buruk (65,8%), dan terdapat hubungan kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial pada remaja ($p\text{-value} = 0,000$).

Hasil wawancara yang dilakukan kepada 10 siswa mengatakan bahwa seluruh siswa suka bermain *game online* dan sering menghabiskan 3 sampai 5 jam waktu untuk bermain *game online*. Apalagi dihari libur, mereka bisa menghabiskan waktu sampai 12 jam. Bermain *game online* yang dirasakan siswa bisa untuk mengurangi stress di sekolah, mudah beradaptasi dengan teman yang suka bermain game serta permainan yang ada sangat menarik yang membuat siswa ketagihan.

Masalah kecanduan *game online* sekarang sudah banyak dialami oleh banyak remaja baik yang bersekolah yang dekat dengan kota dan sekolah yang berada di perdesaan, dari masalah ini peneliti mengangkat penelitian tentang “Analisis Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural”.

1.2 Rumusan Masalah

Pelajar yang terbiasa bermain game online akan menimbulkan adiksi dengan adanya game online tersebut. Perilaku bermain game online secara berlebihan padapelajar akan menimbulkan dampak negatif dalam dirinya seperti kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Adiksi game online pada pelajar dapat menimbulkan belbagai permasalahan baik pendidikan, sosial, maupun kesehatan. Kesenjangan antara perkembangan wilayah kota dan desa, disertai dengan adanya gempurang teknologi membuat masalah ini terus meningkat sehingga penelitian ini

bertujuan untuk mencari adakah perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian bagaimana perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana perbedaan adiksi game online pelajar urban dan rural dan bagaimana prediktor adiksi game online pada pelajar urban dan rural?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural dan mengetahui prediktor adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui adiksi game online pada pelajar urban
- b. Untuk mengetahui adiksi game online pada pelajar rural
- c. Untuk mengetahui perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- d. Untuk mengetahui hubungan kesehatan mental terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- e. Untuk mengetahui hubungan lama bermain game terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural

- f. Untuk mengetahui hubungan jenis game terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- g. Untuk mengetahui hubungan jenis perangkat bermain game terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- h. Untuk mengetahui hubungan umur terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- i. Untuk mengetahui hubungan jenis kelamin terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- j. Untuk mengetahui hubungan pendidikan terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- k. Untuk mengetahui hubungan tempat tinggal terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- l. Untuk mengetahui hubungan jumlah operator seluler yang terjangkau terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural
- m. Untuk mengetahui hubungan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal terhadap adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini khusus meneliti tentang adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi pelayanan kesehatan penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi yang berguna bagi pelayanan kesehatan khususnya pada remaja agar supaya lebih memahami tentang dampak adiksi dari bermain *game online*.

1.7 Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelitian yang pernah diteliti sebelumnya tentang adiksi game online pelajar urban dan rural dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Anggit Pirantika (2019)	Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap	Siswa mengalami tingkat adiksi salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problems yang berdampak negatif pada siswa	Kelompok umur sampel penelitian	Variabel yang diukur berupa adiksi bermain game online
2.	MARULI LIASNA (2017)	Gambaran Adiksi Online Game Pada Remaja Di Kelurahan Padang Bulan, Medan	Didapati 17 responden (15,2%) dinyatakan adiksi dan 95 responden (84,8%) dinyatakan non-adiksi. Frekuensi umur terbanyak adalah 19 tahun (29,4%), tingkat pendidikan SMA/Setara (52,9%) dan usia pertama kali bermain online game >10 tahun (64,7%). Responden adiksi yang memiliki uang saku >Rp 500.000,00 sebanyak 7 responden. 88,2%	Alat dan hasil ukur, teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini berbeda	Tema penelitian mengenai adiksi bermain game, kelompok umur sampel penelitian

			responden adiksi tinggal dengan kedua orang tuanya. Jenis online game yang paling banyak dimainkan responden adiksi adalah MMORPG (76,5%). Sebanyak 101 responden mengaku memakai layanan warnet (90,2%), 8 responden adiksi (47,1%) menggunakan layanan paket 5 jam.		
3.	Cesaria Septa (2016)	Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang	Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara adiksi game online dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang ($r = -0,153$; $p = 0,033$)	Kuesioner yang digunakan	Tema penelitian mengenai adiksi bermain game
4.	Jin-Liang Wang, dan Jia-Rong Sheng (2019)	<i>The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness</i>	Adiksi game online secara positif terkait dengan kecemasan sosial, depresi, dan kesepian	Terdapat variabel kesepian dan depresi	Variabel dan tema penelitiannya mengenai adiksi game online
5.	Jing Shi, Angela Boak (2019)	<i>Adolescent Problem Video Gaming in Urban and Non-urban Regions</i>	Remaja di wilayah perkotaan secara signifikan lebih mungkin dibandingkan remaja di wilayah non-perkotaan untuk mengalami masalah video game	Alat ukur main game yang digunakan <i>Problem Video Game Playing Scale</i> (PVP)	Variabel dan tema penelitiannya mengenai game online pada remaja

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Adiksi

2.1.1. Pengertian Adiksi

Menurut (Reber & Reber, 2010) mendefinisikan adiksi adalah *“An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)”* yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2011).

2.1.2. Indikator Adiksi

Menurut (Chang & Chen, 2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator adiksi *game online* yaitu :

1. *Compulsion* (dorongan), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dalam hal ini merupakan dorongan untuk terus menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang adiksi *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan

game online.

3. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
4. *Interpersonla and helath-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada game online saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Menurut (Lemmens *et al.*, 2009) menyebutkan bahwa ada tujuh indikator adiksi game online yaitu:

1. *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan

(selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

2. *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.

3. *Mood modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (tranquillizing) atau relaksasi terkait pelarian diri (escapism).

4. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (moodiness) dan lekas marah (irritability).

5. *Relapse*

Aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

6. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

7. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain game online, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

2.1.3 Faktor-Faktor Adiksi Game Online

Menurut (Imanuel, 2009) mengatakan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) menyebabkan adiksi remaja terhadap game online.

1. Faktor internal

a. Keinginan

Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

b. Bosan

Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.

c. Kontrol diri

Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

2. Faktor eksternal

a. Hubungan Sosial, Kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

b. Lingkungan, Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

c. Harapan, Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.2. Game Online

2.2.1. Pengertian

Menurut (Young, 2009) mendefinisikan *Game Online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

2.2.2. Jenis-Jenis GameOnline

Menurut (Brown & McMullen Jr, 2001), genre-genre game online adalah :

1. *First Person Shooter (FPS)*, sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh *game* genre ini antara lain Duke Nukem 3D, Quake, Blood, Unreal, Unreal Tournament, Half-Life, Counter-Strike, Halo, Perfect Dark, TimeSplitters, Call of Duty, System Shock, dan GoldenEye 007.
2. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft.
3. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan

secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

4. *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.
5. *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini *World of Warcraft*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *DOTA*.

Kemudian jenis *game online* dapat dibagi dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*, *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*, *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*, *Cross-Platform Online*, *Browser game* dan lain-lain. *MMORPG* sendiri merupakan jenis *online game* yang memerankan tokoh *online*. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia dan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan

seperti bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level dari tokoh atau karakter yang diperankan. (Young, 2009; Ramadhani, 2013) Penelitian mengungkapkan bahwa permainan jenis ini paling banyak diminati dan dapat menjadi faktor pemicu adiksi online game. (Achab et al., 2011; Kuss dan Griffiths, 2011; Müller et al., 2013).

MMORTS adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, pemain tidak hanya memainkan satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Dalam permainan ini terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. MMOFPS merupakan jenis online game yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini lebih menonjolkan tindakan kekerasan seperti pertarungan dan pembunuhan.

Cross-Platform Online merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda. Browser game merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Mozilla firefox, Opera, IE.

2.2.3. Dampak-Dampak Game Online

Game *online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar

game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para *gamernya* (Andang, 2006).

1. Dampak Positif

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

- 1) Perhatian dan motivasi yang lebih
- 2) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial
- 3) Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan
- 4) *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.
- 5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain

2. Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya:

1) *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah. Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan *reward* menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif.

2) Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari

sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

- 3) Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif
- 4) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- 5) Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk.
- 6) *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome.
- 7) Dampak *Game Online* Terhadap Aktivitas Otak

2.3. Remaja

2.3.1. Pengertian

WHO mengatakan masa remaja merupakan periode pertumbuhan yang terjadi setelah masa kanak-kanak dan sebelum dewasa dari usia 10-19 tahun. Sedangkan menurut Peraturan menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2004 menyatakan bahwa remaja

adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan kependudukan dan Keluarga berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes, 2015).

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dan dalam prosesnya terjadi perkembangan kematangan fisik, psikis dan sosial serta bertambahnya tuntutan masyarakat (Baharuddin, 2017). Masa remaja merupakan masa yang penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, remaja akan mengalami cukup banyak perubahan baik perubahan fisik maupun psikososial. Aspek perkembangan fisik yang paling banyak mendapat perhatian adalah, tinggi badan, berat badan, pertumbuhan kerangka tubuh, fungsi reproduksi dan perubahan hormonal (Ardhiyanti *et al.*, 2015).

2.3.2. Tahap Perkembangan dan Batasan Remaja

Menurut (Sarwono, 2013), remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*). Remaja, dengan segala karakteristik dan tugas perkembangannyapun tidak dapat lepas dari berbagai bentuk fasilitas yang ada pada internet. Pendapat (Gunarsa, 2011) menjelaskan beberapa proses perkembangan yang dilalui remaja dalam menuju kedewasaan, antara lain adalah :

1. Remaja awal (*early adolescent*) umur 12-15 tahun Seorang

remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan yang menyertai perubahan-perubahan itu, mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis, dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis ia sudah akan berfantasi erotik.

2. Remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan, remaja akan senang kalau banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang manapeka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealitas atau materialis, dan sebagainya.
3. Remaja akhir (*late adolescent*) berumur 18-21 tahun Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal yaitu: a) Minat makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek. b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam pengalaman-pengalaman baru. c) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi. d) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain. e) Tumbuh

“dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (Hakim *et al.*, 2017).

2.3.3. Perubahan Pada Masa Remaja

Lerner dan Hultsch (dalam (Irsal, 2017) mengatakan bahwa proses perubahan dan interaksi antara beberapa aspek yang berubah selama masa remaja, antara lain:

1. Perubahan Fisik Rangkaian perubahan yang paling jelas yang nampak dialami oleh remaja adalah perubahan biologis dan fisiologis yang berlangsung pada masa pubertas atau pada awal masa remaja, yaitu sekitar umur 11-15 tahun pada wanita dan 12-16 tahun pada pria. Hormon-hormon baru diproduksi oleh kelenjar endokrin yang membawa perubahan dalam ciri-ciri seks primer dan memunculkan ciri-ciri seks sekunder. Gejala ini memberi isyarat bahwa fungsi reproduksi atau kemampuan untuk menghasilkan keturunan sudah mulai bekerja. Berlangsung pula pertumbuhan yang pesat pada tubuh dan anggota-anggota tubuh untuk mencapai proporsi seperti orang dewasa.
2. Perubahan Emosionalitas akibat langsung dari perubahan fisik dan hormonal adalah perubahan dalam aspek emosionalitas pada remaja. Hormonal menyebabkan perubahan seksual dan menimbulkan dorongan-dorongan dan perasaan-perasaan baru. Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan individu

merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasannya untuk secara kognitif mengolah perubahan-perubahan baru hal tersebut bisa membawa perubahan besar dalam fluktuasi emosionalnya.

Pengaruh-pengaruh sosial yang juga berubah, seperti tekanan dari teman sebaya, media masa dan minat pada lawan jenis, remaja menjadi lebih terorientasi secara seksual. Hal tersebut menuntut kemampuan pengendalian dan pengaturan baru atas perilakunya.

3. Perubahan Kognitif. Semua perubahan fisik yang membawa implikasi perubahan emosional tersebut makin rumit oleh adanya fakta bahwa individu remaja juga mengalami perubahan kognitif. Perubahan dalam kemampuan berpikir ini sebagai tahap terakhir yang disebut sebagai tahap formal operation dalam perkembangan kognitifnya.
4. Implikasi Psikososial. Secara psikologis proses-proses dalam diri remaja semuanya tengah mengalami perubahan, dan komponen-komponen fisik, fisiologis, emosional, dan kognitif sedang mengalami perubahan besar. Pada saat remaja mengalami semua keprihatinan tersebut, yaitu pada saat remaja sangat tidak siap untuk berlutat dengan kerumitan dan ketidakpastian, berikutnya muncul faktor-faktor lain yang menimpa dirinya (Nurjan, 2019).

5. Perubahan Sosial. Pada Masa Remaja salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja lebih banyak menghabiskan waktunya bersama dengan teman-teman sebaya, maka pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga. Misalnya, Sebagian besar remaja mengetahui bahwa bila mereka memakai model pakaian yang sama dengan anggota kelompok yang populer, maka kesempatan untuk diterima menjadi anggota kelompok lebih besar (Baharuddin, 2017).

1) Teman Dekat

Remaja biasanya mempunyai dua atau tiga orang teman dekat, atau sahabat karib. Mereka terdiri dari jenis kelamin yang sama, mempunyai minat dan kemampuan yang sama. Teman dekat saling mempengaruhi satu sama lain.

2) Kelompok Kecil

Kelompok ini terdiri dari kelompok teman-teman dekat. Pada mulanya, terdiri dari jenis kelamin yang sama, tetapi kemudian meliputi kedua jenis kelamin.

3) Kelompok Besar

Kelompok ini terdiri dari beberapa kelompok kecil dan kelompok teman dekat, berkembang dengan meningkatnya minat pesta dan berkencan. Kelompok ini besar sehingga penyesuaian minat berkurang di antara anggota-anggotanya. Terdapat jarak sosial yang lebih besar di antara mereka.

4) Kelompok yang Terorganisasi.

Kelompok ini adalah kelompok yang dibina oleh orang dewasa, dibentuk oleh sekolah dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak mempunyai klik atau kelompok besar.

5) Kelompok Geng

Remaja yang tidak termasuk kelompok atau kelompok besar dan merasa tidak puas dengan kelompok yang terorganisasi akan mengikuti kelompok geng. Anggotanya biasanya terdiri dari anak-anak sejenis dan minat utama mereka adalah untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial.

2.4. Kesehatan Mental Remaja

2.4.1. Definisi

Kesehatan mental adalah individu yang terbebas dari gejala psikiatri atau penyakit mental, terwujudnya keharmonisan antar fungsi-fungsi jiwa serta mempunyai kesanggupan untuk menghadapi masalah yang terjadi dan merasakan secara positif kebahagiaan atas kemampuan dirinya, kemampuan yang dimiliki untuk menyesuaikan diri antar manusia dengan dirinya dan lingkungannya, berlandaskan keimanan dan ketakwaan, serta bertujuan untuk mencapai hidup yang bermakna dan bahagia di dunia dan akhirat (Bukhori, 2012).

Menurut (Notosoedirdjo & Latipun, 2014), terdapat beberapa pengertian kesehatan mental, yaitu: (a) karena tidak sakit, (b) tidak jatuh sakit akibat stressor, (3) sesuai dengan kapasitasnya dan selaras dengan lingkungannya, dan (4) tumbuh dan berkembang secara positif.

1. Sehat Mental Karena Tidak Mengalami Gangguan Mental

Orang yang sehat mentalnya adalah orang yang tahan terhadap sakit jiwa atau terbebas dari sakit dan gangguan jiwa. Pengertian ini bersifat dikotomis, bahwa orang yang berada dalam keadaan sakit atau sehat sehat psikisnya. Sehat jika tidak terdapat sedikitpun gangguan psikis dan jika ada gangguan psikis maka diklasifikasikan sebagai orang sakit.

2. Sehat Mental Jika Tidak Sakit Akibat Adanya Stressor

Seseorang yang sehat mentalnya adalah orang yang dapat

menahan diri untuk tidak jatuh sakit akibat stressor (sumber stres). Seseorang yang tidak sakit meskipun mengalami tekanan-tekanan maka dianggap orang yang sehat.

3. Sehat Mental Jika Sejalan Dengan Kapasitasnya dan Selaras dengan Lingkungannya

Individu yang sehat mentalnya jika terbebas dari gejala psikiatris dan individu tersebut berfungsi secara optimal dalam lingkungan sosialnya. Seseorang yang dikatakan sehat mental jika sesuai dengan kapasitasnya diri sendiri, dapat hidup tepat yang selaras dengan lingkungan.

2.4.2. Prinsip Dalam Kesehatan Mental

Menurut Schbeiders (dalam (Notosoedirdjo & Latipun, 2014) ada enam belas prinsip yang harus diperhatikan dalam memahami kesehatan mental. Prinsip ini berguna dalam upaya pemeliharaan dan peningkatan kesehatan mental serta pencegahan terhadap gangguan-gangguan mental. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kesehatan dan penyesuaian mental memerlukan atau bagian yang tidak terlepas dari kesehatan fisik dan integritas organisme.
2. Untuk memelihara kesehatan mental dan penyesuaian yang baik, perilaku manusai harus sesuai dengan sifat manusia

sebagai pribadi yang bermoral, intelektual, religius, emosional dan sosial.

3. Kesehatan dan penyesuaian mental memerlukan integrasi dan pengendalian diri, yang meliputi pengendalian pemikiran, imajinasi, hasrat, emosi dan perilaku.
4. Dalam pencapaian khususnya dalam memelihara kesehatan dan penyesuaian kesehatan mental, memperluas tentang pengetahuan diri sendiri merupakan suatu keharusan
5. Kesehatan mental memerlukan konsep diri yang sehat.
6. Pemahaman diri dan penerimaan diri harus ditingkatkan terus menerus memperjuangkan untuk peningkatan diri dan realisasi diri jika kesehatan dan penyesuaian mental hendak dicapai.
7. Stabilitas mental dan penyesuaian yang baik memerlukan pengembangan terus menerus dalam diri seseorang mengenai kebaikan moral yang tertinggi.
8. Mencapai dan memelihara kesehatan dan penyesuaian mental tergantung kepada penanaman dan perkembangan kebiasaan yang baik.
9. Stabilitas dan penyesuaian mental menuntut kemampuan adaptasi, kapasitas untuk mengubah meliputi mengubah situasi dan mengubah kepribadian.
10. Kesehatan dan penyesuaian mental memerlukan perjuangan yang terus menerus untuk kematangan dalam pemikiran,

keputusan, emosionalitas dan perilaku.

11. Kesehatan dan penyesuaian mental memerlukan belajar mengatasi secara efektif dan secara sehat terhadap konflik mental dan kegagalan dan ketegangan yang ditimbulkannya.
12. Kesehatan dan penyesuaian mental tergantung kepada hubungan interpersonal yang sehat, khususnya didalam kehidupan keluarga.
13. Penyesuaian yang baik dan kedamaian pikiran tergantung kepada kecukupan dalam kepuasan kerja.
14. Kesehatan dan penyesuaian mental memerlukan sikap yang realistik.
15. Stabilitas mental memerlukan seseorang mengembangkan kesadaran atas realitas terbesar daripada dirinya yang menjadi tempat bergantung kepada setiap tindakan yang fundamental.
16. Kesehatan mental dan ketenangan hati memerlukan hubungan yang konstan antara manusia dengan Tuhannya.

2.4.3. Manifestasi Mental Yang Sehat

Manifestasi mental yang sehat (secara psikologis) menurut Maslow dan Mittlemenn adalah sebagai berikut:

1. *Adequate of security* (rasa aman yang memadai). Perasaan merasa aman dalam hubungan dengan pekerjaan, sosial, dan keluarganya.
2. *Adequate self-evaluation* (kemampuan menilai diri sendiri yang

memadai), yang mencakup: (a) harga diri yang memadai, yaitu merasa ada nilai yang sebanding pada diri sendiri dan prestasinya, (b) memiliki perasaan berguna akan diri sendiri, yaitu perasaan yang secara moral masuk akal, dengan perasaan tidak diganggu oleh rasa bersalah yang berlebihan, dan mampu mengenal beberapa hal yang secara sosial dan personal tidak dapat diterima oleh kehendak umum yang selalu ada sepanjang kehidupan di masyarakat.

3. *Adequate spontaneity and emotionality* (memiliki spontanitas dan perasaan yang memadai, dengan orang lain), hal ini ditandai oleh kemampuan membentuk ikatan emosional secara kuat dan abadi, seperti hubungan persahabatan dan cinta, kemampuan memberi ekspresi yang cukup pada ketidaksukaan tanpa kehilangan kontrol, kemampuan memahami dan membagi rasa kepada orang lain, kemampuan menyenangkan diri sendiri dan tertawa.

(b) *Efficient contact with reality* (mempunyai kontak yang efisien dengan realitas) kontak ini sedikitnya mencakup tiga aspek, yaitu dunia fisik, sosial, dan diri sendiri atau internal. Hal ini ditandai (a) tidak adanya fantasi yang berlebihan, (b) mempunyai pandangan yang realistis dan pandangan yang luas terhadap dunia, yang disertai dengan kemampuan menghadapi kesulitan hidup sehari-hari, misalnya sakit dan kegagalan dan (c)

kemampuan untuk berubah jika situasi eksternal tidak dapat dimodifikasi dan dapat bekerjasama tanpa merasa tertekan.

4. *Adequate bodily and ability to gratify them* (keinginan-keinginan jasmani yang memadai dan kemampuan untuk memuaskannya). Hal ini ditandai dengan (a) suatu sikap yang sehat terhadap fungsi jasmani. (b) kemampuan memperoleh kenikmatan kebahagiaan dari dunia fisik dalam kehidupan ini, seperti makan, tidur, dan pulih kembali dari kelelahan, (c) kehidupan seksual yang wajar, keinginan yang sehat untuk memuaskan tanpa rasa takut dan konflik, (d) kemampuan bekerja, (e) tidak adanya kebutuhan yang berlebihan untuk mengikuti dalam berbagai aktivitas.
5. *Adequate self-knowledge* (mempunyai kemampuan pengetahuan yang wajar). Termasuk di dalamnya (a) cukup mengetahui tentang motif, keinginan, tujuan, ambisi, hambatan, kompetensi, pembelaan, dan perasaan rendah diri, (b) penilaian yang realistis terhadap diri sendiri baik kelebihan maupun kekurangan.
6. *Integration and consistency of personality* (kepribadian yang utuh dan konsisten). Ini bermakna (a) cukup baik kepribadiannya, kepandaianya, berminat dalam beberapa aktivitas, (b) memiliki prinsip moral dan kata hati yang tidak terlalu berbeda dengan pandangan kelompok, (c) mampu untuk berorientasi, dan (d) tidak ada konflik-konflik besar dalam

kepribadiannya dan tidak dissosiasi terhadap pribadinya.

7. *Adequate life goal* (memiliki tujuan hidup yang wajar). Hal ini berarti (a) memiliki tujuan hidup yang sesuai dengan dirinya sendiri dan dapat dicapai, (b) mempunyai usaha yang cukup dan tekun dalam mencapai tujuan, dan (c) tujuan itu bersifat baik untuk diri sendiri dan masyarakat.

8. *Ability to learn from experience* (kemampuan untuk belajar dari pengalaman).

Kemampuan untuk belajar dari pengalaman hidupnya sendiri.

Bertambahnya pengetahuan, kemahiran, dan keterampilan mengerjakan sesuatu berdasarkan hasil pembelajaran dan pengalamannya.

9. *Ability to satisfy the requirements of the group* (kemampuan memuaskan tuntutan kelompok). (a) individu harus dapat memenuhi tuntutan kelompok dan mampu menyesuaikan diri dengan anggota kelompok yang lain tanpa harus kehilangan identitas pribadi dan diri sendiri, (b) dapat menerima norma-norma yang berlaku dalam kelompoknya, (c) mampu menghambat dorongan dan hasrat diri sendiri yang dilarang oleh kelompoknya, (d) mau berusaha untuk memenuhi tuntutan dan harapan kelompoknya: ambisi, ketepatan, persahabatan, rasa tanggung jawab (Notosoedirdjo & Latipun, 2014).

2.4.4. Gejala Kesehatan Mental Yang Terganggu

Gangguan mental yaitu semua perilaku dan keadaan emosi yang menyebabkan seseorang menderita, atau perilaku merusak diri sendiri, dan memiliki dampak negatif yang serius terhadap kinerja seseorang atau kemampuan berinteraksinya dengan orang lain, serta dapat membahayakan orang lain atau suatu komunitas. Gangguan mental biasanya berupa gejala-gejala sebagai berikut:

1. Banyak konflik batin. Dada rasa tersobek-sobek oleh pikiran dan emosi yang antagonis bertentangan. Hilangnya harga diri dan kepercayaan diri. Selalu merasa tidak aman dan dikejar oleh suatu pikiran atau perasaan yang tidak jelas hingga ia merasa cemas dan takut. Menjadi agresif, suka menyerang bahkan ada yang berusaha membunuh orang lain atau melakukan usaha bunuh diri (agresivitas ke dalam).
2. Komunikasi sosial terputus dan adanya disorientasi sosial. Timbul delusi-delusi yang menakutkan atau diinggap *delusion of grandeur* (merasa dirinya paling super). Selalu iri hati dan curiga. Ada kalanya diinggap *delusion of persecution* atau *khayalan* dikejar-kejar sehingga menjadi sangat agresif, berusaha melakukan pengrusakan, atau melakukan destruksi diri dan bunuh diri.
3. Ada gangguan intelektual dan gangguan emosional yang serius. Penderita mengalami ilusi, halusinasi berat dan delusi. Selain

itu, kurangnya pengendalian emosi dan selalu bereaksi berlebihan (*overreacting*). Selalu berusaha melarikan diri dari dalam dunia fantasi. Merasa aman dalam dunia fantasinya. Maka dari itu, realitas sosial yang dihayati menjadi kacau balau. Juga kehidupan batinnya menjadi kalut, kusut, dan keribadiannya pecah berantakan (Paisol, 2016).

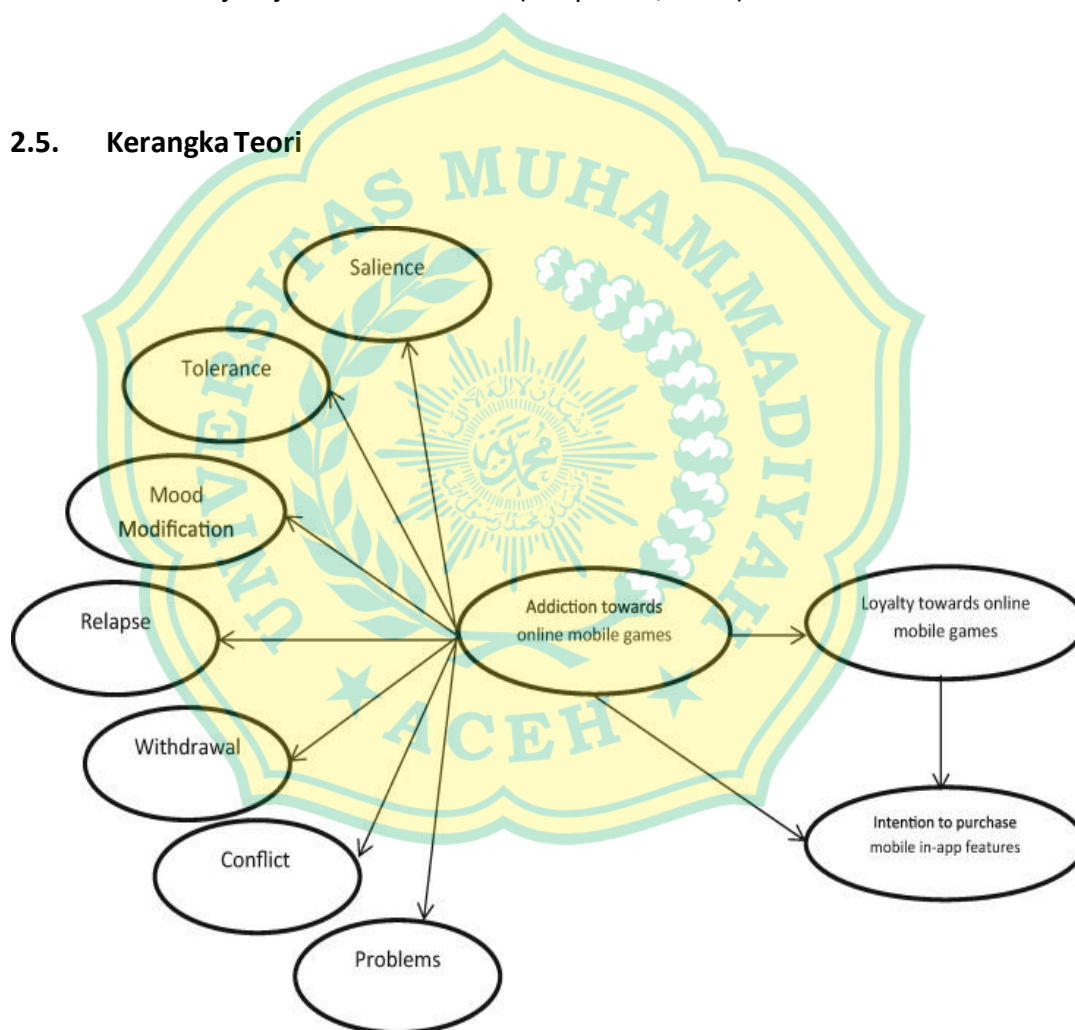
2.4.5. Pengukuran Kesehatan Mental

The Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) adalah suatu alat ukur atau skala psikologi yang terdiri dari 25 item dengan lima dimensi yang akan diukur yaitu prososial, hiperaktif, masalah emosi, perilaku serta hubungan dengan teman sebaya. Tujuan daripada penyusunan skala SDQ yakni untuk mengetahui masalah yang berhubungan dengan emosional dan perilaku pada anak-anak dan remaja, dan mengetahui tingkat kesiapan belajar pada anak (Goodman, 1997).

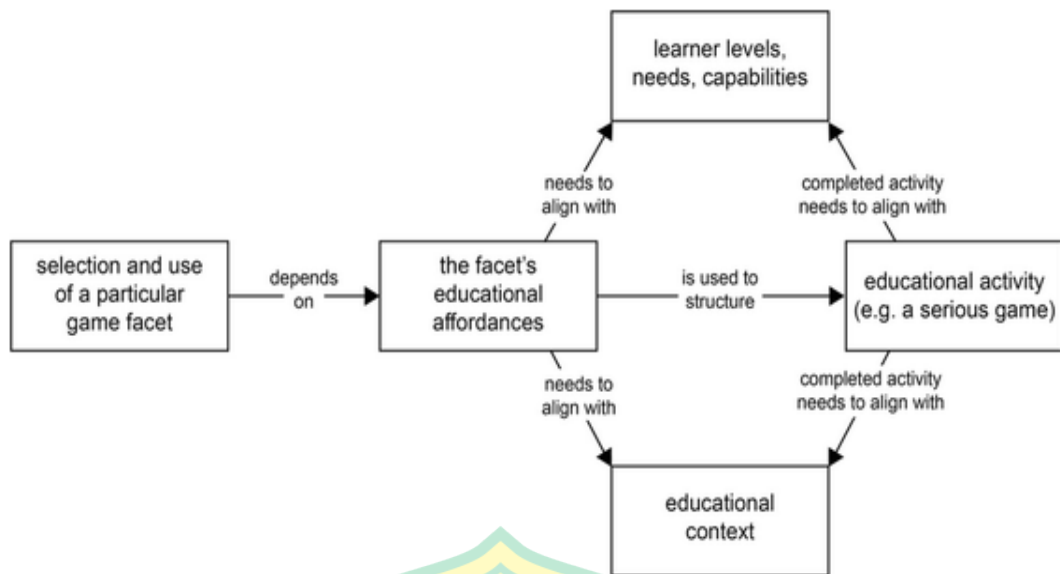
SDQ berisi 25 item pernyataan yang dapat dikelompokkan menjadi lima kategori atau aspek perilaku yang diukur yaitu, (1) gejala emosional (5 pernyataan), (2) masalah conduct (5 pernyataan), (3) hiperaktivitas (5 pernyataan), (4) masalah hubungan dengan teman sebaya (5 pernyataan), dan (5) perilaku prososial (5 pernyataan). Adapun yang dimaksud dengan *strength* atau kekuatan di sini adalah perilaku prososial, sedangkan *difficulties* atau kesulitan

adalah gejala emosi, masalah perilaku, hiperaktivitas, dan masalah dengan teman sebaya. Setiap pernyataan dijawab dengan tidak benar (skor 0), agak benar (skor 1), dan benar (skor 2) yang perhitungannya dilakukan sesuai kategori yaitu *normal*, *borderline*, dan *abnormal*. Untuk kuesioner yang diisi sendiri dikatakan *normal* jika jumlah skor 0-15, *borderline* jika jumlah skor 16-19, dan *abnormal* jika jumlah skor 20-40 (Istiqomah, 2017).

2.5. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Conceptual Model of Addiction Online Games
(Janarthanan, 2018)



Gambar 2.2. *A conceptual framework of game-informed principles for health professions education* (Rachel, 2016)

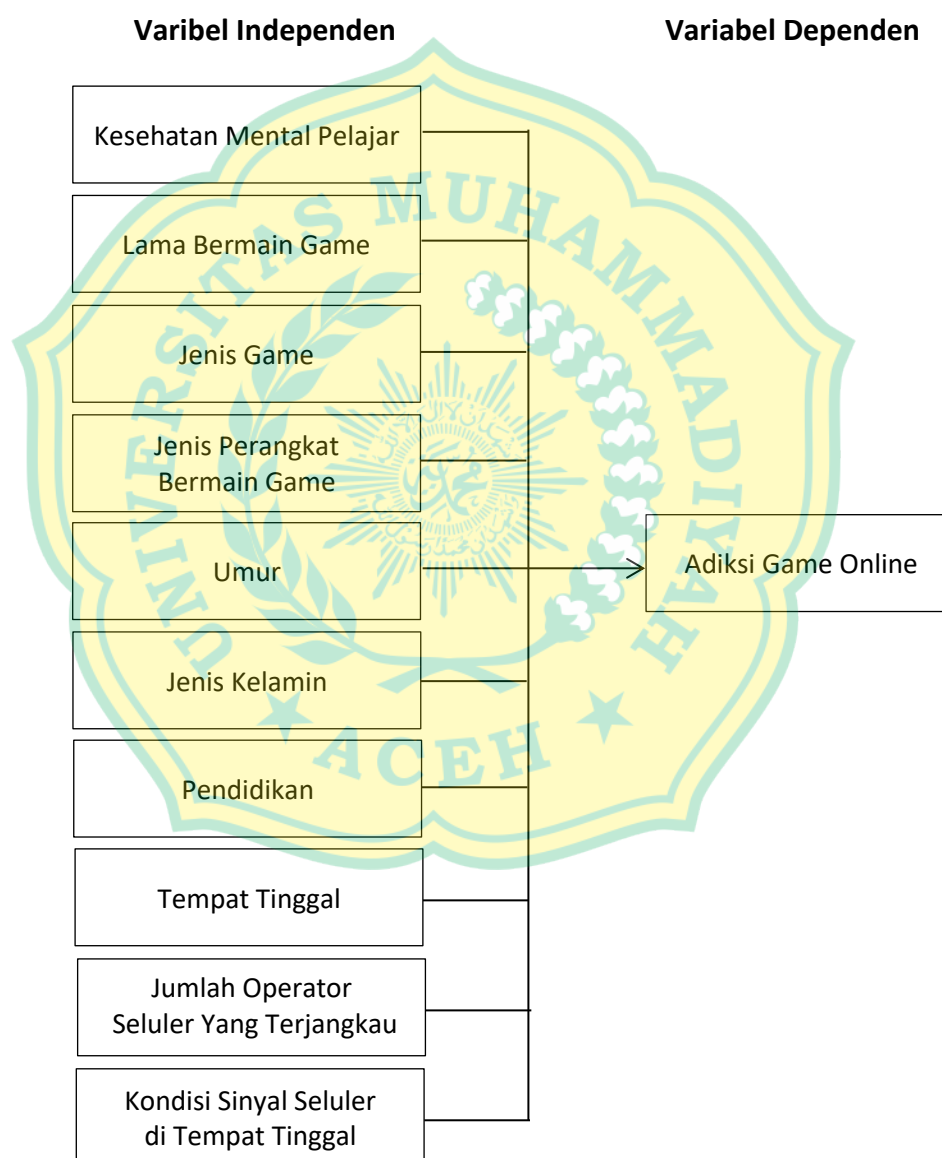


BAB III

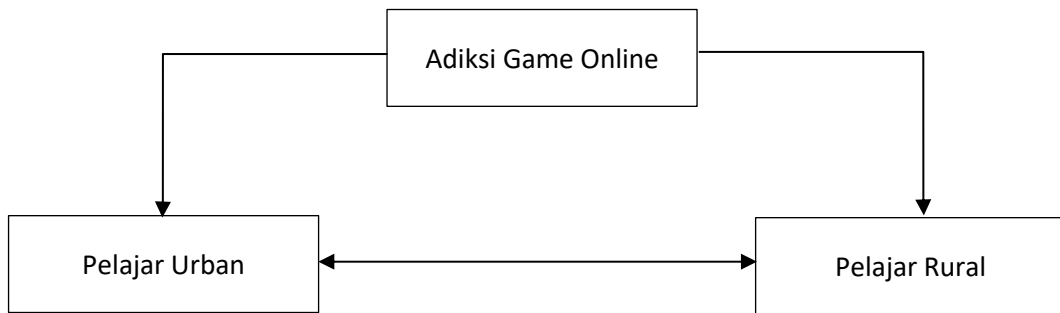
KERANGKA KONSEP

3.1. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep adalah keseluruhan dasar konseptual sebuah penelitian, karena setiap penelitian memiliki kerangka kerja yang merupakan dasar pemikiran konseptual. Kerangka konsep penelitian tersaji pada Gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1. Kerangka Konsep I Prediktor Kejadian Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural



Gambar 3.2. Kerangka Konsep II Perbandingan Kejadian Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural

3.2. Hipotesis Penelitian

- Ha : ada perbedaan adiksi game online pada pelajar rural dan urban.
- H0 : tidak ada perbedaan adiksi game online pada pelajar rural dan urban.
- Ha : ada hubungan kesehatan mental pelajar rural dan urban .
- H0 : tidak ada hubungan kesehatan mental pelajar rural dan urban.
- Ha : ada hubungan lama bermain game terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan lama bermain game terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan jenis game terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan jenis game terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan jenis perangkat bermain game terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan jenis perangkat bermain game terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan umur terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan umur terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan jenis kelamin terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan jenis kelamin terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan pendidikan terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan pendidikan terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan tempat tinggal terhadap adiksi game online.
- H0 : tidak ada hubungan tempat tinggal terhadap adiksi game online.
- Ha : ada hubungan jumlah operator seluler yang terjangkau terhadap

adiksi game online.

H0 : tidak ada hubungan jumlah operator seluler yang terjangkau terhadap adiksi game online.

Ha : ada hubungan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal terhadap adiksi game online.

H0 : tidak ada hubungan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal terhadap adiksi game online.

3.3. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa variabel diantaranya adalah variabel karakteristik umum responden meliputi umur, dan jenis kelamin, pendidikan, tempat tinggal, kesehatan mental pelajar, lama bermain game, jenis game, jenis perangkat bermain game dan adiksi game online. Kemudian juga terdapat variabel jumlah operator seluler yang terjangkau dan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal.

a. Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel bebas yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen. Variabel independen pada penelitian ini adalah karakteristik umum responden meliputi umur, dan jenis kelamin, pendidikan, tempat tinggal, kesehatan mental pelajar, lama bermain game, jenis game, jenis perangkat bermain game dan adiksi game online. Alat ukur variabel nya berupa pertanyaan angket yang dilakukan melalui wawancara. Selanjutnya untuk variabel kesehatan mental pelajar diukur menggunakan kuesioner SDQ (*Strenghts and Difficulties Questionnaire*) pada remaja usia 11-20 tahun dan digunakan untuk menilai

kesehatan mental pelajar dan diperoleh reliabilitas sebesar 0.71. Kuesioner SDQ dapat diinterpretasikan bermakna normal bila didapatkan skor sebesar 0 hingga 15, borderline apabila didapat skor sebesar 16-19 dan bermakna abnormal bila didapatkan skor 20 hingga 40 (Oktaviana & Wimbarti, 2014). Kemudian juga terdapat variabel jumlah operator seluler yang terjangkau dan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal. Kedua variabel tersebut diukur melalui laporan Badan Pusat Statistik mengenai kondisi di wilayah penelitian.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini adalah adiksi bermain game online, yaitu ya atau tidak. Kuesioner yang digunakan adalah GAS (*game addicting scale*) yang diadopsi berdasarkan penelitian Cindy yang telah teruji validitasnya yaitu menunjukkan nilai $r=0.883$ dan nilai cronbach's alpha 0.770. Pada laki-laki, titik potong pada nilai ≥ 17.5 dengan nilai sensitivitas sebesar 79.2% dan spesifisitas sebesar 79.2%. Sedangkan pada perempuan, titik potong optimal pada nilai ≥ 16.5 dengan nilai sensitivitas sebesar 78.7% dan spesifisitas sebesar 75% (Cindy, 2019).

3.4. Definisi Operasional

Tabel 3.1. Definisi Operasional

No	Variabel/ Subvariabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Varibel Dependen						
1	Adiksi Game Online	Suatu kecenderungan perilaku remaja yang menghabiskan waktu dalam bermain <i>game online</i>	Wawancara	Kuesioner Adiksi Game Online (Cindy, 2019)	-Adiksi -Tidak Adiksi	Ordinal
Variabel Independen						
2	Kesehatan Mental Pelajar	Kemampuan remaja untuk menyesuaikan dalam upaya mencapai kepuasan dan kebahagiaan	Wawancara	Kuesioner Kesehatan Mental (Oktaviana & Wimbari, 2014)	-Normal (0-15) -Borderline (16-19) -Abnormal (20-40)	Ordinal
3	Lama Bermain Game	Jumlah waktu dalam jam yang dihabiskan pelajar untu bermain game dalam satu hari	Wawancara	Angket	n	Numerik
4	Jenis Game	Bentuk permainan yang dimainkan oleh pelajar	Wawancara	Angket	-Massively Multiplayer Online Role Playing Game -Massively Multiplayer Online Real Time Strategy -Massively Multiplayer Online First Person Shooter	Nominal
5	Jenis Perangkat Bermain Game	Alat perangkat yang digunakan responden untuk bermain game online	Wawancara	Angket	-PC -Gawai	Nominal

6	Umur	Usia responden saat dilakukan penelitian dalam tahun	Wawancara	Angket	n	Numerik
7	Jenis Kelamin	Bukti fisik secara biologis dari responden	Wawancara	Angket	-Laki-laki -Perempuan	Nominal
8	Pendidikan	Tingkatan kelas pendidikan formal di sekolah	Wawancara	Angket	-Kelas 10 -Kelas 11 -Kelas 12	Ordinal
9	Tempat Tinggal	Lokasi domisili responden saat dilakukan penelitian	Wawancara	Angket	-Rural -Urban	Nominal
10	Jumlah Operator Seluler Yang Terjangkau	Jumlah operator seluler yang terjangkau di tempat tinggal responden	Data Sekunder	Buku Badan Pusat Statistik	n	Numerik
11	Kondisi Sinyal Seluler	Kondisi sinyal seluler di tempat tinggal responden	Data Sekunder	Buku Badan Pusat Statistik	Lemah -Kuat -Sangat Kuat	Ordinal

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data pada penelitian ini berupa angka-angka analisis menggunakan statistik mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2013). Penelitian ini dilakukan dengan desain *Comparative Study* yaitu metode yang dilakukan dengan cara membandingkan persamaan dan perbedaan sebagai fenomena (Notoatmodjo, 2012). Dengan pendekatan *cross sectional study* yaitu pengamatan yang dilakukan sekali sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh peneliti dengan melihat adanya hubungan antara variabel dependen dan independen (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar di SMA 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 302 orang dan pelajar di SMA 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 82 orang. Sampel diambil dengan tehnik *total sampling* dan dianalisis data menggunakan uji regresi logistik.

4.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SMA 1 Beutong dan SMA 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya

4.3. Populasi dan Sampel Penelitian

4.3.1. Populasi

Menurut Arikunto (2013) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi penelitian yang berada dalam wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar di SMA 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 302 orang dan pelajar di SMA 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya sebanyak 82 orang.

4.3.2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* yaitu sampel dipilih berdasarkan penilaian atau pandangan dari peneliti berdasarkan tujuan dan maksud tertentu. Kriteria sampel yaitu pelajar kelas 1 dan 2 di dua SMA di Nagan Raya yang bertemu dengan peneliti ketika akhir sesi pembelajaran. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah pelajar di SMA 1 Beutong sebanyak 302 orang dan pelajar di SMA 2 Beutong sebanyak 82 orang.

4.4. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari:

1. Bagian A merupakan alat pengumpulan data demografi pelajar yaitu terdiri dari kode responden, tanggal pengisian, umur, jenis kelamin, alamat, berapa jam bermain game online perhari, dan jenis game yang dimainkan.
2. Bagian B merupakan kuesioner adiksi game online menggunakan skala GAS (*game addctting scale*) diadopsi berdasarkan penelitian (Cindy, 2019) yang terdiri dari 7 item pertanyaan. Alternatif jawaban dalam skala ini menggunakan 5 bentuk yaitu Tidak Pernah (TP), Pernah (P), Kadang-Kadang (KD), Sering (S), Sangat Sering (SS). Skor item *favorable* bergerak dari nilai 1 sampai 5 artinya semakin tinggi skor yang diperoleh berarti subjek memiliki tingkat kecanduan game online semakin tinggi.
3. Bagian C merupakan kuesioner kesehatan mental dengan menggunakan Kuesioner SDQ suatu alat ukur atau skala psikologi yang terdiri dari 25 item dengan lima dimensi yang akan diukur yaitu prososial, hiperaktif, masalah emosi, perilaku serta hubungan dengan teman sebaya. Tujuan daripada penyusunan skala SDQ yakni untuk mengetahui masalah yang berhubungan dengan emosional dan perilaku pada anak-anak dan remaja, dan mengetahui tingkat kesiapan belajar pada anak (Goodman, 1997).

4.5. Instrumen Penelitian

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2013).

Pada penelitian ini menggunakan dua kuesioner yang sudah pernah dipakai pada riset-riset lainnya dan sudah teruji valid dan reliabilitasnya. Salah satu kuesioner yang digunakan adalah GAS (*game addiccting scale*) yang diadopsi berdasarkan penelitian (Cindy, 2019) yang telah teruji validitasnya yaitu menunjukkan nilai $r=0.883$ dan nilai *cronbach's alpha* 0.770. Alat ukur SDQ (*Strenghts and Difficulties Questionnaire*) pada remaja usia 11 - 20 tahun digunakan untuk menilai kesehatan mental pelajar dan diperoleh reliabilitas sebesar 0.71 (Oktaviana & Wimbarti, 2014).

4.6. Rancangan Analisis Data

4.6.1. Analisa Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan terhadap masing-masing variabel dan hasil penelitian dan dianalisis untuk mengetahui distribusi dan persentase dari tiap variabel. Pengkategorian tiap-tiap variable dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F1}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F1 = Frekuensi teramati

n = Jumlah responden yang menjadi sampel

4.6.2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menguji normalitas data dapat menggunakan uji *kolmogorav smirnov* untuk membandingkan distribusi data dengan distribusi baku dengan ketentuan jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

4.6.3. Analisa Bivariat

Analisis *bivariate* yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Data yang didapatkan berdistribusi tidak normal, maka penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney*. Dalam analisis *bivariate* ini dilakukan beberapa tahap antara lain:

1. Analisis proporsi atau persentase, dengan membandingkan distribusi silang antara dua variabel yang bersangkutan.
2. Analisis uji statistik menggunakan program komputerisasi untuk melakukan uji *Mann Whitney*.
3. Pengukuran uji *Mann Whitney* menggunakan taraf signifikan 95% dengan interpretasi penilaian adalah apabila $p\text{-value} > 0.05$ maka H_0 nya ditolak dan apabila $p\text{-value} \leq 0.05$ maka H_0 diterima.

4.6.4. Analisa Multivariat

Analisa multivariat dilakukan untuk mengetahui variabel independen yang paling dominan berhubungan dengan variabel dependen. Dalam penelitian ini, analisis multivariat menggunakan uji regresi logistik berganda. Langkah-langkah dalam analisis multivariat menggunakan regresi logistik ganda antara lain sebagai berikut (Swarjana, 2015):

- a. Tahap yang pertama adalah melakukan seleksi bivariat masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai P kurang dari 0,25, maka variabel tersebut diikutsertakan pada tahap analisis selanjutnya. Untuk variabel independen dengan P lebih dari 0,25 namun secara substansi penting, maka variabel tersebut diikutsertakan dalam analisis multivariat.
- b. Tahap yang kedua adalah dilakukan pemodelan terhadap variabel yang masuk dalam analisis multivariat, yaitu dengan cara mengeluarkan secara bertahap variabel dengan P lebih dari 0,05 dan dimulai pada variabel yang memiliki nilai P tertinggi kemudian diurutkan sampai dengan yang terendah. Selain itu pengeluaran variabel juga dipertimbangkan dengan perubahan nilai RR, jika terjadi perubahan nilai RR lebih dari 10% maka variabel tersebut tetap diikutsertakan dan merupakan variabel confounding pada interpretasi.
- c. Tahap yang ketiga adalah dengan melakukan uji interaksi. Penentuan uji interaksi pada variabel independen dilakukan melalui pertimbangan logika substantif. Pengukuran interaksi dilihat dari kemaknaan uji statistik. Bila variabel pada uji interaksi mempunyai nilai yang bermakna, maka variabel interaksi tersebut diikutsertakan dalam model.
- d. Tahap selanjutnya adalah pemodelan akhir, yaitu variabel yang memiliki nilai $p < 0,05$ diikutsertakan dalam analisis multivariat dan dilihat yang memiliki nilai OR paling tinggi maka variabel tersebut adalah variabel independen yang paling dominan dalam mempengaruhi variabel dependen.

4.7. Etika Penelitian

Etika penelitian mencakup perilaku dan perlakuan peneliti kepada subjek serta sesuatu yang dapat dihasilkan bagi masyarakat. Pada penelitian ini menekankan beberapa prinsip dalam etika penelitian yakni:

1. *Beneficence*, peneliti menyakinkan responden bahwa penelitian ini dapat dirasakan nilai manfaatnya, bebas dari bahaya dan tidak menimbulkan risiko.
2. *Mal-efficence*, peneliti menjamin bahwa penelitian ini tidak menimbulkan risiko dan dampak bahaya bagi responden.

3. *Respect for human dignity*, responden berhak untuk mendapatkan informasi lengkap berkaitan dengan tujuan, cara, manfaat penelitian, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian.
4. *Justice*, setiap responden berhak mendapatkan perlakuan adil dan dijaga privasinya.
5. *Informed consent*, lembar persetujuan yang diberikan kepada responden yang dilengkapi dengan judul penelitian dan manfaat penelitian, bila responden menolak maka peneliti tidak boleh memaksa dan menghormati hak-haknya.
6. *Confidentiality*, kerahasiaan informasi responden dijamin oleh peneliti dan hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan sebagai hasil penelitian.



4.8. Jadwal Penelitian

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

Keterangan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengumpulkan referensi dan menyiapkan materi																												
Mengajukan alternatif judul penelitian																												
Konsultasi s/d persetujuan proposal penelitian																												
Menyusun proposal																												
Seminar proposal																												
Bimbingan proposal dengan dosen pembimbing																												
Penelitian																												
Analisis data																												
Penjadwalan seminar progres/sidang tesis																												
Sidang tesis																												

Judul Penelitian **"Analisis Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural"**.

Mengetahui:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Banda Aceh, 1 Juli 2022

Mahasiswa

Fahmi Ichwansyah, S.Kp., MPH, Ph.D

Prof. Asnawi Abdullah, SKM., MHSM.,
MSc.HPPF., DLSHTM., Ph.D

Saiful

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1 Gambaran Umum Penelitian

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Beutong Nagan Raya beralamat di Jl.Nasional KM.1,5 Blang Seumot Kec.Beutong Kab.Nagan Raya, sedangkan SMA Negeri 2 Beutong Nagan Raya beralamat di Jl. Nasional Km. 1 Beutong Meunasah Teungoh Beutong Kab. Nagan Raya. Sekolah tersebut memiliki masing-masing luas bangunan $\pm 720,5 \text{ m}^2$ dengan luas tanah $\pm 1700 \text{ m}^2$ dan $\pm 750,5 \text{ m}^2$ dengan luas tanah $\pm 1800 \text{ m}^2$. Wilayah sekolah pertama umumnya disebut dengan daerah rural sedangkan pada sekolah kedua juga umumnya merupakan daerah pedesaan. Sarana perhubungan umumnya menggunakan jalan kaki, sepeda, kendaraan roda dua dan kendaraan roda empat.

5.2 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah pelajar usia lima belas hingga delapan belas tahun yang bersekolah di SMA 1 dan 2 Beutong Nagan Raya. Karakteristik responden pada penelitian ini akan memberikan gambaran distribusi frekuensi tentang jenis kelamin, dan umur. Berikut akan disajikan data distribusi karakteristik responden dalam Tabel 5.1.

Distribusi karakteristik responden pada Tabel 5.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang berasal dari wilayah urban adalah perempuan dengan jumlah sebanyak 162 pelajar (53,6%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan adalah sebanyak 140 pelajar (46,4%). Kemudian pada wilayah rural terdapat pelajar yang menjadi responden penelitian terbanyak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 45 orang (54,9). Menurut usia, diperoleh jumlah responden dari wilayah urban terbanyak berasal dari usia 15 tahun dengan jumlah 113 pelajar (37,4%), disusul oleh kelompok usia 16 dan 17 tahun, masing-masing dengan 97 pelajar (32,1%) dan 92 pelajar (30,5%).

Tabel 5.1 Karakteristik Umum Responden

No	Karakteristik Umum	Urban		Rural	
		Frekuensi (n)	Persentase (%)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin				
	Laki-laki	140	46,4	45	54,9
	Perempuan	162	53,6	37	45,1
2	Umur				
	15 tahun	113	37,4	27	32,9
	16 tahun	97	32,1	18	22,0
	17 tahun	92	30,5	31	37,8
	18 tahun	0	0	6	7,3
3	Pendidikan				
	Kelas 10	113	37,4	27	32,9
	Kelas 11	97	32,1	18	22,0
	Kelas 12	92	30,5	37	45,1
4	Jumlah Operator yang Terjangkau				
	1 Seluler	172	57,0	80	97,6
	2 Seluler	119	39,4	2	2,4
	3 Seluler	11	3,6	0	0
5	Kondisi Sinyal Seluler				
	Sangat Kuat	84	27,8	2	2,5
	Kuat	206	68,2	16	19,5
	Lemah	12	4,0	64	78,0
Total		302	100	82	100

5.3 Hasil Analisis Data

5.3.1 Hasil Analisis Data Univariat

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner, didapatkan distribusi frekuensi dan persentase mengenai adiksi game online pada pelajar rural dan urban yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.2 dibawah ini.

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa di wilayah urban terdapat 61 pelajar (20,1%) dengan adiksi bermain game online. Kemudian juga terdapat pelajar yang normal atau tanpa adiksi bermain game online yaitu sebanyak 241 pelajar (79,9%). Sedangkan di wilayah rural pelajar yang mengalami adiksi game online sebanyak 15 pelajar (18,3%).

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural

No	Adiksi Game Online	Urban		Rural	
		Frekuensi (n)	Persentase (%)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Ya	61	20,2	15	18,3
2	Tidak	241	79,8	67	81,7
Total		302	100	82	100

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner juga didapatkan rata-rata total skor adiksi main game online di wilayah urban yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.3 dimana menunjukkan bahwa rata-rata total skor adiksi main game online di wilayah urban adalah sebanyak 10,08 dengan nilai maksimum sebesar 24. Sedangkan di wilayah rural yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.3 dimana menunjukkan bahwa rata-rata total skor adiksi main game online di wilayah rural adalah sebesar 9,86 dengan nilai maksimum sebesar 24.

Tabel 5.3 Distribusi Data Deskriptif Total Skor Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural

No	Variabel	Urban		Rural	
		Rata-rata	Range	Rata-rata	Range
1	Total Skor Adiksi Game Online	10,08	0-24	9,86	0-24

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner, didapatkan distribusi frekuensi dan persentase mengenai lama main game online, jenis game online, jenis perangkat bermain game di wilayah urban yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.4. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat 140 pelajar (46,2%) dengan lama bermain game online sebesar 1 jam, diikuti nomor dua dengan lamanya bermain game online sebesar 3 jam sebanyak 50 pelajar (16,6%). Kemudian juga terdapat pelajar yang memiliki kebiasaan bermain game online selama 6 jam yaitu sebanyak 17 pelajar (5,6%).

Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Main Game Online, Jenis Game Online, Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar di Wilayah Urban

Variabel	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Lama Main Game Online		
1 Jam	140	46,2
2 Jam	42	13,9
3 Jam	50	16,6
4 Jam	42	13,9
5 Jam	11	3,6
6 Jam	17	5,6
Jenis Game Online		
<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>	111	36,7
<i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	51	16,9
<i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>	140	46,4
Jenis Perangkat Bermain Game		
<i>Computer/Laptop</i>	12	4,0
<i>Handphone</i>	290	96,0
Total	302	100,0

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner juga didapatkan rata-rata lama main game online di wilayah urban yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.5 dimana menunjukkan bahwa rata-rata lama main game online di wilayah urban adalah sebanyak 2,31 jam dengan nilai maksimum sebesar 6 jam.

Tabel 5.5 Distribusi Data Deskriptif Lama Main Game Online pada Pelajar di Wilayah Urban

No	Variabel	Rata-rata	Range
1	Lama Main Game Online	2,31	1 - 6

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner, didapatkan distribusi frekuensi dan persentase mengenai lama main game online, jenis game online, jenis perangkat bermain game di wilayah rural yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.6 dibawah ini.

Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Main Game Online, Jenis Game Online, Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar di Wilayah Rural

Variabel	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Lama Main Game Online		
1 Jam	41	50,0
2 Jam	14	17,1
3 Jam	12	14,6
4 Jam	7	8,5
5 Jam	4	4,9
6 Jam	4	4,9
Jenis Game Online		
<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>	40	48,8
<i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	11	13,4
<i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>	31	37,8
Jenis Perangkat Bermain Game		
<i>Computer/Laptop</i>	0	0
<i>Handphone</i>	82	100,0
Total	82	100,0

Tabel 5.6 menunjukkan bahwa terdapat 41 pelajar (50,0%) dengan lama bermain game online sebesar 1 jam, diikuti nomor dua dengan lamanya bermain game online sebesar 2 jam sebanyak 14 pelajar (17,1%). Kemudian juga terdapat pelajar yang memiliki kebiasaan bermain game online selama 6 jam yaitu sebanyak 4 pelajar (4,9%).

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner juga didapatkan rata-rata lama main game online di wilayah rural yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.7 dimana menunjukkan bahwa rata-rata lama main game online di Wilayah rural adalah sebanyak 2,16 jam dengan nilai maksimum sebesar 6 jam.

Tabel 5.7 Distribusi Data Deskriptif Lama Main Game Online pada Pelajar di Wilayah Rural

No	Variabel	Rata-rata	Range
1	Lama Main Game Online	2,16	1 - 6

Berdasarkan data hasil wawancara menggunakan kuesioner SDQ (*Strenghts and Difficulties Questionnaire*), didapatkan distribusi frekuensi dan persentase mengenai kesehatan mental di wilayah urban dan wilayah rural yang akan diperlihatkan pada Tabel 5.8 dibawah ini.

Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kesehatan Mental pada Pelajar Urban dan Rural

No	Kesehatan Mental	Urban		Rural	
		Frekuensi (n)	Persentase (%)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Normal	86	28,5	28	34,1
2	Borderline	71	23,5	21	25,6
3	Abnormal	145	48,0	33	40,2
Total		302	100,0	82	100,0

Tabel 5.8 menunjukkan bahwa di wilayah urban terdapat 145 pelajar (48,0%) dengan kesehatan mental yang abnormal. Kemudian juga terdapat pelajar yang normal yaitu sebanyak 86 pelajar (28,5%). Sedangkan di wilayah rural pelajar yang mengalami abnormal pada kesehatan mental sebanyak 33 pelajar (40,2%).

5.3.2 Hasil Analisis Data Bivariat

Berdasarkan Tabel 5.9 berikut akan memperlihatkan hubungan adiksi game online terhadap kesehatan mental pelajar wilayah urban.

Tabel 5.9 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Kesehatan Mental pada Pelajar Urban dan Rural

Kesehatan Mental	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Normal	1	1,2	1	3,6	85	98,8	27	96,4			
Borderline	5	7,1	4	19,1	66	92,9	17	80,9	6,1	1,2-28,8	0,023
Abnormal	55	37,9	10	30,3	90	62,1	23	69,7	32,2	7,7-134,7	0,000
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.9 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan memiliki kesehatan mental yang abnormal yaitu sejumlah 55 pelajar (37,9%) dan pelajar yang sehat atau tidak adiksi dengan kesehatan mental yang normal yaitu sejumlah 85 pelajar (98,8%). Kemudian pelajar di wilayah rural yang memiliki adiksi game online dan memiliki kesehatan mental yang abnormal yaitu sejumlah 10 pelajar (30,3%) dan pelajar yang sehat atau tidak adiksi dengan kesehatan mental yang normal yaitu sejumlah 27 pelajar (96,4%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,023$ yang menunjukkan adanya hubungan mental borderline terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental borderline akan berisiko 6 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal. Kemudian juga diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan mental abnormal terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental abnormal akan berisiko 32 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal.

Tabel 5.10 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Lama Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural

Lama Bermain Game	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	N	%	n	%			
≤1 Jam	1	0,7	3	7,3	139	99,3	38	92,7			
2 Jam	4	9,5	1	7,1	38	90,5	13	92,9	4,3	1,1-16,7	0,033
3 Jam	10	20,0	2	16,6	40	80,0	10	83,4	10,6	3,2-34,3	0,000
4 Jam	18	42,8	3	42,8	24	57,2	4	57,2	33,1	10,5-104,0	0,000
5 Jam	11	100	3	75,0	0	0	1	25,0	619,6	64,7-5926,8	0,000
6 Jam	17	100	3	75,0	0	0	1	25,0	884	94,2-8309,8	0,000
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.10 dapat dilihat bahwa

pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan memiliki kebiasaan bermain game selama 6 jam yaitu sejumlah 17 pelajar dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan memiliki kebiasaan bermain game selama 1 jam yaitu sejumlah 38 pelajar (92,7%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,033$ yang menunjukkan adanya hubungan lama bermain game selama 2 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game selama 2 jam akan berisiko 4 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam.

Kemudian juga diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan lama bermain game selama 3, 4, 5, dan 6 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game selama 3 jam akan berisiko 10 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 4 jam akan berisiko 33 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 5 jam akan berisiko 619 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 6 jam akan berisiko 884 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam.

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.11 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bermain game jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* yaitu sejumlah 22 pelajar (19,8%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game jenis *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* yaitu sejumlah 23 pelajar (74,2%).

Tabel 5.11 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Game pada Pelajar Urban dan Rural

Jenis Game	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Massively Multiplayer Online Role Playing Game	22	19,8	6	15,0	89	80,2	34	85,0			
Massively Multiplayer Online Real Time Strategy	8	15,7	1	9,1	43	84,3	10	90,9	0,7	0,3-1,7	0,469
Massively Multiplayer Online First Person Shooter	31	22,1	8	25,8	109	77,9	23	74,2	1,2	0,7-2,2	0,366
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Pada uji statistik diperoleh $P=0,469$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan jenis game *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game jenis *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* merupakan faktor protektif dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*.

Kemudian juga diperoleh $P=0,366$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan jenis game *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game jenis *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* akan berisiko 1,2 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*.

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.12 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bermain game dengan perangkat jenis komputer atau laptop yaitu sejumlah 3 pelajar (25,0%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi yang bermain game dengan perangkat jenis *handphone* yaitu sejumlah 67 pelajar (81,7%)

Tabel 5.12 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural

Jenis Perangkat Bermain Game	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Komputer/ Laptop	3	25,0	0	0,0	9	75,0	0	0,0			
Handphone	58	20,0	15	18,3	232	80,0	67	81,7	0,7	0,1-2,8	0,673
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Pada uji statistik diperoleh $P=0,673$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan perangkat *handphone* terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game dengan *handphone* merupakan faktor protektif dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game dengan komputer atau laptop.

Tabel 5.13 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Umur pada Pelajar Urban dan Rural

Umur	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
15 tahun	21	18,6	3	11,1	92	81,4	24	88,9			
16 tahun	21	21,6	1	5,6	76	78,4	17	94,4	1,1	0,5-2,1	0,713
17 tahun	19	20,6	7	22,6	73	79,4	24	77,4	1,3	0,7-2,4	0,370
18 tahun	0	0,0	4	66,7	0	0,0	2	33,3	13,7	2,1-87,4	0,006
Total	61	20.2	15	18.3	241	79.8	67	81.7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.13 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berumur 15 tahun yaitu sejumlah 21 pelajar (18,6%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berumur 18 tahun yaitu sejumlah 2 pelajar (33,3%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,713$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan umur 16 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 16 tahun akan berisiko 1,1 kali lipat untuk

mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun. Selanjutnya diperoleh $P=0,370$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan umur 17 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 17 tahun akan berisiko 1,3 kali lipat untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun.

Kemudian juga diperoleh $P=0,006$ yang menunjukkan adanya hubungan umur 18 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 18 tahun akan berisiko 13 kali lipat untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun.

Tabel 5.14 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jenis Kelamin pada Pelajar Urban dan Rural

Jenis Kelamin	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Laki-laki	24	17,1	12	26,7	116	82,9	33	73,3			
Perempuan	37	22,8	3	8,1	125	77,2	34	91,9	1,0	0,6-1,7	0,875
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.14 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berjenis kelamin laki-laki yaitu sejumlah 24 pelajar (17,1%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berjenis kelamin perempuan yaitu sejumlah 34 pelajar (91,9%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,875$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan perempuan terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berjenis kelamin perempuan tidak ada pengaruh dalam terjadinya adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 5.15 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Pendidikan pada Pelajar Urban dan Rural

Pendidikan	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	N	%	n	%	n	%	n	%			
Kelas 10	21	18,6	3	11,1	92	81,4	24	88,9			
Kelas 11	21	21,6	1	5,6	76	78,4	17	94,4	1,1	0,5-2,1	0,695
Kelas 12	19	20,6	11	29,7	73	79,4	26	70,3	1,5	0,8-2,7	0,196
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.15 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berpendidikan SMA kelas 10 yaitu sejumlah 21 pelajar (18,6%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berpendidikan SMA kelas 12 yaitu sejumlah 26 pelajar (70,3%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,695$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan berpendidikan SMA kelas 11 terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berpendidikan SMA kelas 11 akan berisiko 1,1 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berpendidikan SMA kelas 10. Kemudian juga diperoleh $P=0,196$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan berpendidikan SMA kelas 12 terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berpendidikan SMA kelas 12 akan berisiko 1,5 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berpendidikan SMA kelas 10.

Tabel 5.16 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural

Tempat Tinggal	Adiksi Game Online				OR	(95% CI)	P
	Ya		Tidak				
	n	%	n	%			
Urban	15	18,3	67	81,7	1,1	0,6-2,1	0,701
Rural	61	20,2	241	79,8			
Total	76	19,8	308	80,2			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.16 dapat dilihat bahwa pelajar memiliki adiksi game online dan bertempat tinggal di wilayah urban yaitu sejumlah 15 pelajar (18,3%) dan pelajar yang sehat atau tidak adiksi yang bertempat tinggal di wilayah rural yaitu sejumlah 241 pelajar (79,8%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,701$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan wilayah urban terhadap adiksi game online. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah urban akan berisiko 1,1 kali mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah rural.

Tabel 5.17 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau pada Pelajar Urban dan Rural

Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
1 Seluler	7	4,1	13	16,3	165	95,9	67	83,7			
2 Seluler	50	42,0	2	100	69	58,0	0	0	18,5	8,0-42,5	0,000
3 Seluler	4	36,4	0	0	7	63,6	0	0	14,3	3,3-60,9	0,000
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.17 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan di wilayah yang memiliki jumlah operator sebanyak 1 seluler yaitu sejumlah 165 pelajar (95,9%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dan di wilayah yang memiliki jumlah operator sebanyak 1 seluler yaitu sejumlah 7 pelajar (63,6%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan 2 seluler terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 2 seluler yang terjangkau akan berisiko 18 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 1 seluler. Kemudian juga diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan 3 seluler terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 3 seluler yang terjangkau akan berisiko 14 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar

yang bertempat tinggal di wilayah dengan 1 seluler.

Tabel 5.18 Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Kondisi Signal di Wilayah Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural

Kondisi Signal di Wilayah Tempat Tinggal	Adiksi Game Online								AOR	(95% CI)	P
	Ya				Tidak						
	Urban		Rural		Urban		Rural				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Sangat Kuat	49	58,3	2	100	35	41,7	0	0			
Kuat	12	5,8	12	75	194	94,2	4	25,0	0,04	0,02-0,09	0,000
Lemah	0	0	1	1,56	12	100	63	98,4	0,002	0,0-0,002	0,000
Total	61	20,2	15	18,3	241	79,8	67	81,7			

Berdasarkan hasil tabulasi silang pada Tabel 5.18 dapat dilihat bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bertempat tinggal dengan kondisi signal yang sangat kuat yaitu sejumlah 49 pelajar (58,3%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dan bertempat tinggal dengan kondisi signal yang lemah yaitu sejumlah 63 pelajar (98,4%).

Pada uji statistik diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan kondisi signal kuat dan lemah terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan kondisi signal kuat dan lemah merupakan faktor protektif dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan kondisi signal sangat kuat.

5.3.3 Hasil Analisis Data Multivariat

Analisis multivariat dilakukan dengan menggunakan uji regresi logistik berganda. Variabel independen yang layak dimasukkan ke dalam uji multivariat yaitu yang memiliki nilai $p < 0,25$. Berdasarkan Tabel 5.19 uji regresi logistik yang mengikutsertakan adalah variabel dependen yaitu adiksi game online, variabel independen yang memiliki nilai $p < 0,25$ diantaranya variabel kesehatan mental pelajar, lama bermain game, jenis game, jenis perangkat bermain game, jenis kelamin, tempat tinggal dan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal. Adapun

variabel yang tidak diikutsertakan dalam analisis multivariat karena memiliki nilai $p > 0,25$ diantaranya adalah variabel umur dan pendidikan.

Tabel 5.19 Hasil Uji Logistik Variabel Independen terhadap Variabel Adiksi Game Online Pelajar Urban dan Rural

Variabel	OR	95% CI	P
Kesehatan Mental: Borderline	7,8	0,3-180,5	0,198
Kesehatan Mental: Abnormal	1176,7	34,4-40187,9	0,000
Lama Bermain Game Online: 3 Jam	24,2	2,0-284,7	0,011
Lama Bermain Game Online: 4 Jam	408,6	15,9-10470,8	0,000
Lama Bermain Game Online: 5 Jam	724313,2	0,8-583000	0,052
Lama Bermain Game Online: 6 Jam	224113,9	1415,1-355000	0,000
Jenis Game Online: <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	0,0006	0,00005-0,7	0,040
Jenis Game Online: <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>	0,0046	0,0002-0,07	0,000
Jenis Perangkat Bermain Game: Handphone	0,05	0,001-2,50	0,135
Jenis Kelamin: Perempuan	3,2	0,7-14,0	0,116
Tempat Tinggal: Urban	0,0008	0,00003-0,019	0,000
Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau: 3 Seluler	50,0	0,4-5232,2	0,099
Kondisi Sinyal Seluler di Tempat Tinggal: Kuat	0,04	0,0-5,2	0,202
Kondisi Sinyal Seluler di Tempat Tinggal: Lemah	0,00045	0,0006-0,003	0,000
Pseudo R ²	0,8335		

Berdasarkan hasil analisis uji logistik dengan nilai prediksi sebesar 83,35% didapatkan bahwa variabel yang paling dominan memengaruhi adiksi game online pada pelajar urban dan rural adalah bermain game selama 5 dan 6 jam. Sedangkan variabel yang bermakna sebagai faktor protektif diantaranya adalah lemahnya kondisi signal operator di tempat tinggalnya.

Pada variabel kesehatan mental, uji statistik diperoleh $P=0,198$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan mental borderline terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental

borderline akan berisiko hampir 8 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal. Kemudian juga diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan mental abnormal terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental abnormal akan berisiko 1176 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal.

Kemudian juga dilakukan analisis multivariat dilakukan dengan menggunakan uji regresi. Variabel independen yang layak dimasukkan ke dalam uji multivariat yaitu yang memiliki nilai $p < 0,25$. Berdasarkan Tabel 5.20 uji regresi yang mengikutsertakan adalah variabel dependen yaitu adiksi game online, variabel independen yang memiliki nilai $p < 0,25$ diantaranya variabel kesehatan mental pelajar, lama bermain game, jenis game, jenis perangkat bermain game, jenis kelamin, tempat tinggal dan kondisi sinyal seluler di tempat tinggal. Adapun variabel yang tidak diikutsertakan dalam analisis multivariat karena memiliki nilai $p > 0,25$ diantaranya adalah variabel umur dan pendidikan.

Tabel 5.20 Hasil Uji Regresi Variabel Independen terhadap Variabel Adiksi Game Online Pelajar Urban dan Rural

Variabel	Koefisien	95% CI	P
Kesehatan Mental: Abnormal	7,1	-1,6-1,2	0,000
Lama Bermain Game Online: 2 Jam	1,5	0,0-3,1	0,049
Lama Bermain Game Online: 4 Jam	1,5	-0,1-3,2	0,082
Lama Bermain Game Online: 5 Jam	7,1	3,1-10,0	0,000
Lama Bermain Game Online: 6 Jam	10,2	7,7-12,7	0,000
Jenis Game Online: <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	-3,1	-4,7- -1,5	0,000
Tempat Tinggal: Urban	-2,5	-4,6- -0,4	0,017
Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau: 3 Seluler	2,2	-0,8-5,3	0,158
Kondisi Sinyal Seluler di Tempat Tinggal: Lemah	-3,4	-6,3- -0,6	0,018
R^2	0,5563		

Berdasarkan hasil analisis uji regresi dengan nilai prediksi sebesar 55,63% didapatkan bahwa variabel yang paling dominan memengaruhi adiksi game online pada pelajar urban dan rural adalah lama bermain game selama 5 dan 6 jam, masing-masing dengan koefisien +7,1 dan +10,2. Artinya kelompok pelajar yang bermain game online selama 6 jam menaikkan 10,2 skor GAS (*game addicting scale*) dan kelompok pelajar yang bermain game online selama 5 jam menaikkan 7,1 skor GAS. Sedangkan variabel kondisi sinyal seluler di tempat tinggal yang lemah memiliki koefisien sebesar -3,4, dengan interpretasinya kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah yang kondisi sinyal selulernya lemah mengurangi 3,4 skor GAS.

Pada variabel kesehatan mental diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan mental abnormal terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental abnormal menaikkan skor GAS sebesar 7,1.

5.3.4 Hasil Analisis Data Uji Beda

Hasil pada penelitian dilakukan uji normalitas pada variabel adiksi game online sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 5.21 dan didapatkan nilai P sebesar 0,000, yang menunjukkan data ($P>0,05$) dengan interpretasi data tidak terdistribusi normal.

Tabel 5.21 Uji Normalitas Variabel Adiksi Game Online

Variabel	Obs	P
Adiksi Game Online	384	0,000

Analisis data uji beda yang dilakukan sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 5.22 dengan uji hipotesis *Mann Whitney* adiksi game online pada pelajar urban dan rural pada penelitian dimuat pada Tabel 5.23 dan didapatkan nilai rerata adiksi game online pada pelajar urban adalah 9,86 dengan standar deviasi sebesar 7,36, sedangkan nilai rerata adiksi game online pada pelajar rural adalah 9,86 dengan standar deviasi sebesar 7,31. Kemudian didapatkan nilai P sebesar

0,592, yang bermakna tidak terdapat perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural.

**Tabel 5.22 Perbedaan Adiksi Game Online
pada Pelajar Urban dan Rural**

Adiksi Game Online	N	Mean	SD (Min-Max)	P
Urban	82	9,86	7,36 (8,2-11,4)	0,592
Rural	302	10,07	7,31 (9,2-10,9)	



BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Perbedaan Adiksi Game Online pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan bahwa terdapat 61 pelajar (20,2%) yang bertempat tinggal di wilayah urban dengan adiksi bermain game online dan bersekolah dari SMA Negeri 1 Beutong Nagan Raya. Kemudian juga terdapat 15 pelajar (18,3%) di wilayah rural dengan adiksi bermain game online dan bersekolah dari SMA Negeri 2 Beutong Nagan Raya. Banyaknya jumlah anak yang mengalami adiksi akibat game online ini juga sama terjadi pada beberapa riset yang pernah dilakukan di dalam negeri (Liasna, 2017; Sanditaria, 2011). Bahkan dalam beberapa riset menyampaikan dengan adiksi game online dapat berdampak negatif pada kegiatan lainnya, baik spiritual, maupun rutinitasnya seperti pada belajar yaitu penurunan prestasi di sekolahnya (Angeline et al., 2020).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi seluler, banyak fungsi komputer desktop telah dialihkan ke perangkat seluler seperti ipad dan smartphone, terutama untuk aplikasi game. Video game seluler mengacu pada game yang dimainkan oleh pemain tunggal atau multi pemain melalui perangkat seluler online. Permainan ini sangat populer ketika dapat diunduh secara (Su, 2016). Laporan Pusat Informasi Jaringan Internet China mengungkapkan bahwa tingkat pertumbuhan game online seluler telah mencapai 9,6% dan remaja adalah kelompok pengguna utama (CINIC, 2018). Dibandingkan dengan sebagian besar segmen masyarakat, remaja lebih rentan terhadap kecanduan yang

berhubungan dengan Internet karena karakteristik psikologis dan perkembangan mereka, akses yang mudah ke Internet dengan perangkat portabel, dan harapan positif terhadap game mobile (Kandell, 2018). Telah ditunjukkan bahwa pecandu video game menderita kesehatan mental dan fungsi kognitif yang lebih buruk, dan kesulitan emosional yang menahun.

Kecanduan game seluler memiliki beberapa kesamaan dengan kecanduan game online komputer desktop tradisional, masih ada perbedaan yang jelas. Secara khusus, video game seluler dicirikan oleh portabilitas, kedekatan, dan aksesibilitas (Lee, 2017), yang dapat meningkatkan risiko pola perilaku adiktif dan, dengan demikian, masalah kesehatan mental yang lebih parah. Hal yang sama juga didapatkan pada penelitian ini yang didapatkan hasil terdapat hubungan dan terdapat diferensiasi adiksi game online terhadap kesehatan mental pelajar SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya. Dengan kesehatan mental yang abnormal yang dimiliki pada pelajar yang diteliti untuk akan memberi dampak besar pada masa depan dirinya di kemudian hari.

6.2 Hubungan Kesehatan Mental terhadap Adiksi Game Online Pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan hasil pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan memiliki kesehatan mental yang abnormal yaitu sejumlah 55 pelajar (37,9%) dan pelajar yang sehat atau tidak adiksi dengan kesehatan mental yang normal yaitu sejumlah 85 pelajar (98,8%). Kemudian pelajar di wilayah rural yang memiliki adiksi game online dan memiliki kesehatan mental yang abnormal yaitu sejumlah 10 pelajar (30,3%) dan pelajar yang sehat

atau tidak adiksi dengan kesehatan mental yang normal yaitu sejumlah 27 pelajar (96,4%). Kemudian didapatkan adanya hubungan mental borderline terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental borderline akan berisiko 6 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal. Kemudian juga diperoleh $P=0,000$ yang menunjukkan adanya hubungan mental abnormal terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang memiliki mental abnormal akan berisiko 32 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar dengan kesehatan mental yang normal.

Beberapa literatur menunjukkan bahwa kecanduan internet, kecanduan smartphone, dan kecanduan game online semuanya terkait dengan kecemasan sosial individu [misalnya, (Fayazi, 2018)]. Individu dengan kecenderungan serius untuk kecanduan game online memiliki tingkat kecemasan sosial yang jauh lebih tinggi daripada mereka yang menggunakan game online secara normal. Lo dkk. menyelidiki efek potensial dari game online pada kualitas hubungan interpersonal dan tingkat kecemasan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hubungan interpersonal dapat dirusak dan jumlah kecemasan sosial dapat meningkat ketika remaja menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online (Lo, 2005).

Dari segala jenis gangguan mental yang biasa dekat dan melekat dengan remaja yang dihimpun dari berbagai penelitian seperti depresi, attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), kecemasan, gejala obsesif-kompulsif, dan

permusuhan atau agresi (King, 2014). Depresi umumnya menjadi komorbiditas yang paling umum di semua kelompok umur (remaja, dewasa dan populasi umum). Pada beberapa penelitian lain juga dilaporkan yang mengaitkan dengan perilaku bermain game online, dimana waktu atau lama bermain sebagai prediktor signifikan untuk kepuasan hidup, gangguan kecemasan, dan fobia sosial (Dong, 2011).

Penelitian lain menyebutkan bahwa ketergantungan dan depresi game online ditandai dengan defisit kognitif dan emosional. Selain itu, studi longitudinal menemukan bahwa penambahan game internet/keparahan depresi pada waktu sebelumnya secara positif memprediksikan depresi/keparahan penambahan game internet di lain waktu, yang menunjukkan bahwa ada kemungkinan hubungan dua arah antara gejala depresi dan kecanduan gamer online. Orang-orang mengatasi tekanan emosional mereka dengan bermain game online, tetapi penggunaan game online yang berlebihan untuk waktu yang lama dapat memisahkan individu dari hubungan kehidupan nyata, sehingga menyebabkan masalah kesehatan mental yang lebih parah, seperti depresi (King, 2016).

6.3 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Lama Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan memiliki kebiasaan bermain game selama 6 jam yaitu sejumlah 17 pelajar dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan memiliki kebiasaan bermain game selama 1 jam yaitu sejumlah 38

pelajar (92,7%). Kemudian menunjukkan adanya hubungan lama bermain game selama 2 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game selama 2 jam akan berisiko 4 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam.

Selanjutnya adanya hubungan lama bermain game selama 3, 4, 5, dan 6 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game selama 3 jam akan berisiko 10 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 4 jam akan berisiko 33 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 5 jam akan berisiko 619 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam. Pelajar yang bermain game selama 6 jam akan berisiko 884 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game kurang dari atau sama dengan 1 jam.

Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi adalah durasi dalam bermain game online. Menurut Aqilla Smart (2010), yang menyatakan bahwa salah satu kriteria adiksi adalah semakin meningkatnya frekuensi⁷² dan intensitas bermain game hingga lebih dari 14 jam per minggu. Dalam permainan video game, game dirancang mudah dimainkan akan tetapi lebih menantang sehingga pemain akan merasa termotivasi untuk terus bermain. Permainan

berbasis online, seringkali menyuguhkan konten-konten yang memacu adrenalin para pemainnya. Selain itu, terdapat tantangan di setiap level permainan. Hal ini menjadi daya tarik bagi para pecinta tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut tanpa menghiraukan waktu sehingga kondisi tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami adiksi game online (Dewi Widya, 2016). Hasil yang kurang maksimal dalam sebuah permainan menjadikan seseorang termotivasi untuk mendapatkan pencapaian yang lebih tinggi dari permainan sebelumnya, sehingga hal tersebut memicu meningkatnya durasi bermain game online (Anonim, 2011). Motivasi tersebut yang membuat seseorang melakukan aktifitas online gaming akan terus meningkat. Bermain game online dapat memberikan sensasi menghangatkan atau flow experience sehingga memunculkan rasa penasaran dan menantang yang tidak dapat terkontrol. Sensasi tersebut menyebabkan seseorang mengalami kecanduan dan pada akhirnya tidak dapat mengontrol aktifitas dalam bermain game online. Menurut peneliti, kemajuan teknologi membuat game online semakin berkembang, dimana kita dapat bermain dan melawan orang di belahan bumi lainnya. Dalam sebuah permainan, game online menyajikan tantangan yang dapat menimbulkan rasa penasaran bagi pemainnya, sehingga mereka saling berlomba untuk mendapatkan hasil yang tertinggi. Hal ini tentu saja mengorbankan banyak waktu dikarenakan dalam setiap tahap permainan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Banyaknya tahapan yang perlu dilalui membuat para pemain game merasa penasaran dan pada akhirnya mereka mengalami kecanduan akan game online

6.4 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Game pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bermain game jenis Massively Multiplayer Online Role Playing Game yaitu sejumlah 22 pelajar (19,8%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter yaitu sejumlah 23 pelajar (74,2%). Kemudian menunjukkan tidak adanya hubungan jenis game Massively Multiplayer Online Real Time Strategy dan e Massively Multiplayer Online First Person Shooter terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.

MMORPG sendiri merupakan jenis online game yang memerankan tokoh online. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di 16 seluruh dunia dan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan seperti bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level dari tokoh atau karakter yang diperankan. (Young, 2009; Ramadhani, 2013) Penelitian mengungkapkan bahwa permainan jenis ini paling banyak diminati dan dapat menjadi faktor pemicu adiksi online game. MMORTS adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, pemain tidak hanya memainkan satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Dalam permainan ini terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. MMOFPS merupakan jenis online game yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini lebih menonjolkan tindakan kekerasan seperti pertarungan dan pembunuhan (Achab

et al., 2011; Kuss dan Griffiths, 2011; Müller et al., 2013).

6.5 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Perangkat Bermain Game pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bermain game dengan perangkat jenis komputer atau laptop yaitu sejumlah 3 pelajar (25,0%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi yang bermain game dengan perangkat jenis handphone yaitu sejumlah 67 pelajar (81,7%). Besarnya persentase pada kedua temua dari penggunaan perangkat handphone dalam bermain game selaras dengan penelitian oleh Novilia, dkk (2021), yang didapatkan penggunaan handphone dalam bermain game sebanyak 84,4%, sedangkan penggunaan komputer sebesar 13,3%. Pada penelitian yang sama juga didapatkan terdapat 13,8% yang memiliki handphone yang tidak mendukung untuk bermain game online. Pada penelitian ini juga didapatkan bahwa tidak adanya hubungan perangkat handphone terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bermain game dengan handphone merupakan faktor protektif dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bermain game dengan komputer atau laptop.

6.6 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Umur pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berumur 15 tahun yaitu sejumlah 21 pelajar (18,6%) dan

pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berumur 18 tahun yaitu sejumlah 2 pelajar (33,3%). Kemudian juga diperoleh $P=0,713$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan umur 16 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 16 tahun akan berisiko 1,1 kali lipat untuk 60 mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun. Selanjutnya diperoleh $P=0,370$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan umur 17 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 17 tahun akan berisiko 1,3 kali lipat untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun. Kemudian juga diperoleh $P=0,006$ yang menunjukkan adanya hubungan umur 18 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berusia 18 tahun akan berisiko 13 kali lipat untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berumur 15 tahun

Senada dengan pendapat di atas, Young & Abreu (2011) menemukan sebuah studi di Finlandia bahwa kecanduan game terjadi pada anak umur 12 dan 18 tahun serta menunjukkan 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki yang bermain game online. di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya dimana kecanduan game online sangat populer dikalangan anak atau remaja (Price, 2011). Hasil dari penelitian di salah satu perguruan tinggi di Garut terhadap mahasiswa menunjukan bahwa 47,7% tidak kecanduan, 26,2% kecanduan ringan-sedang dan 26,2% kecanduan berat. Mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan jika terus menerus bermain

game online dapat menjadi kecanduan game online (Pratama, 2019). Berdasarkan tersebut dapat dinilai bahwa usia remaja merupakan usia paling berpeluang untuk mengalami adiksi game online, dan ketika seseorang sudah bertambah usia menuju dewasa dan mendapatkan tuntutan tanggung jawab kehidupan dengan sendirinya melepaskan diri dari dunia bermain.

6.7 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jenis Kelamin pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berjenis kelamin laki-laki yaitu sejumlah 24 pelajar (17,1%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berumur 18 tahun yaitu sejumlah 34 pelajar (91,9%). Kemudian didapatkan tidak adanya hubungan perempuan terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berjenis kelamin perempuan tidak ada pengaruh dalam terjadinya adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berjenis kelamin laki-laki.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nindar dkk. (2018), didapatkan bahwa seluruh responden yang mengalami adiksi game online adalah laki-laki. Hal ini didukung oleh penelitian Allan Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game. Bagian otak merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain game dari pada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain game daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapantahapan yang terdapat

dalam game. Hal ini didukung oleh teori Adams and Rollings (2007) yang mengatakan bahwa dalam sebuah permainan game online, terdapat sebuah tantangan dan level yang berbeda yang dapat menyebabkan seseorang menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Hal tersebut akan meningkatkan aktivitas dalam bermain game online, dimana kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan atau menyelesaikan level pada game tersebut. Laki-laki sering bermain game online dan sering lupa waktu dikarenakan dalam game tersebut terdapat level dan tingkatan yang berbeda, semakin tinggi levelnya semakin sulit game tersebut untuk dimenangkan dan mereka cenderung berkompetisi dengan temannya. Sehingga hal tersebut menjadi daya tarik khususnya bagi laki-laki yang lebih menyukai tantangan dibandingkan wanita untuk menyelesaikan permainan tersebut agar memperoleh kepuasan ketika berhasil memperoleh hasil yang terbaik.

6.8 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Pendidikan pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan berpendidikan SMA kelas 10 yaitu sejumlah 21 pelajar (18,6%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dengan bermain game dan berpendidikan SMA kelas 12 yaitu sejumlah 26 pelajar (70,3%). Kemudian juga ditunjukkan bahwa tidak adanya hubungan berpendidikan SMA kelas 11 terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berpendidikan SMA kelas 11 akan berisiko 1,1 kali untuk mengalami

adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berpendidikan SMA kelas 10. Kemudian juga diperoleh $P=0,196$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan berpendidikan SMA kelas 12 terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang berpendidikan SMA kelas 12 akan berisiko 1,5 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang berpendidikan SMA kelas 10.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nindar dkk. (2018), didapatkan bahwa jumlah pendidikan SMA penyumbang terbanyak dari adiksi game online yakni sebesar 42,2%. Kemudian menunjukkan bahwa remaja usia 12 sampai 19 tahun secara signifikan lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain game online. Selain itu, ketika pelajar tersebut hendak lulus sekolah SMA yakni kelas 12, dia akan dibebankan oleh tanggung jawab ujian kelulusan sekolah dan diterima masuk perguruan tinggi. Dengan demikian, semakin bertambahnya usia dan tanggung jawab, maka seseorang dapat memberikan perhatian lebih besar pada hal yang penting daripada bermain game.

6.9 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan bahwa pelajar memiliki adiksi game online dan bertempat tinggal di wilayah urban yaitu sejumlah 15 pelajar (18,3%) dan pelajar yang sehat atau tidak adiksi yang bertempat tinggal di wilayah rural yaitu sejumlah 241 pelajar (79,8%). Pada uji statistik diperoleh $P=0,701$ yang menunjukkan tidak adanya hubungan wilayah urban terhadap adiksi game

online. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah urban akan berisiko 1,1 kali mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah rural.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jing Shi, dkk., (2019) menunjukkan bahwa terdapat 76,6% remaja di perkotaan dan 80,3% remaja di wilayah non-perkotaan bermain video game dalam satu tahun terakhir ($n = 2175$). Remaja di wilayah perkotaan secara signifikan lebih mungkin dibandingkan remaja di wilayah non-perkotaan untuk mengalami masalah video game, masing-masing 16,7 dan 8,8%.

Selaras dengan hasil penelitian, bahwa juga didapatkan pada remaja yang tinggal di daerah perkotaan besar dua kali lebih mungkin mengalami masalah bermain game dibandingkan mereka yang tinggal di daerah non-perkotaan. Laki-laki dan mereka yang melaporkan lebih miskin kesehatan mental lebih mungkin mengalami masalah video game. Mereka yang terlibat perilaku nakal lebih cenderung mengalami masalah video game di kedua wilayah, sementara penjudi bermasalah lebih cenderung mengalami masalah game di daerah perkotaan. Lebih rendah prestasi belajar berkorelasi dengan masalah video game di wilayah non-urban.

6.10 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Jumlah Operator Seluler yang Terjangkau pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan di wilayah yang memiliki jumlah operator sebanyak 1 seluler yaitu sejumlah 165 pelajar (95,9%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat

atau tidak adiksi dan di wilayah yang memiliki jumlah operator sebanyak 1 seluler yaitu sejumlah 7 pelajar (63,6%). Kemudian juga didapatkan bahwa adanya hubungan 2 seluler terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 2 seluler yang terjangkau akan berisiko 18 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 1 seluler. Selain itu juga terdapat adanya hubungan 3 seluler terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 3 seluler yang terjangkau akan berisiko 14 kali untuk mengalami adiksi game online dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan 1 seluler.

Jumlah operator merupakan representasi atau gambaran dari kondisi wilayah tersebut. Pada umumnya wilayah perkotaan memiliki jumlah operator yang banyak pilihan dengan kondisi yang baik perihal kualitas jaringan. Kecepatan akses internet merupakan hal yang esensial mengingat hal ini berkorelasi dengan jumlah operator, namun ada hal yang perlu diyakini bahwa tidak semua operator tersedia di seluruh bagian perifer di Indonesia. ,asalah video game dapat dikurangi karena gamer tidak bisa bermain sesering, tidak bisa bermain lama, dan akan mengalami jeda waktu dalam game saat bermain. Minimnya jumlah operator, permasalahan jaringan karena tidak adanya alternatif jumlah jaringan yang tersedia.

6.11 Hubungan Adiksi Game Online terhadap Kondisi Sinyal Seluler di Tempat Tinggal pada Pelajar Urban dan Rural

Pada penelitian ini didapatkan bahwa pelajar di wilayah urban yang memiliki adiksi game online dan bertempat tinggal dengan kondisi sinyal yang sangat kuat yaitu sejumlah 49 pelajar (58,3%) dan pelajar di wilayah rural yang sehat atau tidak adiksi dan bertempat tinggal dengan kondisi sinyal yang lemah yaitu sejumlah 63 pelajar (98,4%). Kemudian juga didapatkan bahwa adanya hubungan kondisi sinyal kuat dan lemah terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan kondisi sinyal kuat dan lemah merupakan faktor protektif dibandingkan dengan kelompok pelajar yang bertempat tinggal di wilayah dengan kondisi sinyal sangat kuat.

Kondisi sinyal ini selaras dengan yang lainnya bahwa pentingnya kondisi sinyal dalam bermain game. Sebab bermain game online terkait dengan frekuensi, durasi, dan kecepatan akses internet. Demikian pula dengan wilayah perkotaan dan non-perkotaan, jika salah satu dari tiga aspek akses internet dibatasi, kemungkinan masalah video game dapat dikurangi karena gamer tidak bisa bermain sesering, tidak bisa bermain lama, dan akan mengalami jeda waktu dalam game saat bermain. Daerah perkotaan berpeluang besar berada di jaringan internet berkecepatan tinggi, dengan banyak kafe internet, pusat permainan, dan peluang untuk pihak LAN (*Local Area Network*) jika dibandingkan dengan daerah pedesaan (Jing Shi, 2019).

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul analisis perbedaan adiksi game online pada pelajar urban dan rural, maka didapatkan kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

- a. Gambaran adiksi game online pada pelajar urban adalah sebanyak 61 pelajar (20,2%).
- b. Gambaran adiksi game online pada pelajar rural adalah sebanyak 15 pelajar (18,3%).
- c. Tidak terdapat perbedaan adiksi game online pada pelajar rural dan urban.
- d. Tidak terdapat hubungan mental borderline terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Namun, terdapat hubungan mental abnormal terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- e. Tidak terdapat hubungan lama bermain game selama 2 jam 5 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Namun, terdapat hubungan lama bermain game selama 3, 4, dan 6 jam terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- f. Terdapat hubungan jenis game Massively Multiplayer Online Real Time Strategy dan Massively Multiplayer Online First Person Shooter terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- g. Tidak terdapat hubungan perangkat handphone terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- h. Tidak terdapat hubungan umur 16 tahun, 17 tahun, 18 tahun terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- i. Tidak terdapat hubungan perempuan terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- j. Tidak terdapat hubungan berpendidikan SMA kelas 11, kelas 12 terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.

- k. Terdapat hubungan wilayah urban terhadap adiksi game online
- l. Tidak terdapat hubungan 2 seluler, 3 seluler terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.
- m. Tidak terdapat hubungan kondisi signal kuat terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural. Namun, terdapat hubungan kondisi signal lemah terhadap adiksi game online pelajar di wilayah urban dan wilayah rural.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dan memperoleh beberapa kesimpulan seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti menyarankan dibutuhkan perhatian khusus dan bimbingan dari orangtua dan guru dalam membatasi penggunaan gawai dalam aktivitas harian. Kemudian dibutuhkan konseling ataupun terapi bagi anak yang didapatkan gangguan kesehatan mental dan ketergantungan game online. Pembatasan penggunaan gawai pada pelajar perlu dibatasi agar tidak melebihi batas durasi penggunaan, hal ini bertujuan agar mengurangi kemungkinan permasalahan mental di kemudian hari yang akan dialami pelajar dan berakibat pada penurunan performa sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandel, P, **Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vsnon-addict online recruited gamers in a French adult population**, BMC Psychiatry, 2011, 11(1), p. 144. doi: 10.1186/1471-244X-11-144.
- Andang I., **Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)**, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Angeline, O., Wijaya, J., Psikologi, F., & Tarumanagara, U. **Gambaran adiksi game online pada remaja**, 2020.
- Ardhiyanti Y., Lusiana N. & Megasari K., **Bahan ajar AIDS pada asuhankebidanan**:Deepublish; 2015.
- Arikunto. **Prosedur penelitian**: Bina Adiaksara dan PT Rineka Cipta; 2013.
- Baggio S., Dupuis M., Studer J., Spilka S., Daeppen J.B., Simon O., *et al.*, **Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use overtime and addiction scales among young users**, *Addiction*, 2016;111(3):513-522.
- Baharuddin B., **Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Merokok pada Anak Usia Remaja Madya (15-18 Tahun)**: Universitas Islam Negeri AlauddinMakassar; 2017.
- BPS. **Hasil Sensus Penduduk 2020**, 2021 21 Januari 2021, Report No.: 7/01/Th. XXIV.
- Brown T.E. & McMullen Jr W.J., **Attention deficit disorders and sleep/arousal disturbance**, *Annals of the New York Academy of Sciences*, 2001;931(1):271-286.
- Bukhori B., **Hubungan kebermanaan hidup dan dukungan sosial keluarga dengan kesehatan mental narapidana**, *Jurnal ad-din*, 2012;4(1):1-19.
- Chang S.-L. & Chen C.-Y., **An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features**, *Asian journal of health and information sciences*, 2008;3(1-4):38-51.

- Chaplin J., **Kamus lengkap psikologi**: Penerjemah: Dr. Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers; 2011.
- Cindy C.A., **Validitas Dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Indonesia Medan: USU**; 2019.
- Ellaway, R.H. **A conceptual framework of game-informed principles for health professions education**. *Adv Simul* 1, 28, 2016. <https://doi.org/10.1186/s41077-016-0030-1>
- Goodman R., **The Strengths and Difficulties Questionnaire: A Research Note**, *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 1997(38):581-586.
- Griffin K.W. & Botvin G.J., **Evidence-based interventions for preventing substance use disorders in adolescents**, *Child and adolescent psychiatric clinics of North America*, 2010;19(3):505.
- Gunarsa S.D., **Psikologi perkembangan Anak dan Remaja**, Cet. 2 ed, Yulia Singgih, D. G., editor, Jakarta: BPK. gunung Mulia; 2011.
- Hakim S.N., Raj A.A. & Prastiwi D.F.C., **Remaja dan internet**, 2017.
- Imanuel N., **Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online** 2009.
- Irsal M., **Determinan Sosial Perilaku Merokok pada Remaja Usia (12-14 Tahun) di Mts Pabbaengbaeng Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba**:Universitas Hasanudin; 2017.
- Istiqomah, **Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)** *PSYMPATHIC Jurnal Ilmiah Psikologi* 2017;4(2):251- 264.
- Janarthanan Balakrishnan, Mark D. Griffiths, **Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features**, *Computers in Human Behavior*, 2018, 238-246, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.002>.
- Jing Shi, Angela Boak, **Adolescent Problem Video Gaming in Urban and Non-urban Regions**, *Int J Ment Health Addiction*, 2019, 17:817–827

- Kartono K., **Pemimpin dan Kepemimpinan**, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2008.
- Kemenkes, **Perilaku Merokok Masyarakat Indonesia Berdasarkan Riskesdas 2007 dan 2013**, *Infodatin Pusat Data Informasi Kementerian Kesehatan RI*, 2015:1-12.
- Kemenkes. **Laporan Nasional Riskesdas 2018**: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2018.
- King D.L., Delfabbro P.H., Zwaans T. & Kaptsis D., **Sleep interference effects of pathologicalelectronic mediauseduring adolescence**, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2014;12(1):21-35.
- Kuss, D. J. dan Griffiths, M. D., **Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research**, *international journal of mental health addiction*, 2011, pp. 278–296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- Lemmens J.S., Valkenburg P.M. & Peter J., **Development and validation of a game addiction scale for adolescents**, *Media psychology*, 2009;12(1):77-95.
- Liasna, M. **Gambaran adiksi online game pada remaja di kelurahan padang bulan**, Medan, 2017.
- Müller, K., Beutel, M., Egloff, B., Wölfling, K. **Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the Big Five Personality Traits**, *European Addiction Research*, 2013, pp. 129–136. doi: 10.1159/000355832.
- Murphy J.M., Guzmán J., McCarthy A.E., Squicciarini A.M., George M., Canenguez K.M., *et al.*, **Mental health predicts better academic outcomes: A longitudinal study of elementary school students in Chile**, *Child Psychiatry & Human Development*, 2015;46(2):245-256.
- NotoatmodjoS., **Ilmu Perilaku Kesehatan**, Jakarta: Rhineka Cipta; 2010. Notoatmodjo S., **Metodologi penelitian kesehatan**, 2012.
- Notosoedirdjo M. & Latipun. **Kesehatan Mental Konsep Dan Peran**: UMM Malang;2014.

- Novrialdy E., Nirwana H. & Ahmad R., **High school students understanding of the risks of online game addiction**, *Journal of Educational and Learning Studies*, 2019;2(2):113-119.
- Nurjan S., **Perilaku Delinkuensi Remaja Muslim**: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKPI); 2019.
- Oktavian N., Nurhidayat S. & Nasriati R., **Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online pada Remaja Di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun**, *Health Sciences Journal*, 2018;2(2):72-82.
- Paisol B., **Patologi Sosial**, Jakarta: PT Bumi Aksara; 2016.
- Ramadhani, A., **Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)**, *Ilmu Komunikasi*, 2013, 1(1), pp. 136–158.
- Reber A.S. & Reber E.S., **Kamus psikologi**, Yogyakarta: Pusaka Pelajar; 2010.
- Rizka A., Devy P., Henny I. & Irene M.S., **Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remajayang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif**, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2020;5(1):35-42.
- Sanditaria, W. **Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang** Winsen. 1–15, 2011.
- Sarwono s.w., **Psikologi remaja**: Rajawali Pers; 2013.
- Smart, Aqila, **Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online**. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2010
- Sugiyono S., **Metode penelitian kualitatif**, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Surbakti K., **Pengaruh Game Online Terhadap Remaja**, *Jurnal Curere*, 2017;1(1).
- Utami T.W. & Hodikoh A., **Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja**, *Jurnal Keperawatan*, 2020;12(1):17-22.

WHO, **Other common mental disorders: global health estimates**, Geneva: World Health Organization, 2017:1-24.

Yanti N.F., Marjohan M. & Sarfika R., **Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang**, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 2019;19(3):684-687.

Young K., **Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents**, *The American journal of family therapy*, 2009;37(5):355-372.



Lampiran 1

INFORMASI KEPADA RESPONDEN (*Informed Consent*)

Assalamualaikum Wr.Wb

Saya Saiful, atas nama peneliti mahasiswa tingkat akhir Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh bermaksud mengadakan penelitian mengenai analisis perbedaan adiksi game online pada pelajar rural dan urban.

Dengan penelitian ini diharapkan akan diketahui rate persen (%) pelajar dengan adiksi game online. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penerapan konseling orang tua yang memiliki anak yang adiksi game online.

Keikutsertaan responden dalam penelitian ini adalah secara sukarela dan menguntungkan semua pihak baik responden, peneliti, pelayan kesehatan, dan masyarakat luas. Setelah Anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dan menandatangani pernyataan persetujuan responden, maka anda akan di wawancarai oleh kami sebagai peneliti.

Semua data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan dirahasiakan oleh tim peneliti dan tidak terbuka bagi masyarakat atau pihak lain tanpa persetujuan peneliti. Laporan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini tidak akan mencantumkan identitas penderita yang bersangkutan.

Demikian informasi kami sampaikan, terimakasih atas kesediaan Anda menjadi responden.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Lampiran 2

LEMBARAN PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Kode Responden : _____ (Diisi oleh petugas)

Umur : _____

Alamat

: _____

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Saiful, mahasiswa Magister Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh, yang berjudul **“Analisis Perbedaan Adiksi Game Online Pada Pelajar Rural dan Urban”**.

Saya mengetahui informasi yang saya berikan ini sangat besar manfaatnya bagi peningkatan dan pengembangan bidang kesehatan di masa yang akan datang. Saya menyadari dan mengerti bahwa penelitian ini tidak membawa dampak buruk apapun bagi saya sehingga saya dengan sukarela dan tanpa rasa terpaksa bersedia membantu penelitian ini.

Demikian pernyataan persetujuan menjadi responden penelitian ini saya buat dengan sadar dan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, _____ 2022

Peneliti

Responden

Saiful

()

FORMULIR KUESIONER

ANALISIS PERBEDAAN ADIKSI GAME ONLINE PADA PELAJAR RURAL DAN URBAN

Nomor Responden :
Umur :
Jenis Kelamin :
Kelas :
Alamat :

Berapa Jam Bermain Game Online perhari :
Jenis Game Yang Dimainkan :
Jenis Perangkat Bermain Game : Handphone/ PC *coret salah satu

Petunjuk: Bayangkan seberapa sering Anda selama enam bulan terakhir.
Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang anda anggap tepat.

- a. Tidak Pernah (TP)
- b. Jarang (J)
- c. Kadang-Kadang (KD)
- d. Sering (S)
- e. Sangat Sering (SS)

Kuesioner Adiksi Game Online

No	Pertanyaan	TP	J	KD	S	SS
1	Seberapa sering anda memikirkan tentang bermain game online sepanjang hari?					
2	Seberapa sering terdapat peningkatan waktu bermain game online?					
3	Seberapa sering anda bermain game online untuk melarikan diri dari kenyataan?					
4	Seberapa sering orang lain gagal saat mencoba untuk mengurangi waktu bermain game online anda?					
5	Seberapa sering anda merasa tidak enak saat tidak bisa bermain game online?					
6	Seberapa sering bermain game online membuat hubungan anda dengan orang lain (keluarga, teman, dll) menjadi bermasalah?					
7	Seberapa sering anda bermain game online di jam tidur?					

Kuesioner Kesehatan Mental pada Pelajar

No	Pertanyaan	Tidak Benar	Agak Benar	Benar
1	Saya bersikap baik kepada orang lain. Saya peduli pada mereka			
2	Saya gelisah, saya tidak dapat diam untuk waktu lama			
3	Saya sering sakit kepala, sakit perut atau macam-macam penyakit lainnya			
4	Kalau saya memiliki mainan atau makanan, saya biasanya berbagi dengan orang lain			
5	Saya menjadi sangat marah dan sering tidak bisa mengendalikan kearahannya			
6	Saya lebih suka sendirian dari pada bersama dengan orang-orang yang seumurannya			
7	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain			
8	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
9	Saya selalu siap menolong jika ada orang terluka, kecewa, atau merasa sakit			
10	Bila sedang gelisah atau cemas badan saya sering bergerak-gerak tanpa saya sadari			
11	Saya mempunyai satu teman baik atau lebih			
12	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan			
13	Saya sering merasa tidak bahagia sedih atau menanggung			
14	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
15	Perhatian saya mudah teralihkan. Saya sulit memusatkan perhatian pada apapun			

16	Saya merasa gugup dalam situasi baru. Saya mudah kehilangan kepercayaan diri			
17	Saya bersikap baik pada anak-anak atau remaja lainnya			
18	Saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang			
19	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak atau remaja lainnya			
20	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain, orang tua guru dan anak-anak			
21	Sebelum melakukan sesuatu, saya berfikir dahulu tentang akibatnya			
22	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah atau dari manasaja			
23	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa dari pada dengan orang-orang seumur saya			
24	Banyak yang sakuti. Saya mudah menjadi takut			
25	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan. Saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun			

TERIMA KASIH

LAMPIRAN. MASTER DATA

JK	Tempat Tinggal	Pendidikan - Kelas	Lama Main	Jenis Game	Jenis Game Kat	Jenis Perangkat	Jumlah Operator	Seluler Yang Terjangkau	Kondisi Signal	AG1	AG2	AG3	AG4	AG5	AG6	AG7	Agskor	Agkat	KM1	KM2	KM3	KM4	KM5	KM6	KM7	KM8	KM9	KM10	KM11	KM12	KM13	KM14	KM15	KM16	KM17	KM18	KM19	KM20	KM21	KM22	KM23	KM24	KM25	KMskor	KMkat	
15	1	1	10	6	0	2	1	3	24	1	1	2	1	3	4	3	24	1	1	2	1	0	0	1	2	0	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	2
15	1	1	10	4	1	0	2	1	1	1	3	2	4	1	3	3	24	1	1	2	0	0	1	2	0	2	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	2
16	0	1	11	1	0	0	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	11	0	0	1	1	2	2	1	0	2	1	1	1	0	1	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	2
16	1	1	11	5	0	2	0	2	0	0	3	3	2	3	3	4	21	1	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	28	2
17	1	1	12	6	2	1	1	1	1	1	4	3	2	3	4	2	21	1	0	1	2	0	1	0	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	1	2	2	33	2	
17	0	1	12	4	0	2	1	1	1	1	3	2	3	2	3	2	19	1	1	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	2	2	1	1	0	2	2	1	1	0	0	1	1	23	2
17	0	1	11	2	3	0	2	0	0	1	2	3	2	3	2	3	17	0	0	1	2	1	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	23	2	
15	0	1	10	3	0	2	0	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	23	2	
15	0	1	10	2	3	0	0	1	1	1	2	0	2	3	0	8	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	11	0	
15	1	1	10	1	4	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0
16	1	1	11	1	4	1	0	3	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	1	2	1	23	2
15	1	1	10	1	1	0	1	2	0	0	3	3	2	3	2	3	18	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	2	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	15	0	
16	1	1	11	1	0	2	1	3	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	3	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	23	2	
17	0	1	12	3	1	0	2	1	0	0	3	1	4	2	4	4	2	20	1	0	2	1	0	2	0	1	2	1	0	0	1	2	2	1	1	1	0	0	1	0	2	2	1	23	2	
15	1	1	10	1	0	2	1	1	1	1	3	2	3	1	2	1	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	2	0	1	6	0		
17	0	1	12	2	4	1	1	1	1	1	0	0	3	0	0	0	3	0	1	2	1	1	0	2	0	2	1	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	17	1	
15	0	1	10	1	4	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	2	0	1	0	0	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	17	1		
15	0	1	10	3	0	2	1	3	1	1	3	3	2	1	2	1	16	0	0	2	2	1	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	2	2	0	1	0	1	2	0	0	0	1	19	1	
16	0	1	11	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	3	3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	2	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	
16	0	1	11	4	3	2	1	2	1	1	3	2	1	3	2	3	14	0	0	0	1	2	2	1	0	1	2	1	0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	1	2	2	1	22	1	
16	0	1	11	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	3	2	0	1	0	0	2	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	17	1
15	0	1	10	2	3	0	1	1	1	1	2	2	3	0	1	14	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	2	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	18	1	
15	0	1	10	6	5	2	0	2	1	1	3	4	3	2	4	3	1	20	1	0	2	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	2	2	1	0	2	2	1	0	2	0	1	0	18	1	
15	1	1	10	3	0	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2	
15	1	1	10	2	0	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	0	1	0	2	0	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	21	2			
16	0	1	11	1	4	1	0	1	0	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	3	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	23	2	
16	0	1	11	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	0	1	18	1		
16	1	1	11	1	0	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	3	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	23	2	
16	0	1	11	6	0	2	1	2	0	0	3	4	3	4	3	4	24	1	1	2	1	0	0	2	1	2	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	0	1	2	26	2	
16	0	1	11	4	1	0	1	2	0	0	3	2	4	1	3	3	2	18	1	1	2	0	0	1	2	0	2	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	2	0	0	1	1	23	2	
16	1	1	11	1	0	2	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	11	0	0	1	1	2	2	1	0	2	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	2	
16	1	1	11	5	0	2	1	2	1	1	3	3	2	3	3	4	21	1	0	1	2	0	0	1	1	2	0	0	0	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	2
17	1	1	12	6	2	1	1	1	1	1	4	3	2	3	4	2	21	1	0	1	2	0	1	0	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	1	2	2	33	2	
17	0	1	12	4	0	2	1	1	1	1	3	2	3	2	3	2	19	1	1	2	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	2	2	1	1	0	2	2	1	1	0	0	1	23	2
16	0	1	11	2	3	0	2	0	0	1	2	3	2	2	2	3	17	0	0	1	2	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	23	2
15	0	1	10	3	0	2	0	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0
15	0	1	10	2	3	0	0	1	1	1	2	0	2	3	0	8	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0
15	1	1	10	1	4	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0
16	1	1	11	1	4	1	0	3	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	23	2
15	1	1	10	1	1	0	1	2	0	0	3	3	2	3	2	3	18	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	2	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	15	0
16	1	1	11	1	0	2	1	3	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	3	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	2	23	2
17	0	1	12	3	1	0	2	1	0	0	3	1	4	2	4	4	2	20	1	0	2	1	0	2	0	1	2	1	0	0	1	2	2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	23	2
15	1	1	10	1																																										

17	1	1	12	5	0	2	1	3	0	3	3	2	3	3	4	21	1	0	1	0	0	1	1	2	0	0	0	0	2	1	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	28	2
16	1	1	11	6	2	1	1	2	0	4	3	2	3	4	2	3	21	1	0	1	2	1	0	2	1	1	0	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	33	2	
15	1	1	10	4	0	2	1	2	0	3	2	3	2	3	2	4	19	1	1	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	2	2	1	1	0	2	2	1	1	0	1	1	23	2	
15	0	1	10	2	3	0	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	17	0	0	1	2	1	1	2	1	1	0	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	1	0	1	1	23	2	
17	1	1	12	3	0	2	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	23	2		
17	0	1	12	2	3	0	1	3	1	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
16	1	1	11	1	4	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	11	0			
15	1	1	10	1	4	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	23	2		
17	1	1	12	1	1	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1	18	1			
16	1	1	11	1	0	2	1	2	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	2	1	2	1	23	2			
15	0	1	10	3	3	0	1	2	1	1	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	1	0	2	0	0	1	0	0	1	1	2	17	1			
16	1	1	11	2	5	2	1	1	1	2	3	2	3	0	1	3	14	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	2	2	1	18	1			
16	1	1	11	1	4	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	2	1	23	2				
15	1	1	10	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	18	1				
17	1	1	12	1	0	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	23	2					
17	0	1	12	4	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	1	0	0	1	11	0				
16	0	1	11	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0				
16	1	1	11	1	0	2	1	1	1	1	1	2	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	0	11	0				
16	0	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	7	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	9	0				
17	0	1	12	1	3	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	0	9	0				
17	1	1	12	3	2	1	1	1	1	2	0	3	1	2	1	2	11	0	1	2	1	0	2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	2	1	2	2	0	0	1	24	2			
16	1	1	11	2	0	2	1	1	1	1	0	1	1	0	2	1	6	0	0	2	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	2	1	1	0	0	0	1	0	1	16	1			
16	0	1	11	4	0	2	1	2	0	1	2	3	2	3	3	17	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	1	2	2	2	2	2			
16	1	1	11	1	4	1	1	1	1	0	0	1	2	0	0	3	0	0	1	0	2	1	0	0	2	0	0	0	2	0	0	1	2	2	1	2	0	1	2	2	2				
16	0	1	11	3	1	0	1	2	0	0	3	3	2	2	3	2	18	1	1	0	2	1	1	0	2	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	2	0	1	23	2					
17	0	1	12	3	1	0	1	1	1	3	1	4	2	4	4	2	20	1	0	2	1	0	2	0	1	2	1	0	1	0	2	2	1	1	1	0	2	2	1	23	2				
16	1	1	11	1	0	2	1	1	1	3	2	3	1	2	1	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	6	0						
15	0	1	10	2	4	1	1	1	1	0	0	3	0	0	0	3	0	1	2	1	1	0	2	0	2	1	0	0	2	0	2	0	0	1	0	0	0	2	0	17	1				
16	1	1	11	1	4	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	2	0	1	0	0	0	0	2	2	1	2	0	0	0	1	1	17	1					
15	0	1	10	3	1	0	1	1	1	3	3	2	1	2	1	4	16	0	0	2	2	1	0	0	0	1	2	1	0	0	1	2	2	0	1	0	0	0	1	19	1				
16	1	1	11	1	3	0	1	1	1	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	2	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	12	0						
15	0	1	10	4	5	2	1	1	1	3	2	1	3	2	0	3	14	0	0	1	2	2	1	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	2	1	22	2					
16	1	1	11	3	3	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	2	1	0	1	17	1					
15	1	1	10	2	1	1	1	2	1	2	3	2	3	0	1	3	14	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	2	1	18	1						
16	1	1	11	6	5	2	1	2	0	3	4	3	2	4	3	1	20	1	0	2	0	1	0	0	2	0	0	0	0	1	2	0	2	2	1	0	2	0	1	18	1				
16	1	1	11	3	0	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2					
15	0	1	10	2	0	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	2	2	0	1	1	0	1	1	1	1	21	2						
15	1	1	10	1	4	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	23	2					
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	18	1					
16	0	1	11	1	0	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	23	2					
15	0	1	10	3	3	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	1	2	17	1						
15	1	1	10	2	5	2	1	1	1	2	3	2	3	0	1	3	14	0	1	0	1	1	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	2	1	18	1				
16	0	1	11	4	1	0	1	2	0	3	2	4	1	3	3	2	18	1	1	2	0	0	1	2	0	2	1	1	2	1	1	0	0	1	1	2	0	1	23	2					
15	0	1	10	1	2	0	1	1	1	1	2	1	2	1	2	11	0	0	1	1	2	2	1	0	2	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	1	23	2						
16	1	1	11	5	0	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	4	21	1	0	1	0	1	1	2	0	0	0	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2					
15	0	1	10	6	2	1	1	1	1	4	2	3	4	2	3	21	1	0	1	2	1	0	2	1	0	2	1	0	0	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2					
15	1	1	10	4	0	2	1	2	0	3	2	3	2	3	2	4	19	1	1	2	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	23	2						
17	1	1	12	2	3	0	1	2	0	2	3	2	2	3	2	17	1	0	1	2	1	1	2	1	1	0																			

16	1	1	11	4	0	2	1	2	0	3	2	3	2	3	2	4	19	1	1	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	2	1	1	1	0	2	2	1	1	0	0	1	1	23	2
16	1	1	11	2	3	0	1	2	0	2	3	2	3	2	3	2	17	1	0	1	2	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1	1	1	23	2		
15	0	1	10	3	0	2	1	2	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	23	2		
17	0	1	12	2	3	0	1	2	1	2	0	2	3	0	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0		
16	1	1	11	1	4	1	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11	0			
15	0	1	10	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	23	2				
17	1	1	12	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	2	2	2	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	18	1			
16	1	1	11	1	0	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	23	2			
17	0	1	12	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	18	1		
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	23	2			
16	1	1	11	1	1	0	1	2	1	1	0	2	3	0	0	1	8	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	11	0		
17	0	1	12	4	3	0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
17	0	1	12	1	1	0	1	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	2	1	1	2	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	11	0			
16	1	1	11	1	0	1	1	2	1	1	0	0	1	0	1	7	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	0	0	0	9	0			
17	1	1	12	1	3	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	1	0	0	0	1	1	0	9	0				
15	0	1	10	3	0	2	1	1	1	2	1	2	0	3	1	2	11	0	1	2	1	2	1	0	2	0	1	1	1	0	1	1	0	2	1	2	2	0	0	0	1	24	2		
15	0	1	10	2	0	2	1	1	1	1	0	1	1	0	2	1	6	0	0	2	1	0	0	1	1	1	0	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	0	0	1	16	1			
15	1	1	10	4	0	2	1	1	2	0	2	3	2	3	3	3	17	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	2	1	1	2	0	1	2	22	2			
15	0	1	10	1	4	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	3	0	0	1	0	2	1	0	2	0	0	2	0	0	1	2	1	2	1	2	0	1	2	22	2				
15	1	1	10	3	1	0	1	2	0	3	3	2	2	2	2	18	1	1	0	2	1	2	1	0	2	2	1	0	2	2	1	2	1	1	2	0	1	1	2	2	31	2			
17	0	1	12	1	3	0	1	1	1	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	1	0	0	2	2	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2	0	0	12	0			
15	0	1	10	4	5	2	1	1	1	3	2	1	3	2	0	3	14	0	0	0	1	2	2	1	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	2	2	0	1	22	2				
15	1	1	10	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	18	1				
17	0	1	12	1	0	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	23	2				
15	0	1	10	3	4	1	1	1	1	2	1	0	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5	0					
17	0	1	12	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	18	1			
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	2	1	23	2			
17	0	1	12	1	1	0	1	1	1	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
17	1	1	12	4	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	5	0				
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	5	0				
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	18	1		
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	23	2		
17	0	1	12	1	1	0	1	1	1	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
17	1	1	12	4	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	5	0				
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	18	1			
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	2	1	23	2		
17	0	1	12	1	1	0	1	1	1	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	5	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	11	0			
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	1	23	2			
17	0	1	12	1	1	0	1	1	1	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	0			
17	1	1	12	4	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	5	0			
17	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	2	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	18	1		
16	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1</																						

17	0	1	12	6	2	1	1	2	0	4	3	2	3	4	2	3	21	1	0	1	2	1	0	2	1	1	0	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	0	1	2	2	2	33	2
17	1	1	12	4	0	2	1	2	0	3	2	3	2	3	2	4	19	1	1	2	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	1	1	0	2	2	1	1	0	1	1	23	2
17	0	1	12	2	3	0	1	2	0	2	3	2	3	2	3	2	17	0	0	1	2	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1	1	1	23	2	
15	0	1	10	3	0	2	1	2	0	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	1	23	2		
17	1	1	12	2	3	0	1	2	0	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	11	0		
17	0	1	12	1	4	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11	0			
17	0	1	12	3	4	1	1	2	0	2	1	0	1	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5	0			
15	0	1	10	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	2	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	18	1		
17	1	1	12	1	0	2	1	2	0	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	23	2			
17	1	1	12	1	0	2	1	2	0	2	0	2	3	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	11	0				
17	0	1	12	4	3	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1	11	0			
17	0	1	12	1	0	2	1	2	0	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0				
17	0	1	12	1	0	2	1	2	0	0	1	1	2	0	0	0	4	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	11	0			
15	0	1	10	3	1	0	1	2	0	3	1	4	2	4	4	2	20	1	0	2	1	0	2	0	1	2	1	0	1	0	2	2	1	1	1	0	0	1	0	2	2	23	2		
17	1	1	12	1	0	2	1	2	0	3	2	3	1	2	1	1	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	6	0				
17	1	1	12	2	4	1	1	2	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	1	2	1	1	0	2	0	2	1	0	2	0	2	1	0	2	0	0	0	0	0	2	17	1			
17	1	1	12	1	4	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	0	2	2	1	2	0	0	0	1	1	1	17	1				
17	0	1	12	3	0	2	1	2	0	0	3	2	1	2	1	4	16	0	0	2	2	1	0	0	0	1	2	1	0	0	1	2	2	0	1	0	1	2	0	0	1	19	1		
17	0	1	12	1	3	0	1	2	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	12	0			
15	1	1	10	4	5	2	1	2	0	3	2	1	3	2	4	3	14	0	0	0	1	2	2	1	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	22	2			
17	1	1	12	3	3	0	1	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	1	0	2	1	0	2	0	0	1	0	1	2	17	1		
17	1	1	12	2	5	2	1	2	0	2	3	2	3	0	1	3	14	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	2	2	1	18	1		
15	1	1	10	6	5	2	1	2	0	3	4	3	2	4	3	1	20	1	0	2	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	1	0	0	2	2	1	0	18	1		
17	1	1	12	3	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	2	2	2				
15	0	1	10	2	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	0	1	0	2	0	2	0	2	1	1	0	1	1	1	1	21	2				
15	0	1	10	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	2	2	1	2	0	0	0	1	0	1	1	17	1				
15	1	1	10	1	0	2	1	2	0	3	3	2	1	2	1	4	16	0	0	2	2	1	0	0	0	1	2	1	0	0	1	2	2	0	1	0	1	2	0	0	1	19	1		
17	0	1	12	1	1	0	1	2	0	1	2	2	1	0	0	1	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	0	9	0				
15	0	1	10	3	4	1	1	2	0	2	1	0	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	5	0				
17	1	1	12	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	2	0	0	1	18	1					
15	0	1	10	1	0	2	1	2	0	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	23	2			
15	1	1	10	1	1	0	1	2	0	2	0	2	3	0	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	11	0					
17	1	0	12	3	1	0	1	2	0	3	1	4	2	4	1	2	20	1	0	2	1	2	0	1	2	0	1	2	1	0	2	2	1	1	0	0	0	0	1	22	2				
17	1	0	12	3	1	0	1	2	0	3	2	3	1	2	1	1	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	0				
17	1	0	12	2	4	1	1	2	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	1	2	1	1	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	2	17	1				
15	1	0	10	1	4	1	1	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	0	0	0	2	2	0	1	0	0	0	1	1	17	1					
17	0	0	12	3	1	0	1	2	0	2	3	3	2	1	2	1	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	0	1	1	17	1					
17	0	0	12	3	1	0	1	2	0	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	0	0	0	2	2	0	1	0	0	0	0	1	1	21	2				
17	1	0	12	1	3	0	1	2	0	3	3	2	1	2	1	4	16	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	1	0	0	0	0	1	19	1				
18	0	0	12	4	5	2	1	2	0	3	2	1	3	2	0	3	14	0	0	0	1	2	2	1	0	0	1	2	1	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	22	2				
17	1	0	12	3	3	0	1	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	1	1	1	2	17	1				
16	0	0	11	2	5	2	1	2	0	2	3	2	3	0	1	3	14	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	2	1	18	1			
15	0	0	10	6	5	2	1	2	0	1	3	4	3	2	4	3	1	20	1	0	2	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	2	0	2	0	0	1	0	0	18	1				
16	0	0	11	3	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	22	2					
16	0	0	11	2	0	2	1	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	0	2	2	1	1	0	0	1	1	0	1	21	2					
15	0	0	10	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	2	1	2	0	0	0	0	1	1	17	1					
15	0	0	10	1	1	0	1	2	0	2	0	3	2	1	2	1	4	16	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	1							

17	1	0	12	1	1	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	16	1			
17	1	0	12	1	0	2	1	1	1	2	1	3	4	2	2	1	15	0	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	0	0	0	1	0	31	2			
15	1	0	10	1	0	2	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0				
15	1	0	10	2	3	0	1	1	2	2	1	1	2	0	0	3	9	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	2	2	1	0	13	0
16	0	0	11	5	0	2	1	1	2	2	1	4	1	0	0	2	10	0	0	0	1	1	2	2	2	0	0	0	0	1	2	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	15	0		
16	0	0	11	1	3	0	1	1	2	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	15	0	
17	1	0	12	2	4	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	1	1	2	0	2	0	0	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	17	1	
17	1	0	12	1	0	2	1	1	2	1	0	4	1	0	0	1	7	0	1	2	2	0	2	2	1	2	1	1	0	0	2	2	1	1	2	1	1	0	1	2	1	30	2		
16	0	0	11	1	0	2	1	1	2	1	2	0	3	0	0	0	6	0	0	0	1	0	0	1	2	0	2	2	2	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	18	1	
15	1	0	10	1	0	2	1	1	2	2	1	2	3	2	3	3	16	0	0	0	1	0	1	1	0	1	2	2	2	1	0	0	1	2	2	2	0	1	2	2	1	1	0	25	2
15	0	0	10	1	1	0	1	1	2	2	2	2	3	1	1	2	13	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	9	0		
15	1	0	10	3	4	1	1	1	2	2	1	0	1	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	5	0			
15	1	0	10	1	1	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1	18	1		
15	1	0	10	1	1	0	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	23	2	
15	1	0	10	1	1	0	1	1	2	2	0	2	3	0	0	1	8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	11	0		
15	1	0	10	4	3	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	11	0		
15	0	0	10	1	1	0	1	1	2	2	1	1	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0		
15	0	0	10	1	1	0	1	1	2	1	1	2	0	0	0	0	4	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	11	0		
15	1	0	10	1	4	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	0	0	1	18	1		
15	1	0	10	1	1	0	1	1	0	2	3	2	3	2	3	2	17	1	0	1	2	1	1	2	1	1	2	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	0	1	1	23	2			
15	0	0	10	1	4	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	23	2	
15	0	0	10	1	1	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	0	1	18	1		
15	0	0	10	1	0	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	15	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	2	1	23	2	



name: <unnamed>
log: D:\Tesis\Revisi\Stata.log
log type: text
opened on: 1 Sep 2022, 16:34:35

. *URBAN*

. *Analisis Univariat*

. tab Umur

Umur	Freq.	Percent	Cum.
15	113	37.42	37.42
16	97	32.12	69.54
17	92	30.46	100.00
Total	302	100.00	

. summ Umur

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
Umur	302	15.93046	.8223209	15	17

. tab JK

JK	Freq.	Percent	Cum.
0	140	46.36	46.36
1	162	53.64	100.00
Total	302	100.00	

. tab PendidikanKelas

Pendidikan - Kelas	Freq.	Percent	Cum.
10	113	37.42	37.42
11	97	32.12	69.54
12	92	30.46	100.00
Total	302	100.00	

. tab KMkat

KMkat	Freq.	Percent	Cum.
0	86	28.48	28.48
1	71	23.51	51.99
2	145	48.01	100.00
Total	302	100.00	

. tab PendidikanKelas

Pendidikan - Kelas	Freq.	Percent	Cum.
10	113	37.42	37.42
11	97	32.12	69.54
12	92	30.46	100.00
Total	302	100.00	

. tab LamaMain

Lama Main	Freq.	Percent	Cum.
1	140	46.36	46.36
2	42	13.91	60.26
3	50	16.56	76.82
4	42	13.91	90.73
5	11	3.64	94.37
6	17	5.63	100.00
Total	302	100.00	

. summ LamaMain

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
LamaMain	302	2.31457	1.524022	1	6

. tab JenisGameKat

Jenis Game Kat	Freq.	Percent	Cum.
0	111	36.75	36.75
1	51	16.89	53.64
2	140	46.36	100.00
Total	302	100.00	

. tab JenisPerangkat

Jenis Perangkat	Freq.	Percent	Cum.
0	12	3.97	3.97
1	290	96.03	100.00
Total	302	100.00	

. tab JumlahOperatorSelulerYangTe

Jumlah Operator Seluler Yang Terjangkau	Freq.	Percent	Cum.
1	172	56.95	56.95
2	119	39.40	96.36
3	11	3.64	100.00
Total	302	100.00	

. tab KondisiSignal

Kondisi Signal	Freq.	Percent	Cum.
0	84	27.81	27.81
1	206	68.21	96.03
2	12	3.97	100.00
Total	302	100.00	

. tab AGkat

AGkat	Freq.	Percent	Cum.
0	241	79.80	79.80
1	61	20.20	100.00
Total	302	100.00	

. summ AGskor

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
AGskor	302	10.07947	7.313141	0	24

. *Analisis Bivariat*

. tab KMkat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

KMkat	AGkat		Total
	0	1	
0	85 98.84	1 1.16	86 100.00
1	66 92.96	5 7.04	71 100.00
2	90 62.07	55 37.93	145 100.00
Total	241 79.80	61 20.20	302 100.00

. tab LamaMain AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Lama Main	AGkat		Total
	0	1	
1	139 99.29	1 0.71	140 100.00
2	38 90.48	4 9.52	42 100.00
3	40 80.00	10 20.00	50 100.00
4	24 57.14	18 42.86	42 100.00

5	0	11	11
	0.00	100.00	100.00
6	0	17	17
	0.00	100.00	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab JenisGameKat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jenis Game Kat	AGkat		Total
	0	1	
0	89	22	111
	80.18	19.82	100.00
1	43	8	51
	84.31	15.69	100.00
2	109	31	140
	77.86	22.14	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab JenisPerangkat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jenis Perangkat	AGkat		Total
	0	1	
0	9	3	12
	75.00	25.00	100.00

1	232	58	290
	80.00	20.00	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab Umur AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Umur	AGkat 0	1	Total
15	92	21	113
	81.42	18.58	100.00
16	76	21	97
	78.35	21.65	100.00
17	73	19	92
	79.35	20.65	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab JK AGkat, row

Key
frequency
row percentage

JK	AGkat 0	1	Total
0	116	24	140
	82.86	17.14	100.00
1	125	37	162
	77.16	22.84	100.00

Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab PendidikanKelas AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Pendidikan - Kelas	AGkat		Total
	0	1	
10	92	21	113
	81.42	18.58	100.00
11	76	21	97
	78.35	21.65	100.00
12	73	19	92
	79.35	20.65	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab TempatTinggal AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Tempat Tinggal	AGkat		Total
	0	1	
1	241	61	302
	79.80	20.20	100.00
Total	241	61	302
	79.80	20.20	100.00

. tab JumlahOperatorSelulerYangTe AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jumlah Operator Seluler Yang Terjangkau	AGkat		
	0	1	Total
1	165 95.93	7 4.07	172 100.00
2	69 57.98	50 42.02	119 100.00
3	7 63.64	4 36.36	11 100.00
Total	241 79.80	61 20.20	302 100.00

. tab KondisiSignal AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Kondisi Signal	AGkat		
	0	1	Total
0	35 41.67	49 58.33	84 100.00
1	194 94.17	12 5.83	206 100.00
2	12 100.00	0 0.00	12 100.00
Total	241 79.80	61 20.20	302 100.00

. *Analisis Multivariat*

```
. regress AGskor i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPer
> angkat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal
note: TempatTinggal omitted because of collinearity
note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity
```

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	302
Model	9715.85445	17	571.52085	F(17, 284)	=	25.43
Residual	6382.23827	284	22.4726699	Prob > F	=	0.0000
				R-squared	=	0.6035
				Adj R-squared	=	0.5798
Total	16098.0927	301	53.4820356	Root MSE	=	4.7405

	AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf. Interval]
KMkat						
1		-.7274563	.8405946	-0.87	0.388	-2.382042
2		7.647916	.7734424	9.89	0.000	6.125509
Umur						
16		-.1111347	.6927339	-0.16	0.873	-1.474679
17		-.4224778	.7096038	-0.60	0.552	-1.819228
1.JK		.174831	.5760633	0.30	0.762	-.9590645
TempatTinggal		0 (omitted)				
PendidikanKelas						
11		0 (omitted)				
12		0 (omitted)				
LamaMain						
2		2.041343	.8748374	2.33	0.020	.3193553
3		.4943224	.8381553	0.59	0.556	-1.155462
4		1.062916	.9237447	1.15	0.251	-.7553388

9.354794	5	6.065651	1.671014	3.63	0.000	2.776508
13.42672	6	10.74008	1.364917	7.87	0.000	8.053445
	JenisGameKat					
-1.235777	1	-2.95102	.8714109	-3.39	0.001	-4.666264
1.94943	2	.6048431	.683103	0.89	0.377	-.7397442
	1.JenisPerangkat					
1.555323		-1.276352	1.438602	-0.89	0.376	-4.108028
JumlahOperatorSelulerYangTe						
2.474845	2	.7329298	.8849611	0.83	0.408	-1.008985
5.184937	3	2.238182	1.497067	1.50	0.136	-.7085739
	KondisiSignal					
.7690435	1	-1.223868	1.012477	-1.21	0.228	-3.216779
2.34444	2	-1.026076	1.712354	-0.60	0.550	-4.396592
11.12182	_cons	7.258893	1.962518	3.70	0.000	3.395967

```

. stepwise, pr (.25) : regress AGskor KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas
LamaMain JenisGameKat JenisP
> erangkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal
note: TempatTinggal dropped because of collinearity
begin with full model
p = 0.5008 >= 0.2500 removing JK

```

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	302
Model	8100.67074	7	1157.23868	F(7, 294)	=	42.54
Residual	7997.42198	294	27.2021156	Prob > F	=	0.0000
Total	16098.0927	301	53.4820356	R-squared	=	0.5032
				Adj R-squared	=	0.4914
				Root MSE	=	5.2156

AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf. Interval]
--------	-------	-----------	---	------	----------------------

```

-----
              KMkat |   3.785995   .4086329   9.27   0.000   2.981779
4.590212
      KondisiSignal |  -1.575239   .7323682  -2.15   0.032  -3.016587
-.1338901
 PendidikanKelas |   .4519466   .3754781   1.20   0.230  -.2870189
1.190912
      LamaMain |   1.35497   .2284364   5.93   0.000   .9053923
1.804548
      JenisGameKat |   .6868352   .3645577   1.88   0.061  -.0306382
1.404309
      JenisPerangkat |  -2.888782   1.54869  -1.87   0.063  -5.936706
.1591421
JumlahOperatorSelulerYangTe | .9846591 .6457445   1.52   0.128  -.2862085
2.255527
      _cons |  -.7458249   4.544241  -0.16   0.870  -9.68919
8.19754
-----
-----

```

```

. logit AGkat i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPerang
> kat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal, or

```

```

note: 5.LamaMain != 0 predicts success perfectly
      5.LamaMain dropped and 11 obs not used

```

```

note: 6.LamaMain != 0 predicts success perfectly
      6.LamaMain dropped and 17 obs not used

```

```

note: 1.KMkat != 0 predicts failure perfectly
      1.KMkat dropped and 66 obs not used

```

```

note: 1.JenisGameKat != 0 predicts failure perfectly
      1.JenisGameKat dropped and 33 obs not used

```

```

note: 2.KondisiSignal != 0 predicts failure perfectly
      2.KondisiSignal dropped and 5 obs not used

```

```

note: TempatTinggal omitted because of collinearity

```

```

note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity

```

```

note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity

```

```

Iteration 0:   log likelihood = -83.663598

```

```

Iteration 1:   log likelihood = -36.580165

```

```

Iteration 2:   log likelihood = -23.841859

```

```

Iteration 3:   log likelihood = -20.567286

```

```

Iteration 4:   log likelihood = -20.278573

```

```

Iteration 5:   log likelihood = -20.256666

```

```

Iteration 6:   log likelihood = -20.252425

```

```

Iteration 7:   log likelihood = -20.251523

```

Iteration 8: log likelihood = -20.251308
 Iteration 9: log likelihood = -20.25126
 Iteration 10: log likelihood = -20.25125
 Iteration 11: log likelihood = -20.251248

Logistic regression	Number of obs	=	170
	LR chi2(12)	=	126.82
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -20.251248	Pseudo R2	=	0.7579

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]

	KMkat					
	1	1 (empty)				
52767.85	2	740.4188	1611.741	3.04	0.002	10.38928
	Umur					
16.22031	16	1.896925	2.077006	0.58	0.559	.2218405
6.215343	17	.6636645	.7574717	-0.36	0.719	.070865
28.06569	1.JK	4.942666	4.379491	1.80	0.071	.8704559
	TempatTinggal	1 (omitted)				
	PendidikanKelas					
	11	1 (omitted)				
	12	1 (omitted)				
	LamaMain					
45.81441	2	1.609476	2.749865	0.28	0.781	.0565415
1506.762	3	44.64127	80.15213	2.12	0.034	1.3226
17436.85	4	441.4311	827.9956	3.25	0.001	11.17526
	5	1 (empty)				
	6	1 (empty)				
	JenisGameKat					
	1	1 (empty)				
.1094735	2	.0038893	.0066228	-3.26	0.001	.0001382

4.493689	1.JenisPerangkat		.0484416	.1119633	-1.31	0.190	.0005222
	JumlahOperatorSelulerYangTe						
	2		1.10e-06	.0025841	-0.01	0.995	0
	3		79.84259	171.7187	2.04	0.042	1.179078
5406.632	KondisiSignal						
	1		5.41e-08	.0001266	-0.01	0.994	0
	2		1 (empty)				
	_cons		17188.88	4.02e+07	0.00	0.997	0

Note: 20 failures and 0 successes completely determined.

. stepwise, pr (.25) : logit AGkat KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas LamaMain
 JenisGameKat JenisPera
 > ngkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal, or
 note: TempatTinggal dropped because of collinearity
 begin with full model
 p = 0.5639 >= 0.2500 removing PendidikanKelas

Logistic regression	Number of obs	=	302
	LR chi2(7)	=	253.04
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -25.429297	Pseudo R2	=	0.8326

	AGkat		Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
	KMkat		47.50405	45.61127	4.02	0.000	7.235106
311.9007	JK		3.573967	2.810567	1.62	0.105	.7651841
16.69303	KondisiSignal		.1512895	.1370635	-2.08	0.037	.025624
.8932451	LamaMain		14.51879	9.106577	4.27	0.000	4.246525
49.63946	JenisGameKat		.0824835	.057221	-3.60	0.000	.0211771
.3212685	JenisPerangkat		.072623	.1236684	-1.54	0.124	.0025798
2.04442							

```

JumlahOperatorSelulerYangTe | 3.439851 2.662526 1.60 0.110 .7545526
15.68158
_cons | 3.78e-06 .0000146 -3.24 0.001 2.01e-09
.0071283

```

.

. *RURAL*

. *Analisis Univariat*

. tab Umur

Umur	Freq.	Percent	Cum.
15	27	32.93	32.93
16	18	21.95	54.88
17	31	37.80	92.68
18	6	7.32	100.00
Total	82	100.00	

. summ Umur

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
Umur	82	16.19512	.9868146	15	18

. tab JK

JK	Freq.	Percent	Cum.
0	45	54.88	54.88
1	37	45.12	100.00
Total	82	100.00	

. tab PendidikanKelas

Pendidikan - Kelas	Freq.	Percent	Cum.
10	27	32.93	32.93
11	18	21.95	54.88
12	37	45.12	100.00
Total	82	100.00	

. tab KMkat

KMkat	Freq.	Percent	Cum.
0	28	34.15	34.15
1	21	25.61	59.76
2	33	40.24	100.00
Total	82	100.00	

. tab PendidikanKelas

Pendidikan - Kelas	Freq.	Percent	Cum.
10	27	32.93	32.93
11	18	21.95	54.88
12	37	45.12	100.00
Total	82	100.00	

. tab LamaMain

Lama Main	Freq.	Percent	Cum.
1	41	50.00	50.00
2	14	17.07	67.07
3	12	14.63	81.71
4	7	8.54	90.24
5	4	4.88	95.12
6	4	4.88	100.00
Total	82	100.00	

. summ LamaMain

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
LamaMain	82	2.158537	1.486312	1	6

. tab JenisGameKat

Jenis Game Kat	Freq.	Percent	Cum.
0	40	48.78	48.78
1	11	13.41	62.20
2	31	37.80	100.00
Total	82	100.00	

. tab JenisPerangkat

Jenis Perangkat	Freq.	Percent	Cum.
1	82	100.00	100.00
Total	82	100.00	

. tab JumlahOperatorSelulerYangTe

Jumlah Operator Seluler Yang Terjangkau	Freq.	Percent	Cum.
1	80	97.56	97.56
2	2	2.44	100.00
Total	82	100.00	

. tab KondisiSignal

Kondisi Signal	Freq.	Percent	Cum.
0	2	2.44	2.44
1	16	19.51	21.95
2	64	78.05	100.00
Total	82	100.00	

. tab AGkat

AGkat	Freq.	Percent	Cum.
0	67	81.71	81.71
1	15	18.29	100.00
Total	82	100.00	

. summ AGskor

Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
AGskor	82	9.865854	7.363175	0	24

. *Analisis Bivariat*

. tab KMkat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

KMkat	AGkat		Total
	0	1	
0	27 96.43	1 3.57	28 100.00
1	17 80.95	4 19.05	21 100.00
2	23 69.70	10 30.30	33 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. tab LamaMain AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Lama Main	AGkat		Total
	0	1	
1	38 92.68	3 7.32	41 100.00
2	13 92.86	1 7.14	14 100.00
3	10 83.33	2 16.67	12 100.00
4	4 57.14	3 42.86	7 100.00

5	1	3	4
	25.00	75.00	100.00
6	1	3	4
	25.00	75.00	100.00
Total	67	15	82
	81.71	18.29	100.00

. tab JenisGameKat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jenis Game Kat	AGkat 0	1	Total
0	34 85.00	6 15.00	40 100.00
1	10 90.91	1 9.09	11 100.00
2	23 74.19	8 25.81	31 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. tab JenisPerangkat AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jenis Perangkat	AGkat 0	1	Total
1	67 81.71	15 18.29	82 100.00

Total	67	15	82
	81.71	18.29	100.00

. tab Umur AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Umur	AGkat		Total
	0	1	
15	24	3	27
	88.89	11.11	100.00
16	17	1	18
	94.44	5.56	100.00
17	24	7	31
	77.42	22.58	100.00
18	2	4	6
	33.33	66.67	100.00
Total	67	15	82
	81.71	18.29	100.00

. tab JK AGkat, row

Key
frequency
row percentage

JK	AGkat		Total
	0	1	
0	33	12	45
	73.33	26.67	100.00
1	34	3	37
	91.89	8.11	100.00

Total	67	15	82
	81.71	18.29	100.00

. tab PendidikanKelas AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Pendidikan - Kelas	AGkat		Total
	0	1	
10	24 88.89	3 11.11	27 100.00
11	17 94.44	1 5.56	18 100.00
12	26 70.27	11 29.73	37 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. tab TempatTinggal AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Tempat Tinggal	AGkat		Total
	0	1	
0	67 81.71	15 18.29	82 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. tab JumlahOperatorSelulerYangTe AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Jumlah Operator Seluler Yang Terjangkau	AGkat		Total
	0	1	
1	67 83.75	13 16.25	80 100.00
2	0 0.00	2 100.00	2 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. tab KondisiSignal AGkat, row

Key
frequency
row percentage

Kondisi Signal	AGkat		Total
	0	1	
0	0 0.00	2 100.00	2 100.00
1	4 25.00	12 75.00	16 100.00
2	63 98.44	1 1.56	64 100.00
Total	67 81.71	15 18.29	82 100.00

. *Analisis Multivariat*

```
. regress AGskor i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPer
> angkat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal
note: TempatTinggal omitted because of collinearity
note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 1.JenisPerangkat omitted because of collinearity
note: 2.KondisiSignal omitted because of collinearity
```

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	82
				F(15, 66)	=	5.87
Model	2510.4032	15	167.360213	Prob > F	=	0.0000
Residual	1881.12119	66	28.5018363	R-squared	=	0.5716
				Adj R-squared	=	0.4743
Total	4391.52439	81	54.2163505	Root MSE	=	5.3387

	AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf. Interval]
	KMkat					
3.318827	1	.0932616	1.615558	0.06	0.954	-3.132304
8.261692	2	4.994926	1.636194	3.05	0.003	1.72816
	Umur					
-1.228023	16	-4.718061	1.748021	-2.70	0.009	-8.208098
3.192325	17	-.141664	1.669863	-0.08	0.933	-3.475653
4.270773	18	-2.240437	3.261207	-0.69	0.494	-8.751648
-1.353228	1.JK	-4.268432	1.46011	-2.92	0.005	-7.183636
	TempatTinggal	0 (omitted)				
	PendidikanKelas					
	11	0 (omitted)				
	12	0 (omitted)				
	LamaMain					
5.459007	2	1.95296	1.75604	1.11	0.270	-1.553088
5.417546	3	1.397579	2.013442	0.69	0.490	-2.622388
	4	1.929832	2.623322	0.74	0.465	-3.3078

7.167464							
	5		6.965097	3.607678	1.93	0.058	-.2378656
14.16806							
	6		4.499987	3.171489	1.42	0.161	-1.832095
10.83207							
	JenisGameKat						
	1		-3.732106	1.92857	-1.94	0.057	-7.582621
.1184078							
	2		-1.175835	1.530674	-0.77	0.445	-4.231924
1.880254							
	1.JenisPerangkat		0	(omitted)			
2.JumlahOperatorSelulerYangTe			7.149693	4.182158	1.71	0.092	-1.200255
15.49964							
	KondisiSignal						
	1		5.371862	1.828188	2.94	0.005	1.721766
9.021958							
	2		0	(omitted)			
	_cons		9.471629	1.521665	6.22	0.000	6.433526
12.50973							

```

. stepwise, pr (.25) : regress AGskor KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas
LamaMain JenisGameKat JenisP
> erangkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal
note: TempatTinggal dropped because of collinearity
note: JenisPerangkat dropped because of collinearity
begin with full model
p = 0.9602 >= 0.2500 removing PendidikanKelas
p = 0.3044 >= 0.2500 removing JenisGameKat
p = 0.2749 >= 0.2500 removing JumlahOperatorSelulerYangTe

```

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	82
				F(4, 77)	=	16.91
Model	2053.70018	4	513.425046	Prob > F	=	0.0000
Residual	2337.82421	77	30.3613533	R-squared	=	0.4677
				Adj R-squared	=	0.4400
Total	4391.52439	81	54.2163505	Root MSE	=	5.5101

AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf. Interval]	
KMkat	2.297263	.7415841	3.10	0.003	.8205807	3.773946
JK	-3.735319	1.342598	-2.78	0.007	-6.408772	-1.061865
KondisiSignal	-4.962953	1.389462	-3.57	0.001	-7.729725	-2.196181
LamaMain	.9129538	.4796422	1.90	0.061	-.0421358	1.868043

_cons		15.85875	3.341417	4.75	0.000	9.205137	22.51236
-------	--	----------	----------	------	-------	----------	----------

```
. logit AGkat i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPerang
> kat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal, or
```

```
note: 1.JumlahOperatorSelulerYangTe != 1 predicts success perfectly
      1.JumlahOperatorSelulerYangTe dropped and 2 obs not used
```

```
note: 16.Umur != 0 predicts failure perfectly
      16.Umur dropped and 17 obs not used
```

```
note: 5.LamaMain != 0 predicts success perfectly
      5.LamaMain dropped and 3 obs not used
```

```
note: 6.LamaMain != 0 predicts success perfectly
      6.LamaMain dropped and 3 obs not used
```

```
note: 1.JenisGameKat != 0 predicts failure perfectly
      1.JenisGameKat dropped and 9 obs not used
```

```
note: TempatTinggal omitted because of collinearity
note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 1.JenisPerangkat omitted because of collinearity
note: 2.JumlahOperatorSelulerYangTe omitted because of collinearity
note: 2.KondisiSignal omitted because of collinearity
```

```
Iteration 0:  log likelihood = -19.939823
Iteration 1:  log likelihood = -8.9548032
Iteration 2:  log likelihood = -5.6828708
Iteration 3:  log likelihood = -1.1022867
Iteration 4:  log likelihood = 0
Iteration 5:  log likelihood = 0
```

Logistic regression		Number of obs	=	48
		LR chi2(-1)	=	39.88
		Prob > chi2	=	.
Log likelihood =	0	Pseudo R2	=	1.0000

	AGkat		Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95%
Conf. Interval]							

	KMkat						
	1		8.41e-46	.	.	.	.
	2		1.37e+33	.	.	.	.

.							
	Umur						
	16	1	(empty)				
	17	1.64e-36		.	.	.	.
.							
	18	9.1e-116		.	.	.	.
.							
	1.JK	2.92e-20		.	.	.	.
.							
	TempatTinggal	1	(omitted)				
	PendidikanKelas						
	11	1	(empty)				
	12	1	(omitted)				
	LamaMain						
	2	1.35e+51		.	.	.	.
.							
	3	5.1e+113		.	.	.	.
.							
	4	8.75e+49		.	.	.	.
.							
	5	1	(empty)				
	6	1	(empty)				
	JenisGameKat						
	1	1	(empty)				
	2	4.08e-82		.	.	.	.
.							
	1.JenisPerangkat	1	(omitted)				
	2.JumlahOperatorSelulerYangTe	1	(empty)				
	KondisiSignal						
	0	1	(empty)				
	1	1.4e+122		.	.	.	.
.							
	2	1	(omitted)				
	_cons	4.87e-61		.	.	.	.
.							

Note: 41 failures and 7 successes completely determined.

```
. stepwise, pr (.25) : logit AGkat KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas LamaMain
JenisGameKat JenisPera
> ngkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal, or
```

note: TempatTinggal dropped because of collinearity
 note: JenisPerangkat dropped because of collinearity
 note: JumlahOperatorSelulerYangTe dropped because of estimability
 note: o.JumlahOperatorSelulerYangTe dropped because of estimability
 note: 2 obs. dropped because of estimability

begin with full model

p = 0.4878 >= 0.2500 removing JK

p = 0.6217 >= 0.2500 removing PendidikanKelas

Logistic regression	Number of obs	=	80
	LR chi2(4)	=	54.04
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -8.4852969	Pseudo R2	=	0.7610

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
KMkat	12.54023	20.31011	1.56	0.118	.5244486	299.8529
KondisiSignal	.0008224	.0022036	-2.65	0.008	4.31e-06	.1569885
JenisGameKat	.1361001	.1742092	-1.56	0.119	.0110742	1.672642
LamaMain	4.141456	2.802846	2.10	0.036	1.099205	15.6037
_cons	39.9057	94.51731	1.56	0.120	.3845477	4141.138

.
.
.
.

. *UJI LOGISTIK COR*

. logit AGkat i.KMkat ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -161.11326
 Iteration 2: log likelihood = -156.62235
 Iteration 3: log likelihood = -156.36424
 Iteration 4: log likelihood = -156.36169
 Iteration 5: log likelihood = -156.36169

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	69.36
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -156.36169	Pseudo R2	=	0.1815

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
KMkat						
1	6.072289	4.82771	2.27	0.023	1.278243	28.84638
2	32.21239	23.52084	4.76	0.000	7.700034	134.7576

_cons		.0178571	.0127391	-5.64	0.000	.0044113	.0722857
-------	--	----------	----------	-------	-------	----------	----------

. logit AGkat i.LamaMain ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -113.72029
 Iteration 2: log likelihood = -108.04257
 Iteration 3: log likelihood = -107.67537
 Iteration 4: log likelihood = -107.67276
 Iteration 5: log likelihood = -107.67276

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(5)	=	166.74
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -107.67276	Pseudo R2	=	0.4364

AGkat		Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
LamaMain						
2		4.338235	2.990733	2.13	0.033	1.123321 16.75415
3		10.62	6.362994	3.94	0.000	3.281901 34.36557
4		33.1875	19.32251	6.02	0.000	10.60195 103.8875
5		619.4999	713.657	5.58	0.000	64.78383 5924.011
6		885	1011.246	5.94	0.000	94.25786 8309.387
_cons		.0225989	.0114264	-7.50	0.000	.0083889 .0608793

. logit AGkat i.JenisGameKat ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -189.91455
 Iteration 2: log likelihood = -189.9064
 Iteration 3: log likelihood = -189.9064

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	2.27
	Prob > chi2	=	0.3218
Log likelihood = -189.9064	Pseudo R2	=	0.0059

AGkat		Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
JenisGameKat						
1		.745957	.3110054	-0.70	0.482	.3294805 1.688876
2		1.29789	.3602927	0.94	0.348	.7532604 2.236302
_cons		.2276423	.0476661	-7.07	0.000	.1510148 .3431519

. logit AGkat i.JenisPerangkat ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -190.94121
Iteration 2: log likelihood = -190.94037
Iteration 3: log likelihood = -190.94037

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(1)	=	0.20
	Prob > chi2	=	0.6549
Log likelihood = -190.94037	Pseudo R2	=	0.0005

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
1.JenisPerangkat	.7324415	.4975685	-0.46	0.647	.1934315	2.773439
_cons	.3333333	.2222222	-1.65	0.099	.0902425	1.231251

. logit AGkat i.Umur ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -187.97296
Iteration 2: log likelihood = -187.57276
Iteration 3: log likelihood = -187.53302
Iteration 4: log likelihood = -187.53298
Iteration 5: log likelihood = -187.53298

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(3)	=	7.01
	Prob > chi2	=	0.0714
Log likelihood = -187.53298	Pseudo R2	=	0.0184

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
Umur						
16	1.143369	.3731215	0.41	0.681	.6031281	2.167521
17	1.295533	.4077496	0.82	0.411	.6991098	2.400774
18	9.666667	8.647682	2.54	0.011	1.67418	55.81504
_cons	.2068966	.0463962	-7.03	0.000	.133313	.3210952

. logit AGkat i.JK ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -191.02786

Iteration 2: log likelihood = -191.02786

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(1)	=	0.02
	Prob > chi2	=	0.8748
Log likelihood = -191.02786	Pseudo R2	=	0.0001

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
1.JK	1.04123	.2670476	0.16	0.875	.6298487	1.721302
_cons	.2416107	.0448702	-7.65	0.000	.1678948	.3476923

. logit AGkat i.PendidikanKelas ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -190.23846
Iteration 2: log likelihood = -190.23571
Iteration 3: log likelihood = -190.23571

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	1.61
	Prob > chi2	=	0.4473
Log likelihood = -190.23571	Pseudo R2	=	0.0042

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
PendidikanKelas						
11	1.143369	.3731215	0.41	0.681	.6031281	2.167521
12	1.464646	.4483869	1.25	0.213	.8037962	2.668822
_cons	.2068966	.0463962	-7.03	0.000	.133313	.3210952

. logit AGkat i.TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -190.96546
Iteration 2: log likelihood = -190.96541
Iteration 3: log likelihood = -190.96541

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(1)	=	0.15
	Prob > chi2	=	0.6988
Log likelihood = -190.96541	Pseudo R2	=	0.0004

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
-------	------------	-----------	---	------	----------------------	--

1.TempatTinggal	1.130567	.3613128	0.38	0.701	.6043169	2.115086
_cons	.2238806	.06395	-5.24	0.000	.1279018	.391883

. logit AGkat i.JumlahOperatorSelulerYangTe ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -162.50121
Iteration 2: log likelihood = -159.75257
Iteration 3: log likelihood = -159.74135
Iteration 4: log likelihood = -159.74135

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	62.60
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -159.74135	Pseudo R2	=	0.1638

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
JumlahOperatorSelulerYangTe						
2		8.742028	2.593804	7.31	0.000	4.887159
15.63752						
3		6.628571	4.432564	2.83	0.005	1.787378
24.58235						
_cons		.0862069	.0200902	-10.52	0.000	.0545975
.1361166						

. logit AGkat i.KondisiSignal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -147.55362
Iteration 2: log likelihood = -140.12356
Iteration 3: log likelihood = -139.50069
Iteration 4: log likelihood = -139.48192
Iteration 5: log likelihood = -139.48192

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	103.12
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -139.48192	Pseudo R2	=	0.2699

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
KondisiSignal						
1	.0831848	.0256253	-8.07	0.000	.0454809	.1521454
2	.0091503	.0094276	-4.56	0.000	.0012146	.068933
_cons	1.457143	.3198396	1.72	0.086	.9476878	2.240469

. *UJI LOGISTIK AOR*

. logit AGkat i.KMkat TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -161.10483
 Iteration 2: log likelihood = -156.6123
 Iteration 3: log likelihood = -156.35412
 Iteration 4: log likelihood = -156.35157
 Iteration 5: log likelihood = -156.35157

Logistic regression Number of obs = 384
 LR chi2(3) = 69.38
 Prob > chi2 = 0.0000
 Log likelihood = -156.35157 Pseudo R2 = 0.1816

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
KMkat						
1	6.077851	4.832341	2.27	0.023	1.279328	28.87475
2	32.31526	23.60843	4.76	0.000	7.71878	135.2903
TempatTinggal	.9511987	.3338648	-0.14	0.887	.4780847	1.892508
_cons	.0185398	.0140875	-5.25	0.000	.0041814	.0822037

. logit AGkat i.LamaMain TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -113.72026
 Iteration 2: log likelihood = -108.04252
 Iteration 3: log likelihood = -107.67532
 Iteration 4: log likelihood = -107.67271
 Iteration 5: log likelihood = -107.67271

Logistic regression Number of obs = 384
 LR chi2(6) = 166.74
 Prob > chi2 = 0.0000
 Log likelihood = -107.67271 Pseudo R2 = 0.4364

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
LamaMain						
2	4.338688	2.991405	2.13	0.033	1.123255	16.75862
3	10.61845	6.364018	3.94	0.000	3.280241	34.37294
4	33.17522	19.35585	6.00	0.000	10.57271	104.0977
5	619.6124	713.8829	5.58	0.000	64.77585	5926.894
6	884.8611	1011.183	5.94	0.000	94.22298	8309.853
TempatTinggal	1.00445	.4564374	0.01	0.992	.4122203	2.447526
_cons	.0225214	.0138726	-6.16	0.000	.006734	.0753207

. logit AGkat i.JenisGameKat TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -189.85564
Iteration 2: log likelihood = -189.84708
Iteration 3: log likelihood = -189.84708

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(3)	=	2.39
	Prob > chi2	=	0.4962
Log likelihood = -189.84708	Pseudo R2	=	0.0062

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
JenisGameKat						
1	.7388913	.3087643	-0.72	0.469	.3257501	1.676009
2	1.286314	.3586362	0.90	0.366	.7447731	2.22162
TempatTinggal	1.116438	.3593775	0.34	0.732	.5940679	2.098135
_cons	.2097818	.0669716	-4.89	0.000	.1122088	.3922011

. logit AGkat i.JenisPerangkat TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -190.88144
Iteration 2: log likelihood = -190.88054
Iteration 3: log likelihood = -190.88054

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(2)	=	0.32
	Prob > chi2	=	0.8524
Log likelihood = -190.88054	Pseudo R2	=	0.0008

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
1.	JenisPerangkat	.75	.5119793	-0.42	0.673	.1967876	2.858411
	TempatTinggal	1.116667	.3586287	0.34	0.731	.5950475	2.095538
	_cons	.2985075	.2208931	-1.63	0.102	.0699959	1.273027

. logit AGkat i.Umur TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -187.23929
 Iteration 2: log likelihood = -186.82848
 Iteration 3: log likelihood = -186.78873
 Iteration 4: log likelihood = -186.78869
 Iteration 5: log likelihood = -186.78869

Logistic regression Number of obs = 384
 LR chi2(4) = 8.50
 Prob > chi2 = 0.0748
 Log likelihood = -186.78869 Pseudo R2 = 0.0223

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
	Umur						
	16	1.127917	.368835	0.37	0.713	.5941957	2.141039
	17	1.327361	.4194431	0.90	0.370	.7145153	2.465851
	18	13.72378	12.96748	2.77	0.006	2.153677	87.45142
	TempatTinggal	1.526702	.546667	1.18	0.237	.7567705	3.079956
	_cons	.1457325	.0550745	-5.10	0.000	.0694823	.3056598

. logit AGkat i.JK TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -190.95688
 Iteration 2: log likelihood = -190.95683
 Iteration 3: log likelihood = -190.95683

Logistic regression Number of obs = 384
 LR chi2(2) = 0.17
 Prob > chi2 = 0.9199
 Log likelihood = -190.95683 Pseudo R2 = 0.0004

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
	1.JK	1.034264	.2659281	0.13	0.896	.6248448	1.711949
	TempatTinggal	1.127332	.3611262	0.37	0.708	.6017006	2.112143

_cons		.2204833	.0680908	-4.90	0.000	.1203659	.403876
-------	--	----------	----------	-------	-------	----------	---------

. logit AGkat i.PendidikanKelas TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -190.0982
 Iteration 2: log likelihood = -190.09462
 Iteration 3: log likelihood = -190.09462

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(3)	=	1.89
	Prob > chi2	=	0.5953
Log likelihood = -190.09462	Pseudo R2	=	0.0050

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
PendidikanKelas						
	11	1.136664	.3712361	0.39	0.695	.5992779 2.155935
	12	1.488048	.4578958	1.29	0.196	.8141211 2.719851
TempatTinggal						
		1.185273	.3831751	0.53	0.599	.628987 2.233546
_cons		.1801089	.062736	-4.92	0.000	.0910002 .3564741

. logit AGkat i.JumlahOperatorSelulerYangTe TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
 Iteration 1: log likelihood = -158.02435
 Iteration 2: log likelihood = -153.54163
 Iteration 3: log likelihood = -153.44207
 Iteration 4: log likelihood = -153.44177
 Iteration 5: log likelihood = -153.44177

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(3)	=	75.20
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -153.44177	Pseudo R2	=	0.1968

	AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
JumlahOperatorSelulerYangTe						
	2	18.49333	7.872317	6.85	0.000	8.029199 42.59495
	3	14.37234	10.59396	3.62	0.000	3.389224

60.94733

	TempatTinggal	.1972016	.094352	-3.39	0.001	.0772057
.5036999	_cons	.2016155	.0594942	-5.43	0.000	.1130694

. logit AGkat i.KondisiSignal TempatTinggal ,or

Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -129.12393
Iteration 2: log likelihood = -118.03478
Iteration 3: log likelihood = -117.02631
Iteration 4: log likelihood = -116.99271
Iteration 5: log likelihood = -116.99267
Iteration 6: log likelihood = -116.99267

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(3)	=	148.10
	Prob > chi2	=	0.0000
Log likelihood = -116.99267	Pseudo R2	=	0.3876

AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
KondisiSignal					
1	.0439941	.0162925	-8.43	0.000	.0212895 .0909125
2	.0002294	.0002789	-6.89	0.000	.0000212 .002486
TempatTinggal	.0203375	.0131519	-6.02	0.000	.0057259 .072236
_cons	68.93475	47.05607	6.20	0.000	18.08811 262.7141

.

. *Analisis Multivariat*

. *NUMERIK*

. regress AGskor i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPer
> angkat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal
note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity
note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	384
				F(19, 364)	=	24.02
Model	11400.7604	19	600.040023	Prob > F	=	0.0000
Residual	9091.79946	364	24.977471	R-squared	=	0.5563

-----+-----				Adj R-squared	=	0.5332
Total		20492.5599	383 53.5053783	Root MSE	=	4.9977

-----+-----						

Interval]						
-----+-----						

	AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf.
KMkat						
1.296599	1	-.1755528	.748614	-0.23	0.815	-1.647704
8.543241	2	7.169223	.6987117	10.26	0.000	5.795205
Umur						
.4719398	16	-.8086853	.6512196	-1.24	0.215	-2.08931
.6919471	17	-.5683744	.6408949	-0.89	0.376	-1.828696
5.72745	18	1.200636	2.301962	0.52	0.602	-3.326178
.7589665	1.JK	-.292664	.534772	-0.55	0.585	-1.344295
-.4574725	TempatTinggal	-2.538417	1.058196	-2.40	0.017	-4.619362
PendidikanKelas						
	11	0	(omitted)			
	12	0	(omitted)			
LamaMain						
3.105293	2	1.555756	.787966	1.97	0.049	.0062192
2.267902	3	.7321969	.780932	0.94	0.349	-.803508
3.280614	4	1.542204	.8840113	1.74	0.082	-.196207
10.07953	5	7.103917	1.513151	4.69	0.000	4.128302
12.77023	6	10.28077	1.265933	8.12	0.000	7.791308
JenisGameKat						
-1.555826	1	-3.129784	.8003847	-3.91	0.000	-4.703743
1.573692	2	.3393696	.6276738	0.54	0.589	-.8949526

1.501128	1.JenisPerangkat	-1.462588	1.5071	-0.97	0.332	-4.426304
	JumlahOperatorSelulerYangTe					
2.452809	2	.6326808	.9255663	0.68	0.495	-1.187448
5.321597	3	2.22777	1.573264	1.42	0.158	-.8660577
	KondisiSignal					
.8753664	1	-1.181986	1.046199	-1.13	0.259	-3.239338
-.6099338	2	-3.496051	1.467639	-2.38	0.018	-6.382167
15.20621	_cons	10.80774	2.236695	4.83	0.000	6.409276

```

. stepwise, pr (.25) : regress AGskor KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas
LamaMain JenisGameKat JenisP
> erangkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal
begin with full model
p = 0.6517 >= 0.2500 removing PendidikanKelas
p = 0.5280 >= 0.2500 removing JK
p = 0.3197 >= 0.2500 removing JumlahOperatorSelulerYangTe

```

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	384
				F(6, 377)	=	55.28
Model	9591.25047	6	1598.54175	Prob > F	=	0.0000
Residual	10901.3094	377	28.9159401	R-squared	=	0.4680
				Adj R-squared	=	0.4596
Total	20492.5599	383	53.5053783	Root MSE	=	5.3774

AGskor	Coef.	Std. Err.	t	P> t	[95% Conf. Interval]	
KMkat	3.480498	.3622161	9.61	0.000	2.768281	4.192715
JenisPerangkat	-2.846095	1.587157	-1.79	0.074	-5.966886	.2746946
TempatTinggal	-3.318512	.8861759	-3.74	0.000	-5.060979	-1.576045
KondisiSignal	-2.660806	.5861037	-4.54	0.000	-3.813248	-1.508364
LamaMain	1.449315	.2046939	7.08	0.000	1.046831	1.8518
JenisGameKat	.3837314	.3281508	1.17	0.243	-.2615038	1.028967
_cons	10.22185	2.167689	4.72	0.000	5.959569	14.48412

KATEGORIK

```
. logit AGkat i.KMkat i.Umur i.JK TempatTinggal i.PendidikanKelas i.LamaMain
i.JenisGameKat i.JenisPerang
> kat i.JumlahOperatorSelulerYangTe i.KondisiSignal, or
```

note: 11.PendidikanKelas omitted because of collinearity

note: 12.PendidikanKelas omitted because of collinearity

```
Iteration 0: log likelihood = -191.04027
Iteration 1: log likelihood = -65.659508
Iteration 2: log likelihood = -44.778909
Iteration 3: log likelihood = -32.758659
Iteration 4: log likelihood = -31.961289
Iteration 5: log likelihood = -31.810607
Iteration 6: log likelihood = -31.809868
Iteration 7: log likelihood = -31.809868
```

```
Logistic regression               Number of obs   =          384
                                LR chi2(19)         =        318.46
                                Prob > chi2          =        0.0000
Log likelihood = -31.809868       Pseudo R2        =        0.8335
```

		AGkat	Odds Ratio	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]
		KMkat					
180.5691	1		7.843672	12.55173	1.29	0.198	.3407182
	2		1176.78	2119.915	3.92	0.000	34.45831
		Umur					
3.411417	16		.5687364	.5198421	-0.62	0.537	.0948172
	17		.7397153	.6776406	-0.33	0.742	.1228269
4.454879	18		.0696109	.4328142	-0.43	0.668	3.55e-07
		1.JK					
14.01112			3.235077	2.419418	1.57	0.116	.7469581
		TempatTinggal	.0008046	.0013125	-4.37	0.000	.0000329
		PendidikanKelas					
.0196837	11		1	(omitted)			
	12		1	(omitted)			
		LamaMain					

23.90425	2		1.813362	2.385978	0.45	0.651	.1375606
284.5701	3		24.23194	30.45502	2.54	0.011	2.063418
10470.87	4		408.605	676.2127	3.63	0.000	15.945
5.83e+11	5		724313.2	5025554	1.94	0.052	.8994431
3.55e+07	6		224113.9	579152.7	4.77	0.000	1415.152
	JenisGameKat						
.7257063	1		.0006395	.002295	-2.05	0.040	5.63e-07
.0717299	2		.0046332	.0064764	-3.84	0.000	.0002993
2.50369	1.JenisPerangkat		.051976	.1027537	-1.50	0.135	.001079
JumlahOperatorSelulerYangTe	2		.787431	1.882288	-0.10	0.920	.0072692
85.29798	3		50.00596	118.6504	1.65	0.099	.4779185
5232.265	KondisiSignal						
5.238847	1		.0458389	.1108275	-1.27	0.202	.0004011
.0031986	2		4.45e-06	.0000149	-3.67	0.000	6.19e-09
47887.2	_cons		30.39174	114.1639	0.91	0.363	.0192882

Note: 7 failures and 0 successes completely determined.

```
. stepwise, pr (.25) : logit AGkat KMkat JK TempatTinggal PendidikanKelas LamaMain
JenisGameKat JenisPera
> ngkat JumlahOperatorSelulerYangTe KondisiSignal
begin with full model
p = 0.7633 >= 0.2500 removing JumlahOperatorSelulerYangTe
p = 0.4646 >= 0.2500 removing PendidikanKelas
```

Logistic regression	Number of obs	=	384
	LR chi2(7)	=	296.39
	Prob > chi2	=	0.0000

Log likelihood = -42.846941

Pseudo R2

= 0.7757

AGkat	Coef.	Std. Err.	z	P> z	[95% Conf. Interval]	
KMkat	2.599934	.5530095	4.70	0.000	1.516055	3.683813
JK	.7467365	.5927859	1.26	0.208	-.4151025	1.908576
TempatTinggal	-4.754808	1.042974	-4.56	0.000	-6.799	-2.710617
KondisiSignal	-3.838857	.6568875	-5.84	0.000	-5.126333	-2.551381
LamaMain	1.770293	.2841029	6.23	0.000	1.213462	2.327125
JenisGameKat	-1.514049	.3722662	-4.07	0.000	-2.243677	-.7844206
JenisPerangkat	-2.97299	1.315002	-2.26	0.024	-5.550347	-.395633
_cons	.0519886	2.02365	0.03	0.980	-3.914293	4.018271

UJI BEDA

. sktest AGskor

Skewness/Kurtosis tests for Normality

Variable	Obs	Pr(Skewness)	Pr(Kurtosis)	adj chi2(2)	joint Prob>chi2
AGskor	384	0.8956	0.0000	33.57	0.0000

. ttest AGskor, by (TempatTinggal) unequal

Two-sample t test with unequal variances

Group	Obs	Mean	Std. Err.	Std. Dev.	[95% Conf. Interval]	
0	82	9.865854	.8131267	7.363175	8.247987	11.48372
1	302	10.07947	.420824	7.313141	9.251341	10.9076
combined	384	10.03385	.3732786	7.314737	9.299922	10.76779
diff		-.2136165	.9155697		-2.025263	1.59803

diff = mean(0) - mean(1)

t = -0.2333

Ho: diff = 0

Satterthwaite's degrees of freedom = 127.736

Ha: diff < 0

Ha: diff != 0

Ha: diff > 0

Pr(T < t) = 0.4079

Pr(|T| > |t|) = 0.8159

Pr(T > t) = 0.5921

. log close

name: <unnamed>

log: D:\Tesis\Revisi\Stata.log
log type: text
closed on: 1 Sep 2022, 16:54:32





No : 149/UM.MKM.M/IV/2022
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) N 1 Beutong Kab Nagan Raya
di

Tempat

Dengan Hormat,

1. Sehubungan dengan proses penyusunan tesis yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan rekomendasi izin penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

N a m a : **Saiful**
NPM : 2007210005
Peminatan : Administrasi Kebijakan Kesehatan
Judul Tesis : **"DIFFERENSIASI ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PELAJAR SMA NEGERI 1 DAN SMA NEGERI 2 BEUTONG KABUPATEN NAGAN RAYA"**

2. Berkaitan dengan adanya kebijakan *social distancing* pada masa pandemi Covid-19 ini, maka kami menghimbau mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat memperhatikan **Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19** jika mengharuskan pengambilan data penelitian secara langsung di lapangan. Hal ini sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19;
3. Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 04 April 2022

Direktur,



Prof. Asnawi Abdullah, SKM, MHSM, MSc.HPPE, DLSHTM, PhD
NIP. 19710703 199503 1 001



No : 149.a/UM.MKM.M/IV/2022

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Beutong Kab Nagan Raya
di

Tempat

Dengan Hormat,

1. Sehubungan dengan proses penyusunan tesis yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Aceh, maka kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan rekomendasi izin penelitian terhadap mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

N a m a : **Saiful**
NPM : 2007210005
Peminatan : Administrasi Kebijakan Kesehatan
Judul Tesis : **"DIFFERENSIASI ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PELAJAR SMA NEGERI 1 DAN SMA NEGERI 2 BEUTONG KABUPATEN NAGAN RAYA"**

2. Berkaitan dengan adanya kebijakan *social distancing* pada masa pandemi Covid-19 ini, maka kami menghimbau mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat memperhatikan **Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19** jika mengharuskan pengambilan data penelitian secara langsung di lapangan. Hal ini sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19;
3. Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 04 April 2022

 Direktur,



Prof. Asnawi Abdullah, SKM, MHSM, MSc.HPPE, DLSHTM, PhD
NIP. 19710703 199503 1 001



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 BEUTONG

Jl. Suka Makmue-Takengon-Meunasah Teungoh Kecamatan Beutong
Kabupaten Nagan Raya Email : sman2beutongnaganaraya2006@gmail.com

Nama : 421.3/ 56 / 2022
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Direktur Paska Sarjana
Universitas Muhammadiyah Aceh
Di -
Banda Aceh

Dengan hormat,
Sehubungan dengan surat wakil dekan bidang Akademik dan kelembagaan
Universitas Muhammadiyah Aceh nomor : DEFERENSIASI ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP
KESEHATAN MENTAL PELAJAR SMA NEGERI 1 BEUTONG DAN SMA NEGERI 2
BEUTONG KABUPATEN NAGAN RAYA.

Dengan ini kami memberi izin kepada :

Nama : SAIFUL
NPM : 2007210005
Semester / Jurusan : IX / Administrasi Kebijakan Kesehatan
Alamat : Blang Seumot, Kec. Beutong Kabupaten Nagan Raya.

Untuk melaksanakan pengumpulan data SMA Negeri 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya, dimulai dari
tanggal, 12 April s.d 20 April 2022.

Demikian surat izin ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Beutong, 25 April 2022
Kepala Sekolah

M.YUNUS, S.Pd
NIP. 19661201 199103 1 009





PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BEUTONG

Jln. Nasional Km 1,5 Desa Blang Seumot Kode Pos 23672
Email : smabet1@gmail.com Wabsite : www.smanegerisatubeutong.sch.id

Nomor : 321.3 / 23 / 2022
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Direktur Paska Sarjana
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
DI
Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat Wakil dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Muhammadiyah Aceh Nomor: 149/UM.MKM.IV/2022. Tentang Penelitian Ilmiah Mahasiswa yang bewrjudul : DEFFERENSIASI ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PELAJAR SMA NEGERI 1 DAN SMA NEGERI 2 BEUTONG KABUPATEN NAGAN RAYA. Dengan ini kami Memberikan Izin kepada :

Nama : SAIFUL
NPM : 2007210005
Semester/Jurusan : IX/ Administrasi Kebijakan Kesehatan
Alamat : Blang Seumot, Kec. Beutong, Kab. Nagan Raya

Untuk Melaksanakan pengumpulan data pada SMA Negeri 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya, dimulai dari tanggal, 5 April 2022 s/d 19 April 2022

Demikian surat izin ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Beutong, 20 April 2022

Kepala Sekolah



AHMADI ALI, S.Pd

NIP. 19781220 200312 1 002

DOKUMENTASI

