



KOMISI ETIK PENELITIAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN

Alamat : Kampus Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Telp/Fax : (0511)3363002
Web : ke.umbjm.ac.id Email: komisi.etik.umbjm@gmail.com



KETERANGAN KELAYAKAN ETIK PENELITIAN

Nomor: 178/UMB/KE/XII/2020

Komisi etik penelitian Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, setelah mempelajari dan melakukan kajian etik secara seksama usulan rancangan penelitian, dengan ini menyatakan bahwa penelitian dengan:

Judul : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja

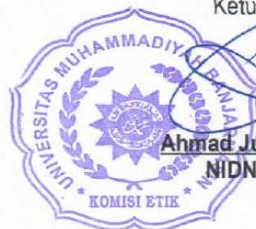
Peneliti : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

Pembimbing : 1. M. Fahrin Azhari, Ns.,M.Kep
2. Yustan Azidin, Ns.,M.Kep

Dinyatakan : LULUS ETIK

Banjarmasin, 18 Desember 2020
Ketua Komisi Etik



Ahmad Juliadi, Ns. M. Kep
NIDN. 1103078701



**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
BANJARMASIN**
DIK. KEMENKES RI/2015

**Fakultas Keperawatan
dan Ilmu Kesehatan**

Nomor : 654/UM-BJM/R.1/038.PN3/XII/2020 Banjarmasin, 21 Desember 2020
05 Jumadil Awal 1442H

Lampiran : -

Perihal : **Mohon Ijin Melaksanakan Penelitian**

KepadaYth
Kepala Sekolah MAN 3 Marabahan

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir akademik bagi mahasiswa Program Studi **B S-1 Keperawatan** Universitas Muhammadiyah (UM) Banjarmasin, kami mohon agar mahasiswa di bawah ini diperkenankan untuk melaksanakan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa tersebut adalah :

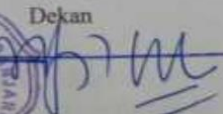
Nama : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

Judul penelitian : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Solihin, Ns, M.Kep.Sp.Kep.MB
NIK.01629071979 018 003 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KAB. BARITO KUALA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BARITO KUALA
Jl. Purwasari I Km. 6 Kec. Tamban Kabupaten Barito Kuala (70566) Kal.Sel
Email: man3marabahan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 172/ Ma.17.10.03/PP.00.9/12/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Drs. Rustam Eff, M.Pd.I
NIP. : 19640327 199903 1 003
Pangkat/ Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala MAN 3 Barito Kuala
No Hp./Wa : 085249455207

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Ulfa Sofya
NPM. : 1914201210122
Program Studi : B S-1 Keperawatan
Alamat : Jalan Desa Tamban Raya Km.12 R.04 No.20
Kecamatan Mekarsari Kab.Barito Kuala Prov.Kal.Sel.

Telah melaksanakan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka menyusun Skripsi dari tanggal 22,23 dan 26 Desember 2020, Skripsi yang berjudul " **HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA**"

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dikeluarkan di : Tamban
Pada Tanggal : 28 Desember 2020

Kepala,

Drs. Rustam Eff, M.Pd.I
NIP.19640327 199903 1 003

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada :

Yth. Calon Responden

Ditempat

Dengan hormat,

Saya bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa/i Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin :

Nama : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

Alamat : Desa Tamban Raya Km.12 Rt.04 kec. Mekarsari Kab. Batola

No. Telp : 0853-8965-3050

Saat ini sedang mengadakan penelitian dengan judul “hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja di MAN 3 BARTO KUALA.

Cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Responden nanti akan mengisi koesioner yang akan di berikan oleh peneliti, Sebelum mengisi koesioner tersebut peneliti menjelaskan bagaimana cara pengisian koesioner kepada responden-responden.

Penelitian ini dapat memberi manfaat yaitu Dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi semua pihak, berupa pengetahuan tentang hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja.

Penelitian ini akan mengakibatkan sedikit ketidaknyamanan atau mengganggu Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti mungkin mengganggu waktu responden atau merasa ketidaknyamanan, tetapi responden tidak perlu khawatir.

Penelitian ini akan dilakukan sesuai Standar Operasional Prosedur dan hanya akan disampaikan kepada pihak-pihak yang dianggap berhak.

Informasi dan keterangan yang didapatkan akan dijamin kerahasiaannya dan hanya diketahui oleh responden dan peneliti. Hasil penelitian ini hanya akan disampaikan kepada pihak-pihak yang dianggap berhak.

Bila responden keberatan, responden memiliki hak untuk dapat mengundurkan diri sewaktu-waktu dan apabila tidak bersedia lagi menjadi responden penelitian, maka responden tidak dipaksa untuk berpartisipasi karena penelitian ini bersifat bebas tanpa ada sangsi apapun.

Hormat Saya

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ulfa', followed by a horizontal line.

(ULFA SOFYA)

PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Inisial responden :

Umur :

Alamat :

No. Telp :

Menerangkan bahwa saya bersedia untuk terlibat sebagai responden pada penelitian yang dilakukan oleh saudara :

Nama : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

No. Telp : 0853-8965-3050

Saya menyatakan bersedia menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja”.

Tamaban , 2020

Responden

(.....)

**KUISIONER “HUBUNGAN POLA ASUH DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI *GAME MAN 3*
MARABAHAN KABUPATEN BARITO KUALA OKTOBER 2020”**

Tanggal pengambilan data

:

1. Data Karakteristik

a. Nama :

b. Jenis Kelamin :

c. Umur :

d. Alasan bermain : 1. Mencari uang

2. Hebat dalam permainan

3. Mencari teman

4. Menjadi orang lain

5. Menghilangkan stress

Petunjuk Pengisian : Lingkari salah satu jawaban yang menurut
anda sesuai

2. Kuesioner Pola Asuh Orang Tua (*Parenting Styles Questionnaire*)

A. Petunjuk Pengisian Kuisisioner :

1. Isilah data dibawah ini dengan lengkap.
2. Mohon kuisisioner ini diisi dengan menjawab seluruh pertanyaan yang ada
3. Pertanyaan dibawah adalah tentang pola asuh orang tua
4. Baca pertanyaan sebelum menjawab
5. Berilah tanda (✓) pada kotak yang telah disediakan dan pilihlah sesuai keadaan yang sebenarnya
6. Setelah selesai menjawab mohon kuisisioner ini dikembalikan kembali.
7. Tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pertanyaan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan anda.

B. Kuisisioner

Kuisisioner ini terdiri dari beberapa pertanyaan. Terdapat 5 pilihan jawaban yang disediakan untuk setiap pertanyaan yaitu :

Sangat Sering (SL) : setiap saat selalu melakukan kegiatan tersebut

Sering (S) : pada sebagian waktu melakukan kegiatan tersebut

Kadang-kadang (K) : frekuensi melakukan dan tidak melakukan sama

Jarang (J) : hanya beberapa kali melakukannya

Tidak Pernah (TP) : tidak pernah melakukan kegiatan tersebut

No	Pertanyaan	TP	J	K	S	SL
1	Orang tua anda peka terhadap perasaan dan kebutuhan anda					
2	Orang tua menggunakan hukuman fisik sebagai cara mendisiplinkan anda					

3	Orang tua terlebih dulu mempertimbangkan keinginan anda sebelum memintanya melakukan sesuatu					
4	Bila anda menanyakan mengapa harus melakukan sesuatu, orang tua anda menjawab karena orang tua yang menyuruh, atau hal itu yang orang tua anda inginkan.					
5	Orang tua menjelaskan pada anda bagaimana perasaan mereka tentang perilaku anda yang baik dan buruknya					
6	Orang tua memukul ketika anda tidak mematuhi aturan					
7	Orang tua mendorong anda untuk berbicara mengenai perasaan dan masalah-masalah anda.					
8	Orang tua anda merasa kesusahan dalam mendisiplinkan anda					
9	Orang tua mendorong anda untuk menyatakan perasaan dengan bebas, meskipun anda tidak setuju dengan orang tua anda					
10	Orang tua menghukum anda dengan menghilangkan hak kebebasan, tetapi orang tua memberikan sedikit penjelasan (misal menonton tv, bermain dengan teman atau bermain game).					
11	Orang tua memberikan alasan mengapa Anda harus mentaati peraturan					
12	Orang tua menghibur dan memberikan pemahaman kepada anda ketika anda					

	sedang marah					
13	Orang tua berteriak atau memarahi ketika anda berlaku tidak pantas atau nakal					
14	Orang tua memberikan pujian pada anda ketika melakukan hal yang baik					
15	Orang tua membiarkan anda melakukan sesuatu yang dapat mencelakai diri anda					
16	Orang tua melampiaskan kemarahan kepada anda					
17	Orang tua lebih sering menggunakan ancaman sebagai bentuk hukuman					
18	Orang tua mempertimbangkan pilihan anda dalam merencanakan sesuatu untuk keluarga (misal liburan bersama)					
19	Orang tua menghukum anda dengan tidak emosi, tetapi memberikan kasih sayang seperti memeluk atau mencium					
20	Orang tua menggunakan ancaman untuk menghukum anda dan tidak benar-benar melakukannya					
21	Orang tua menghargai pendapat anda dengan mendorong anda untuk mengemukakannya					
22	Orang tua mengizinkan anda untuk memberikan masukan dalam membuat peraturan keluarga					
23	Orang tua memarahi dan mengkritik anda supaya memperbaiki kelakuan anda					
24	Orang tua memberikan alasan/penjelasan terlebih dahulu pada anda mengapa peraturan harus ditaati					

25	Orang tua memberikan alasan kepada anda mengapa aturan yang telah ditetapkan harus ditaati					
26	Orang tua menggunakan ancaman sebagai bentuk hukuman dengan sedikit atau tanpa pembenaran dari anda					
27	Orang tua meluangkan waktu dengan suasana hangat dan akrab dengan anda					
28	Orang tua menghukum anda dengan mengurung anda sendirian dengan tidak memberikan penjelasan/sedikit penjelasan					
29	Orang tua membantu anda untuk memahami dampak dan konsekuensi dari perilaku dengan memberikan kesempatan untuk menjelaskan akibat-akibat dari tindakan anda sendiri					
30	Orang tua memarahi atau mengkritik saat perilaku anda tidak sesuai dengan yang orang tua anda harapkan					
31	Orang tua menjelaskan konsekuensi dari perilaku yang dilakukan anda					
32	Orang tua memukul anda ketika berperilaku buruk					

Riany, Y.E., Cuskelly, M., & Meredith, P. (2018)

3. Kuesioner Tingkat Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian :

- a. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang di rasakan sebenar-benarnya.
- b. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara/i dengan ketentuan sebagai berikut :

TP = Tidak Pernah

J = Jarang

K = Kadang-kadang

S = Sering

SL = Selalu

- c. Bila saudara/i ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis (=) pada ceklis (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda ceklis pada jawaban yang di anggap sesuai.

No	Pernyataan	TP	J	K	S	SL
1	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari					
2	Waktu bermain <i>game online</i> saya bertambah (misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main)					
3	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah					
4	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>					
5	Saya merasa tidak enak ketika tidak bermain <i>game onlien</i>					
6	Bermain <i>game online</i> membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, teman, dll) menjadi bermasalah					
7	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur					

Sumber : Jap T, Tiatri S, Jaya ES & Suteja MS. *The Development of Indonesian Online game Addiction Quisionnnare. Plos One* 2013.

FREQUENCIES VARIABLES=umur J.Kelamin P.Asuh Game.Online

/STATISTICS=STDDEV RANGE SEMEAN

/ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Notes

Output Created		30-Dec-2020 12:48:49
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	63
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.

Syntax			FREQUENCIES VARIABLES=umur J.Kelamin P.Asuh Game.Online /STATISTICS=STDDEV RANGE SEMEAN /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time		00:00:00.000
	Elapsed Time		00:00:00.002

[DataSet0]

Statistics

	umur	jenis kelamin	pola asuh	game online
N Valid	63	63	63	63
Missing	0	0	0	0
Std. Error of Mean	.145	.060	.098	.113
Std. Deviation	1.150	.475	.777	.895
Range	5	1	2	3

Frequency Table

umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15 tahun	12	19.0	19.0	19.0
	16 tahun	14	22.2	22.2	41.3
	17 tahun	24	38.1	38.1	79.4
	18 tahun	10	15.9	15.9	95.2
	19 tahun	2	3.2	3.2	98.4
	20 tahun	1	1.6	1.6	100.0
	Total	63	100.0	100.0	

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	42	66.7	66.7	66.7
	perempuan	21	33.3	33.3	100.0
	Total	63	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Demokratis	38	60.3	60.3	60.3
	Otoriter	14	22.2	22.2	82.5
	Permisif	11	17.5	17.5	100.0
	Total	63	100.0	100.0	

game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak ketergantungan	3	4.8	4.8	4.8
	ketergantungan ringan	11	17.5	17.5	22.2
	ketergantungan sedang	20	31.7	31.7	54.0
	ketergantungan	29	46.0	46.0	100.0
	Total	63	100.0	100.0	

CROSSTABS

/TABLES=P.Asuh BY Game.Online

/FORMAT=AVALUE TABLES

/STATISTICS=CORR

/CELLS=COUNT

/COUNT ROUND CELL

/METHOD=MC CIN(95) SAMPLES(10000).

Crosstabs

Notes

Output Created		30-Dec-2020 12:48:58
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	63
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.

Syntax		CROSSTABS	
		/TABLES=P.Asuh BY Game.Online	
		/FORMAT=AVALUE TABLES	
		/STATISTICS=CORR	
		/CELLS=COUNT	
		/COUNT ROUND CELL	
		/METHOD=MC CIN(95)	
		SAMPLES(10000).	
Resources	Processor Time	00:00:00.094	
	Elapsed Time	00:00:00.113	
	Dimensions Requested	2	
	Cells Available	174762	
	Time for Exact Statistics	00:00:00.020	

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pola asuh * game online	63	100.0%	0	.0%	63	100.0%

pola asuh * game online Crosstabulation

Count						
		game online				Total
		tidak ketergantungan	ketergantungan ringan	ketergantungan sedang	ketergantungan	
pola asuh	Demokratis	0	0	13	25	38
	Otoriter	3	8	3	0	14
	Permisif	0	3	4	4	11
Total		3	11	20	29	63

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.	Monte Carlo Sig.		
						Sig.	95% Confidence Interval	
							Lower Bound	Upper Bound
Interval by Interval	Pearson's R	-.437	.099	-3.796	.000 ^c	.001 ^d	.000	.001
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	-.525	.107	-4.823	.000 ^c	.000 ^d	.000	.000
N of Valid Cases		63						

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Based on normal approximation.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 1502173562.

NONPAR CORR

/VARIABLES=P.Asuh Game.Online

/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Nonparametric Correlations

Notes

Output Created		30-Dec-2020 12:49:05
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	63
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		NONPAR CORR /VARIABLES=P.Asuh Game.Online /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.018

Number of Cases Allowed	174762 cases ^a
-------------------------	---------------------------

a. Based on availability of workspace memory

[DataSet0]

Correlations

			pola asuh	game online
Spearman's rho	pola asuh	Correlation Coefficient	1.000	-.525**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	63	63
	game online	Correlation Coefficient	-.525**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	63	63

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

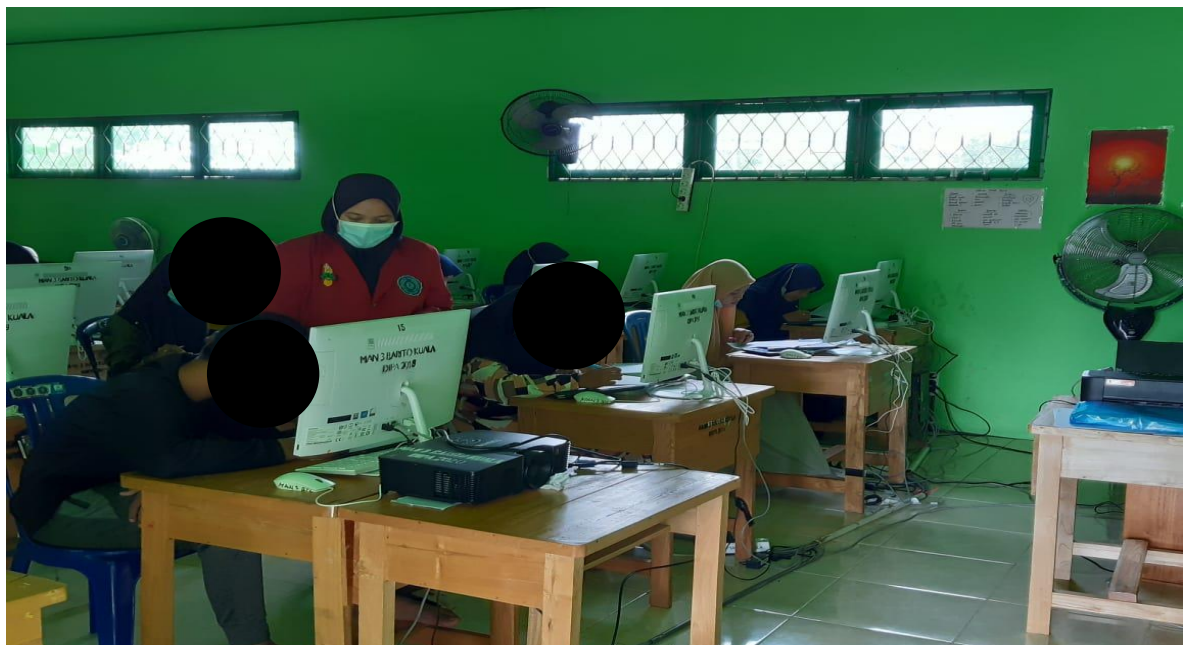
End of job: 25 command lines 1 errors 0 warnings 2 CPU seconds

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

**DOKUMENTASI PENELITIAN PADA TANGGAL 22, 23 DAN 26
DESEMBER 2020**

DI MAN 3 BARITO KUALA



LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya

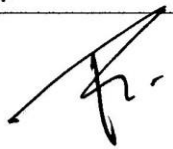
NPM : 1914201210122

Pembimbing 1 : M. Fahrin Azhari, Ns.,M.Kep

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
23 april 2020	1	1. Judul acc	
10 agustus 2020	1	1. Revolusi industri itu ceritakan setelah era modern 2. Coba lihat lagi kalimat yang lain ceritakan dari umum ke khusus	
	2	1. Perbaiki tulisan yang ketinggalan 2. Game online kecanduan jangan digabung, di pisah saja 3. Perbaiki kerangka konsep	
08 januari 2021	3 3 4 4	1. Perbaiki tulisan 2. Perbaiki pembahasan, di bab 3 dan bab 4 3. Sesuaikan dengan teori 4. Cari jurnal untuk memperbaiki hasil	
12 januari 2020		Persiapkan maju hasil	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya
NPM : 1914201210122
Pembimbing 1 : M. Fahrin Azhari, Ns., M.Kep

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
03-02-2021	Bab 1-5	- Perbaiki pembahasan - ACC	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

Pembimbing 2: Yustan Azidin, Ns., M.Kep

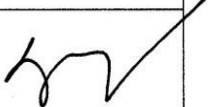
Hari/Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
6 Oktober 2020	2	1. Sesuaikan definisi di bab 2 dengan di definisi operasional di bab 3 2. Tambahkan alat ukur Penelitian Pola Asuh dan Kecanduan Game Online.	
15 Oktober 2020	3	1. Perbaiki di definisi operasional 2. Parameter tak usah menggunakan Pengertian 3. Skor Perbaiki menggunakan Baik / Kurang / Buruk angka Contoh: Pola Asuh otoriter 75	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya

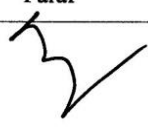
NPM : 1914201210122

Pembimbing 2: Yustan Azidin, Ns.,M.Kep

Hari/Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
23 Oktober 2020	3	1). Hitung menggunakan Skala, Rumus Sampel 2). Tambahkan Analisis Bivariat	
30 Oktober 2020	3	1) Silahkan kirim Lembar Pengesahan 2). Bisa dijadwalkan Seminar Proposal.	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya
NPM : 1914201210122
Pembimbing 2: Yustan Azidin, Ns.,M.Kep

Hari/Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
4 Januari 2021	3	1/ Bagaimana cara melakukan Rumus Random Sampling 2/ Langkah - Langkah Pengumpulan data, Jelaskan sesuai dengan Pelaksanaan 3/ Ganti bahasa Proposal dengan Penelitian 4/ Dimana dilakukan uji valid Jelaskan 5/ Jelaskan apa saja yang dimaksud dengan - a/ Editing - b/ Coding c. Entri data 6/ Analisa Bivariat tambahkan hasil Penelitian 7/ Semua Prinsip etik Jelaskan bagaimana Pelaksanaan caranya melakukan Prinsip etik tersebut.	
7/1/2021		1/ Lengkapi Lampiran 2/ Persiapkan maju sidang hasil	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya

NPM : 1914201210122

Pembimbing 2: Yustan Azidin, Ns.M.Kep

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
05-02-2021	Bab 1-5	Perbaiki Daftar Pustaka Acc	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Ulfa Sofya
 NPM : 1914201210122
 Penguji 3 : Mahdalena, S.Pd, M.Kep

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
03-02-2021	Bab 1	17. Tujuan Penelitian di Pindah ke halaman berikutnya	
	Bab 3	29. Perbaiki tulisan Rumus	
	Bab 2	37. Baca nilai ekstrim / yang akan berpengaruh terhadap masalah Penelitian	
		47. Isi tabel tdk Perlu di Ulang 57. Diperjelas lagi apa arti Pola negatif	
06-02-2021	Bab 4	17. Perbaiki tanda centang / Ubah dalam bentuk lain	
		27. Perbaiki kata Kemungkinan.	
		37. Nilai Negatif dan Variabel bertolak belakang	
		47. Acc	