

**HUBUNGAN INTERNET GAMING DISORDER DENGAN
PERILAKU SEHAT PADA REMAJA SMA PANCA BUDI
MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH:

**ZUAN ANAZMI RAMBE
158600058**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

Judul Skripsi: Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan Perilaku Sehatpada

Remaja di SMA Panca Budi Medan

Nama : Zuan Anazmi Rambe

NPM : 15.860.0058

Bagian : Psikologi Perkembangan



Tanggal Lulus :
30 September 2019

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Drajat Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal

30 September 2019

Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

Dekan

Abdul Munir, M.Pd.

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. La'li Alfita, S. Psi, MM. M. Psi, Psikolog

2. Annawati Dewi Purba, S. Psi, M.Si., Psikolog

3. Dra. Irma Minauli, M. Si., Psikolog

4. Andy Chandra, S.Psi, M.Psi., Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya mengatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 30 September 2019



ZUAN ANAZMI RAMBE

(158600058)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuan Anazmi Rambe

NPM : 158600058

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area


Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul **Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Perilaku Sehat pada Remaja SMA PANCA BUDI Medan**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Medan, 30 September 2019

Yang Menyatakan



(ZUAN ANAZMI RAMBE)

ABSTRAK

HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA SMA PANCA BUDI MEDAN

Oleh:

ZUAN ANAZMI RAMBE

NPM : 15.860.000

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja. Sampel yang digunakan sebanyak 201 remaja. Subjek penelitian ini yaitu remaja di SMA Panca Budi. Penelitian menggunakan skala *internet gaming disorder* yang terdiri dari lima aspek yaitu arti penting, penggunaan berlebihan, antisipasi, kurangnya kontrol dan mengabaikan kehidupan sosial. Skala perilaku sehat terdiri dari enam aspek yaitu makan dengan menu seimbang, melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup, istirahat yang cukup, tidak merokok, tidak minum-minuman keras serta tidak narkoba, pengendalian dan manajemen stres serta gaya hidup positif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis terdapat hubungan negatif antara *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat ($r = -0,210$ dengan $\text{sig } 0,0003 < 0,05$). Hasil lain yang diperoleh dari perilaku sehat siswa tergolong sedang dengan nilai mean empirik sebesar 35,66 dan *internet gaming disorder* siswa tergolong ringan dengan nilai mean empirik sebesar 33,70. Analisis regresi yaitu $r^2 = 0,044$ (4,4%). Artinya sebanyak 4,4% variabel *internet gaming disorder* mempengaruhi perilaku sehat dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor demografi (usia, jenis kelamin), nilai kehidupan, gejala yang dimiliki, akses kesehatan, faktor kognitif, kontrol personal, pengaruh sosial dan tujuan personal.

Kata kunci: *internet gaming disorder*, perilaku sehat, remaja

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER WITH HEALTHY BEHAVIOR IN ADOLESCENT PANCA BUDI HIGH SCHOOL MEDAN

By:

ZUAN ANAZMI RAMBE
NPM: 158600058

ABSTRACT

The aim of the research is to find correlation between *internet gaming disorder* with healthy behaviour in adolescent SMA Panca Budi Medan. The sample used in this study were 201 adolescents. The method used in this research is quantitative method. This research uses internet gaming disorder scale which consists of five aspects, (salience, overuse, anticipation, lack of control and neglect of social life). The scale of healthy behavior consists of six aspects, eating a balanced diet, doing regular and sufficient physical activity, adequate rest, not smoking, not drinking and not using drugs, controlling and managing stress and positive lifestyle. The data analysis technique used in this study is the Pearson Product Moment correlation. Results shown there were a negative correlation between internet gaming disorder and healthy behavior seen from the correlation value $r = -0,210$ with $\text{sig } 0,0003 < 0,05$. Other results obtained from healthy behavior were classified as moderate with mean empirical value of 35.66 meanwhile internet gaming disorder were classified as light with empirical value 33,70. The analysis regression $r^2 = 0,044$ (4,4%). That mean as much 4,4% variable internet gaming disorder influence healthy behaviour and the rest is influenced by other factor such demographic factor (age, sex), life value, symptoms possessed, access to health, cognitive factors, personal control, social influence and personal goals.

Keywords: Internet gaming disorder, healthy behavior, adolescents

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya berupa kesabaran, kelancaran, kemudahan serta kekuatan bagi peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dan mampu bertahan pada setiap cobaan dan kendala yang di hadapi selama penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan seta kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA. selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Bapak Khairul Anwar, S.Psi, M.Si. selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

5. Ibu Drs. Irna Minauli. M. Si, Psikolog selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Andy Chandra S.Psi, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang juga sudah membimbing, mengarahkan, memotivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Laili Alfita, S. Psi, MM. M. Psi., Psikolog selaku ketua yang telah memberikan saran agar penelitian menjadi lebih baik.
8. Ibu Annawati Dewi Purba S.Psi, M. Si selaku sekretaris yang telah memberikan saran agar penelitian menjadi lebih baik.
9. Para dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan psikologi yang bermanfaat bagi peneliti, serta staf tata usaha Fakultas Psikologi yang sudah memperlancar proses penyelesaian kuliah.
10. Kepala sekolah SMA Panca Budi Medan yang sudah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan pengambilan data.
11. Para Satpam kampus Universitas Medan Area yang sudah memberikan keamanan dan ketertiban hingga peneliti bisa menyelesaikan proses perkuliahan.
12. Terimakasih saya ucapkan juga terhadap guru-guru yang telah membimbing peneliti pada saat SD, SMP, SMA yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

13. Kepada staf fotokopi yang berada di area Universitas Medan Area yang sudah membantu dalam melancarkan proses penyediaan bahan administrasi.
14. Kepada teman-teman di kelas A stambuk 2015 yang sudah kebersamaian proses perkuliahan, semoga kita semua selalu sukses.
15. Kepada PIC yang sudah mewarnai hari dengan canda tawa, suka duka dan menasihati satu sama lain, terimakasih kawan kawan. Didalamnya ada Kila, Intan, Nurul, Gunawan, Fikri, Andre, Akmal, Isan, bang Haris dan bang Hafis.
16. Kepada tempat mengabdikan diri, dan dikenalkan pada orang-orang yang mengenal psikologi secara islam yaitu Formasi *Ar-Ruuh* UMA (Forum Mahasiswa Islam Psikologi Universitas Medan Area). Terimakasih sudah menjadi tempat dalam mengisi waktu selama masa perkuliahan, dan juga orang-orangnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu namun wajahnya sudah tersimpan di *long-term memory*.
17. Terimakasih juga saya ucapkan kepada seluruh personil SELASA FC yaitu Zulfajri, Rizki, Ilham, Heru, Fajar, Leo Bang Amin dan yang lain lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu serta *ukhwah islamiyah*.
18. Khusus pada generasi sembilan Formasi *Ar-Ruuh* UMA yang sudah membantu saya selama menjabat sebagai Ketua Umum, atas nasihatnya, masukannya dan peringatannya, hati ini merasa semakin ditunjukkan akan jalan-jalan tuhan. Nama grupnya kalagondang personilnya bang Boki,

Rizal, Gunawan, Rifki, Sampul, Laowe, Nurul, Eka, Intan, Novi, Dimas, kak Asri dan kawan-kawan.

19. Terimakasih juga kepada grup bimbingan *Internet Gaming Disorder* yang telah membantu dalam tugas akhir, personilnya ada Harrie, kak Law, Caca dan Tina.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karenanya peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih bagi setiap pembaca dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Wassalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 30 September 2019

(ZUAN ANAZMI RAMBE)

15.860.0058

ABSTRAK

HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA SMA PANCA BUDI MEDAN

Oleh:

ZUAN ANAZMI RAMBE

NPM : 15.860.000

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja. Sampel yang digunakan sebanyak 201 remaja. Subjek penelitian ini yaitu remaja di SMA Panca Budi. Penelitian menggunakan skala *internet gaming disorder* yang terdiri dari lima aspek yaitu arti penting, penggunaan berlebihan, antisipasi, kurangnya kontrol dan mengabaikan kehidupan sosial. Skala perilaku sehat terdiri dari enam aspek yaitu makan dengan menu seimbang, melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup, istirahat yang cukup, tidak merokok, tidak minum-minuman keras serta tidak narkoba, pengendalian dan manajemen stres serta gaya hidup positif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis terdapat hubungan negatif antara *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat ($r = -0,210$ dengan $\text{sig } 0,0003 < 0,05$). Hasil lain yang diperoleh dari perilaku sehat siswa tergolong sedang dengan nilai mean empirik sebesar 35,66 dan *internet gaming disorder* siswa tergolong ringan dengan nilai mean empirik sebesar 33,70. Analisis regresi yaitu $r^2 = 0,044$ (4,4%). Artinya sebanyak 4,4% variabel *internet gaming disorder* mempengaruhi perilaku sehat dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor demografi (usia, jenis kelamin), nilai kehidupan, gejala yang dimiliki, akses kesehatan, faktor kognitif, kontrol personal, pengaruh sosial dan tujuan personal.

Kata kunci: *internet gaming disorder*, perilaku sehat, remaja

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER WITH HEALTHY BEHAVIOR IN ADOLESCENT PANCA BUDI HIGH SCHOOL MEDAN

By:

ZUAN ANAZMI RAMBE
NPM: 158600058

ABSTRACT

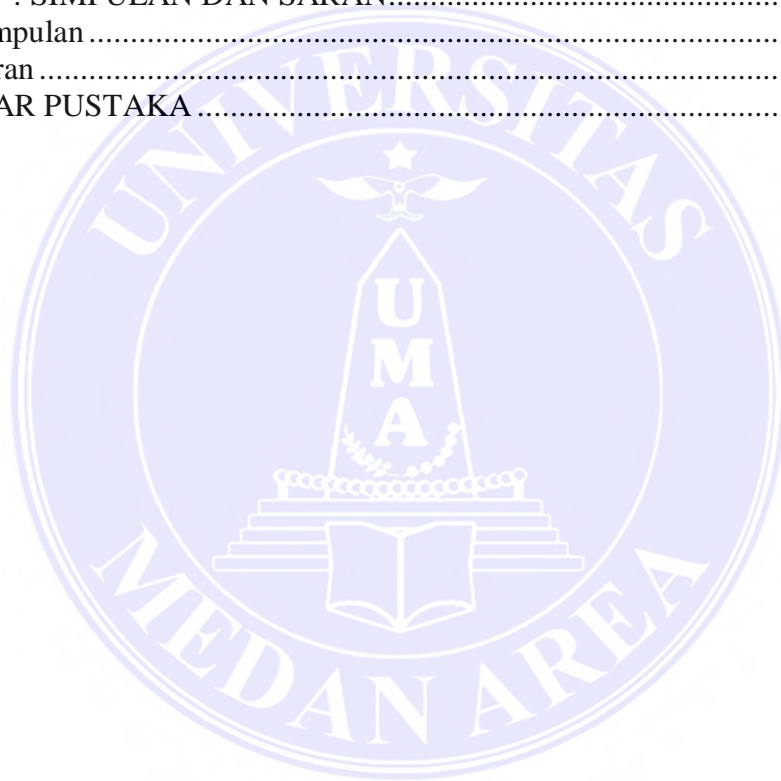
The aim of the research is to find correlation between *internet gaming disorder* with healthy behaviour in adolescent SMA Panca Budi Medan. The sample used in this study were 201 adolescents. The method used in this research is quantitative method. This research uses internet gaming disorder scale which consists of five aspects, (salience, overuse, anticipation, lack of control and neglect of social life). The scale of healthy behavior consists of six aspects, eating a balanced diet, doing regular and sufficient physical activity, adequate rest, not smoking, not drinking and not using drugs, controlling and managing stress and positive lifestyle. The data analysis technique used in this study is the Pearson Product Moment correlation. Results shown there were a negative correlation between internet gaming disorder and healthy behavior seen from the correlation value $r = -0,210$ with $\text{sig } 0,0003 < 0,05$. Other results obtained from healthy behavior were classified as moderate with mean empirical value of 35.66 meanwhile internet gaming disorder were classified as light with empirical value 33,70. The analysis regression $r^2 = 0,044$ (4,4%). That mean as much 4,4% variable internet gaming disorder influence healthy behaviour and the rest is influenced by other factor such demographic factor (age, sex), life value, symptoms possessed, access to health, cognitive factors, personal control, social influence and personal goals.

Keywords: Internet gaming disorder, healthy behavior, adolescents

DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah	11
C.Batasan Masalah.....	12
D.Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Remaja.....	15
1. Pengertian Remaja	15
2. Ciri-ciri Remaja	15
3. Tugas-tugas Perkembangan Remaja	18
B.Perilaku Sehat	19
1. Pengertian Perilaku Sehat	19
2. Aspek-aspek Perilaku Sehat	20
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sehat	21
C. <i>Internet Gaming Disorder</i>	25
1. Pengertian <i>Internet Gaming Disorder</i>	25
2. Aspek-aspek <i>Internet Gaming Disorder</i>	26
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi <i>Internet Gaming Disorder</i>	29
D. Hubungan <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Perilaku Sehat.....	30
E. Kerangka Konseptual.....	32
F. Hipotesis.....	33
BAB III : METODE PENELITIAN	34
A. Tipe Penelitian	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Sampel Penelitian.....	35
E. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	35
F. Teknik Pengambilan Sampel.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Validitas Dan Reliabilitas.....	39
I. Analisis Data	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A.Orientasi Kanchah Penelitian	41

B. Persiapan Penelitian	42
1. Persiapan Administrasi.....	42
2. Persiapan Alat Ukur	42
3. Pelaksanaan Penelitian.....	44
4. Uji Validitas dan Reliabilitas	45
5. Analisa Data dan Hasil Penelitian	48
1. Uji Asumsi	48
2. Pengujian Hipotesis.....	50
3. Sumbangan Efektif.....	51
4. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empiris	51
6. Pembahasan.....	66
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Simpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Distribusi Aitem Skala <i>Internet Gaming Disorder</i>	38
Tabel 3.2. Distribusi Aitem Skala Perilaku Sehat	39
Tabel 4.1. Distribusi Skala <i>Internet Gaming Disorder</i>	43
Tabel 4.2. Distirbusi Skala Perilaku Sehat.....	43
Tabel 4.3. Uji Validitas dan Reliabilitas Aitem Perilaku Sehat Setelah Uji Coba	46
Tabel 4.4. Uji Normalitas Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> dan Perilaku Sehat ..	48
Tabel 4.5. Uji Homogenitas Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> dan Perilaku Sehat	49
Tabel 4.6. Uji Linearitas Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> dan Perilaku Sehat....	50
Tabel 4.7. Hasil Korelasi <i>Pearson Product Moment Internet Gaming Disorder</i> dengan perilaku sehat.....	50
Tabel 4.8. Sumbangan Efektif	51
Tabel 4.9. Rangkuman Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik....	52
Tabel 4.10. Analisis Deskriptif Perilaku Sehat	52
Tabel 4.11. Tabel Deskriptif Perilaku Sehat	53
Tabel 4.12. Tingkatan Perilaku Sehat dan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.13. Makan dengan Menu Seimbang.....	55
Tabel 4.14. Melakukan Kegiatan Fisik Secara Teratur dan Cukup.....	56
Tabel 4.15. Istirahat Cukup	57
Tabel 4.16. Tidak Merokok, Tidak Minum-minuman Keras, Tidak Narkoba.	57
Tabel 4.17. Pengendalian dan Manajemen Stres.....	58
Tabel 4.18. Perilaku atau Gaya Hidup Positif	59
Tabel 4.19. Perbedaan Perilaku Sehat Berdasarkan Jenis Kelamin di SMA Panca Budi Medan	59
Tabel 4.20 Analisis Deskriptif <i>Internet Gaming Disorder</i>	60
Tabel 4.21. Tabel Deskriptif <i>Internet Gaming Disorder</i>	61

Tabel 4.22. Durasi Bermain <i>Game Online</i> Remaja SMA Panca Budi Medan.....	62
Tabel 4.23. Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> di SMA Panca Budi Medan	62
Tabel 4.24. Lokasi Bermain <i>Game Online</i> SMA Panca Budi Medan	63
Tabel 4.25. <i>Platform</i> Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> di Siswa-siswi SMA Panca Budi Medan	63
Tabel 4.26. <i>Genre Game Online</i> Siswa-siswi SMA Panca Budi Medan.....	64
Tabel 4.27. Gambaran <i>Internet Gaming Disorder</i> di SMA Paca Budi Medan....	65
Tabel 4.28. Perbedaan Jenis Kelamin dan <i>Internet Gaming Disorder</i>	65
Tabel 4.29. Durasi Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	66



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1. Data keluhan kesehatan7



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia memiliki akal, pikiran dan tindakan yang membuatnya menjadi makhluk paling sibuk di bumi, dan menjadikannya sebagai makhluk yang bertanggung jawab atas segala tindakannya. Perlu diketahui bahwasanya kehidupan manusia di bumi ini dipengaruhi oleh lingkungannya, lingkungannya juga dipengaruhi oleh aktivitas sehari-hari. Kelebihan akal, pikiran dan tindakan menempatkan manusia sebagai peran utama dalam keberlangsungan kehidupan di bumi ini. Sebagai peran utama tersebut terkadang membuat manusia lupa diri dikarenakan adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Manusia memiliki bermacam-macam tugas dalam kehidupannya sehari-hari, salah satunya ialah menjadi individu yang sehat dan menjadikan lingkungan yang sehat juga.

Individu yang sehat sangatlah mudah apabila individu tersebut mau melakukan yang terbaik untuk dirinya sendiri. Menjadi sehat adalah impian semua orang yang menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi agar segala kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Terbangunnya kesehatan merupakan usaha dalam meningkatkan sumber daya manusia masyarakat Indonesia untuk mencapai kualitas hidup yang bermakna. Undang-

Undang nomor 36 tahun 2009 tentang kesehatan menyebutkan bahwa kesehatan merupakan hak asasi manusia dan merupakan salah satu unsur kesejahteraan yang harus diwujudkan sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Kementerian Kesehatan, 2009). Faktanya apabila individu tidak sehat maka akan mengalami hambatan dalam membangun sumber daya manusia berkualitas dan hendaknya seluruh lapisan masyarakat harus menjaga perilaku sehat.

Gochman (1998) menetapkan perilaku kesehatan sebagai atribut-atribut pribadi seperti kepercayaan, harapan, motif, nilai, persepsi, dan elemen kognitif lainnya; karakteristik kepribadian, termasuk afektif dan keadaan emosional, sifat-sifat; dan pola perilaku, tindakan dan kebiasaan terbuka yang berhubungan dengan kesehatan pemeliharaan, pemulihan kesehatan dan peningkatan kesehatan. Becker (dalam Monica, 2018) menyebutkan beberapa bentuk perilaku sehat diantaranya adalah makan dengan menu seimbang, melakukan kegiatan fisik secara teratur, istirahat yang cukup, tidak merokok, tidak minum-minuman keras, manajemen stres, serta gaya hidup yang positif.

Pola makan yang seimbang dan teratur bisa menjadikan individu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pola makan menurut Sedioetama (dalam Suci, 2011) merupakan banyak atau jumlah pangan, secara tunggal maupun beragam, yang dikonsumsi seseorang atau kelompok orang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fisiologi, psikologis dan sosiologis. Tujuan fisiologis adalah upaya untuk memenuhi keinginan makan (rasa lapar) atau untuk memperoleh zat-

zat gizi yang diperlukan tubuh. Tujuan psikologis adalah untuk memenuhi kepuasan emosional atau selera, sedangkan tujuan sosiologis adalah untuk memelihara hubungan manusia dalam keluarga dan masyarakat.

Olahraga termasuk juga cara agar individu bisa berperilaku sehat guna menjaga kebugaran jasmani dan menjaga aktivitas fisiknya. Kebugaran jasmanimerupakan modal utama bagi semua kehidupan manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Aktivitas fisik ialah setiap gerakan tubuh yang meningkatkan pengeluaran tenaga dan energi atau pembakaran kalori (Kementrian Kesehatan,2015). WHO mendefinisikan aktivitas fisik sebagai setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang membutuhkan pengeluaran energi - termasuk aktivitas yang dilakukan saat bekerja, bermain, melakukan pekerjaan rumah tangga, bepergian, dan melakukan kegiatan rekreasi (WHO, 2018).

Casper dan Stephens (dalam Ezzati, M. Lopez, A.D. dkk, 2014) mendefinisikan aktivitas fisik sebagai gerakan tubuh terencana, terstruktur yang berulangdilakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan satu atau lebih komponen kebugaran fisik. Melakukan aktivitas fisik merupakan upaya untuk menyeimbangkan pemasukan dan pengeluaran zat gizi, utamanya sumber energi dalam tubuh. Dengan melakukan aktivitas fisik dengan teratur, maka akan memperlancar metabolisme tubuh. Aktivitas fisik dapat dikelompokkan menjadi aktivitas fisik sedang dan aktivitas fisik berat. Aktivitas fisik sedang adalah aktivitas yang membutuhkan kerja fisik sedang dan sedikit meningkatkan nafas atau denyut nadi. Seperti menyapu, menyetrika, *jogging* dan bersepeda. Aktivitas fisik berat adalah aktivitas yang memerlukan kerja fisik berat dan menyebabkan

nafas atau denyut nadi meningkat cepat. Seperti mengangkut kayu/beras, mencangkul dan mendaki gunung.

Seseorang dikatakan melakukan aktivitas fisik jika satu jenis aktivitas fisik dilakukan minimal 10 menit berturut-turut dan keseluruhan aktivitas dilakukan minimal 30 menit dalam satu hari (Badan Pusat Statistik, 2016). Ketidakaktifan fisik dikaitkan dengan banyak penyebab utama kematian, morbiditas dan kecacatan kronis (Ezzati, 2014). Berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2013 provinsi Bali menjadi provinsi peringkat pertama yang melakukan aktivitas fisik. Provinsi Sumatra Utara berada di peringkat delapan sementara peringkat terakhir yaitu provinsi DKI Jakarta (Kemenkes, 2015).

Salah satu hal yang harus dilakukan untuk menjadikan individu yang sehat adalah tidak merokok. Merokok dapat merugikan diri sendiri dan juga lingkungan sekitar arena asapnya dan kualitas udara yang terganggu. Levy dkk (dalam Alawiyah, 1984) menambahkan bahwa perilaku merokok adalah sesuatu yang dilakukan seseorang berupa membakar rokok dan menghisapnya serta dapat menimbulkan asap yang dapat terhisap oleh orang-orang disekitar yang ikut menanggung beban ganda karena terjadi peningkatan kasus penyakit tidak menular.

Global Youth Tobacco Survey (GYTS) menyatakan Indonesia sebagai negara dengan angka perokok tertinggi remaja di dunia. Hasil survei yang dilakukan pada tahun 2014 pada remaja berumur 13-15 tahun ialah 33.9% pada

laki-laki dan 2.5% pada remaja perempuan (WHO, 2014). *World Health Organization* (WHO) menyebutkan bahwa penyakit tidak menular merupakan pembunuh terbesar di dunia. Lebih dari 36 juta jiwa meninggal per tahunnya (63% kematian global). Pada negara dengan pendapatan rendah dan menengah penyakit tidak menular telah mengakibatkan 86% kematian pada mereka yang berusia 30-70 tahun (dalam Badan Pusat Statistika, 2016). Penyakit kardiovaskuler merupakan penyakit tidak menular yang paling banyak menjadi penyebab kematian di Indonesia. Hasil Riskesdas tahun 2013 menunjukkan tingginya prevalensi penyakit kardiovaskuler seperti hipertensi (25,8%), jantung koroner (1,5 %) dan stroke (12,1 permil). Merokok merupakan salah satu pemicu utama yang mengakibatkan terjadinya penyakit kardiovaskuler.

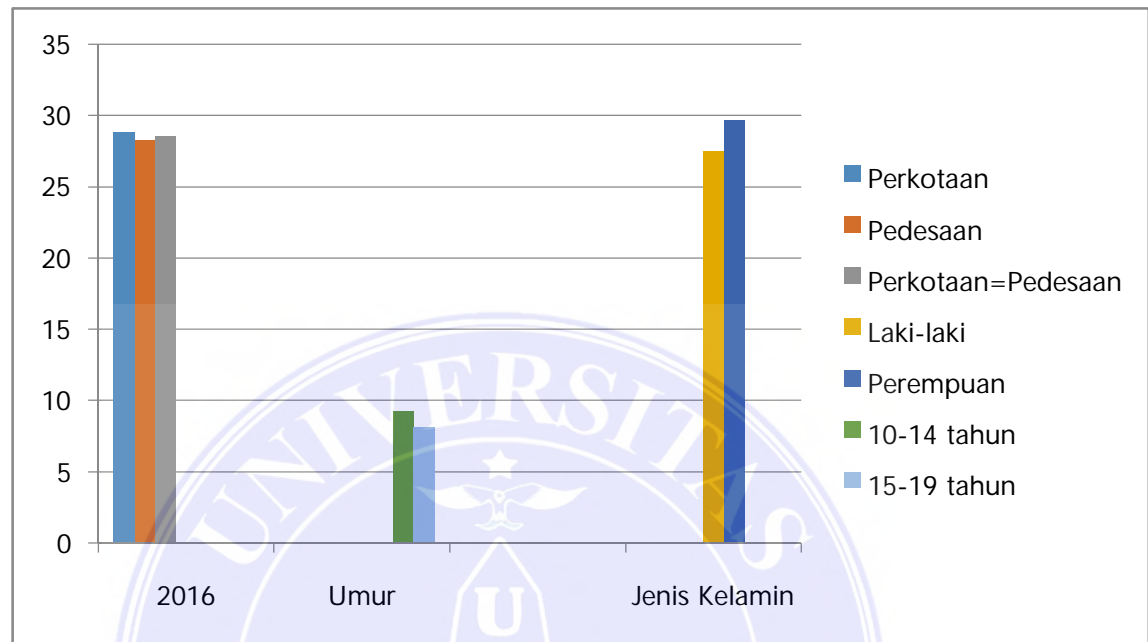
Di Indonesia remaja berumur 10-18 tahun dilihat dari tingkat provinsi tertinggi ada pada Gorontalo (4,27 %), Banten (4,1 %), dan Lampung (4,38%), sedangkan persentase perokok terendah ada di Sumatera Utara (1,58%), Kepulauan Riau (1,37%), dan Maluku Utara (1,13%). Jika ditinjau presentase remaja berumur 10-18 tahun dilihat dari jumlah rokok yang dihisap per hari yaitu 33,20% kurang dari 5 batang per hari, 27,68% 5 hingga 9 batang per hari, 22,43% 10 hingga 14 batang per hari, 14,57% 15-24 batang per hari dan 2,10% lebih dari 25 batang per hari.

Dalam statistik kesehatan Badan Pusat Statistika rokok diibaratkan sebagai pabrik bahan kimia yang mengandung sekitar 4.000 bahan kimia. Zat di dalam rokok yang paling berbahaya di antaranya adalah nikotin, tar, dan karbon monoksida. Nikotin dapat menyebabkan ketagihan, merusak jantung dan

pembuluh darah. Tar dapat menyebabkan kerusakan sel paru dan kanker, sedangkan karbon monoksida dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan darah dalam membawa oksigen sehingga sel tubuh akan mati (Badan Pusat Statistika, 2016). Hal tersebut sejalan dengan persentase tertinggi penduduk berusia lima tahun ke atas yang pernah merokok mulai merokok pada usia 15-19 tahun (52,15%). Pola tersebut terjadi baik di perkotaan dan di pedesaan (52,22% di perkotaan dan 52,07% di pedesaan).

Berdasarkan beberapa data di atas dan ditambahkan oleh hasil survei Badan Pusat Statistik pada tahun 2016 yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 28,79% dan pedesaan 28,26%. Persentase laki laki sebanyak 27,43% dan perempuan sebanyak 29,64%. Sementara dengan angka kesakitan pada perkotaan yaitu 14,70%, sementara pedesaan sebesar 15,63% dengan persentase laki-laki sebanyak 14,94% dan perempuan sebesar 15,43%. Sementara ditinjau dari umur remaja yaitu 9,26% remaja berumur 10-14 tahun dan 8,12% remaja berumur 15-19 tahun (Badan Pusat Statistik, 2016). Berikut data keluhan kesehatan dapat dilihat pada grafik 1.1.

Grafik 1.1
Data Keluhan Kesehatan



Remaja menurut Kementerian Pemuda dan Olahraga mencatat proporsi remaja yang sakit sebesar 9,28% untuk pedesaan 8,33% untuk perkotaan dengan persentase penyakit yang paling sering dijumpai yaitu panas, batuk, pilek, asma, diare, sakit kepala berulang-ulang dan sakit gigi (Kemenpora, 2014).

Secara umum data di atas menunjukkan jumlah kejadian keluhan kesehatan yang dialami remaja pada dasarnya merupakan salah satu indikasi pola perilaku tidak sehat masyarakat Indonesia, antara lain adalah faktor ketidakpedulian dalam menjaga kesehatan, ketidakpedulian menjaga pola makan, kebugaran tubuh dan faktor keengganan untuk melakukan pemeriksaan kesehatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia, termasuk pada remaja yang mengalami kecanduan *game online*(*internet gaming disorder*).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Januari 2019 melalui media sosial *whatsapp*. DH (17 Tahun). DH berjenis kelamin laki-laki dan merupakan siswakeselas XII di SMA Panca Budi Medan. DH merupakan seorang pecandu *game* sejak SD dan mulai memulai game lewat PC atau komputer dengan jenis *game* yaitu *Point Blank*. Saat hari libur DH bermain *game online* hingga 10 Jam dari malam hingga menjelang subuh, namun saat sekolah subjek hanya bermain 6-7 jam dalam sehari. Saat waktu makan tiba ia makan setelah selesai bermain *game* dan tetap menjaga pola makan tiga kali sehari. DH juga minum air putih yaitu 5-6 gelas. DH juga terbiasa melakukan aktivitas fisik seperti mencuci piring dan menyapu lantai. Dalam kehidupannya ia jarang sekali merasakan stres karena, jika ada pikiran yang mengganggu ia berusaha untuk berfikir tenang agar tidak gegabah mengambil keputusan. Kesehariannya tidak merokok namun subjek sering tidur diatas pukul 23.00 WIB. Saat selesai makan DH tidak menggosok gigi, hanya kumur-kumur dan subjek merupakan individu yang jarang sakit.

Seiring berjalan waktu, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga dampaknya dirasakan oleh seluruh mahluk di bumi, sesuai dengan kebutuhan dalam era yang serba canggih seperti saat ini. Pada tahun 2018 sebanyak 4,2 milyar adalah pengguna internet di seluruh dunia, meningkat sebanyak 7 % dari tahun 2017 bahkan menurut GSMA *Intelligence* menunjukkan bahwa lebih dari dua pertiga populasi penduduk dunia sekarang memiliki ponsel, dengan sekitar 60 % dari penduduk memiliki *smartphone*, hingga perkembangan teknologi yang meningkat dengan pesat ditunjukkan melalui pengguna internet

sejak September 2017 hingga Oktober 2018 meningkat sebanyak 284 Juta jiwa di seluruh dunia (Kemp, 2018).

Jumlah pengguna internet yang meningkat di tahun 2018, pengguna internet menghabiskan 6 jam perhari dan jika ditambahkan dengan jumlah pengguna internet maka perharinya ada 1 milliar jam untuk *online* di tahun 2018. Indonesia berada di peringkat ke 4 dunia yaitu 8 jam 51 menit *online* di setiap harinya dan jumlah ini melampaui negara-negara maju seperti Singapura yang memiliki 7 jam 9 menit, China 6 jam 30 menit, Amerika 6 jam 30 menit dan Jerman 4 jam 52 menit (Kemp, 2018). Dari jumlah pengguna hingga waktu yang digunakan dalam menggunakan internet ada beberapa hal yang menarik perhatian dunia bahkan di Indonesia yaitu para pengguna *game online*.

Pengguna *game online* telah berkembang pesat sejak *game online* pertama kali muncul pada 1970-an. Pesatnya perkembangan video *game* tidak lepas dari faktor industri kreatif yang selalu berinovasi. Tercatat nama-nama besar industri dunia seperti Nintendo, EA Sports, Sony, Bandai Namco menghasilkan \$50 miliar dolar di tahun 2018 (Buijsman, 2018). Di Indonesia dari 62,30% pengusaha ekonomi kreatif 82,22% melakukan inovasi pada sektor aplikasi dan *game developer*, berdasarkan gender pengusaha laki-laki cenderung ke sektor aplikasi dan *game developer* sebesar 93,38% (Badan Ekonomi Kreatif, 2017). Baru saja www.indihome.com merilis indihome paket *game* yang merupakan layanan untuk para pecinta *game online* dengan berbagai fitur yang disukai oleh para *gamers*.

Game online merupakan hal tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang adalah pengguna internet dengan tingkat tertinggi berada di pulau Jawa, Bali, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Maluku-Papua dan pemanfaatan internet dalam bermain *game* sebesar 54,13% pada masyarakat Indonesia. Bila ditinjau pengguna internet berdasarkan usia yaitu usia 13-18 tahun sebesar 75,50%, usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, 35-54 tahun sebesar 44,06% dan usia lebih dari 54 tahun sebesar 15,72% (APJII, 2017).

Berdasarkan *Entertainment Software Association*, di Amerika 59% dari seluruh penduduk Amerika memainkan video permainan dengan rata-rata 2 pemaingamedia setiap rumah(Pontes, 2017). Secara psikologis penggunaan internet yang berlebihan berasal dari pengalaman yang dirangsang oleh materi *online* yang berada di internet, dan/atau pengalaman interaktif mendapatkan akses ke materi ini (Shaffer, hall & Bilt dalam Pontes, 2017). Munculnyainternet *gaming disorder* ataukecanduan bermain *game online*banyak berasal dari kalangan remaja, pelajar yangbelum sepenuhnya tahu dampak dari *game*berbasis *online*.

Sehubungan dengan itu menurut www.who.int, *internet gaming disorder baru* sajadidefinisikan dalam *International Classification of Disease-11* (ICD-11) sebagai pola permainan yang ditandai oleh gangguan atasbermain *game*, meningkatkan prioritas akan *game* daripada mengutamakan minat dan aktivitas harian lainnya yang menyebabkan peningkatan *game* meskipun terjadi

konsekuensi negatif (WHO, 2018). Keputusan tentang dimasukkannya *gamingdisorder* kedalam ICD-11 mengikuti program pengobatan untuk orang dengan kondisi kesehatan yang identik dengan karakteristik *gamingdisorder* di banyak bagian dunia, dan mengakibatkan meningkatnya perhatian profesional kesehatan terhadap risiko pengembangan gangguan ini, dan karenanya diperlukan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Berdasarkan kajian teoritis diatas peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang mengenai masalah perilaku sehat yang dialami oleh masyarakat Indonesia dan ditambahkan oleh hasil survei Badan Pusat Statistik bahwa pada tahun 2016 yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 28,79% dan pedesaan 28,26% dengan persentase laki laki sebanyak 27,43% dan perempuan sebanyak 29,64. Sementara dengan angka kesakitan berdasarkan tempat perkotaan yaitu 14,7%, sementara pedesaan sebesar 15,63%. dengan persentase laki-laki sebanyak 14,94% dan perempuan sebesar 15,43% (Badan Pusat Statistik, 2016). Penelitian ini mengangkat permasalahan buruknya perilaku sehat dalam mempertahankan atau meningkatkan kesehatan setiap individu seperti tidak mengatur pola makan, jarang berolahraga, tidak istirahat cukup dan merokok yang dilakukan oleh semua lapisan masyarakat termasuk pada pecandu *game online*.

Penelitian mengenai variabel bebas diantaranya dilakukan oleh Mulyani (2018) yang berjudul hubungan antara depresi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Yogyakarta, dengan jumlah responden sebanyak 54 dan berusia 18 hingga 25 tahun. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara depresi dan kecanduangame *online* pada mahasiswa di Yogyakarta bahwa semakin tinggi tingkat depresi pada mahasiswa maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Yogyakarta.

Penelitian mengenai perilaku sehat diantaranya dilakukan oleh Monica (2018) yang berjudul hubungan dukungan teman sebaya dan perilaku sehat pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan metode kuesioner *google form* jumlah responden sebanyak 170 dengan usia 18 hingga 20 tahun. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dengan dukungan sebaya terhadap perilaku sehat sebesar 37,4% sehingga dapat dikatakan semakin tinggi dukungan sebaya maka semakin tinggi perilaku sehat, begitu pula sebaliknya.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, variabel penelitian ini dibatasi pada *internet gaming disorder* (Young, 2001) (Independen variabel) dan perilaku sehatBecker (dalam Monica, 2018) (dependen variabel) pada remaja.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara *gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja?
2. Bagaimana tingkat *internet gaming disorder* dan perilaku sehat pada remaja?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Umum
 - a. Mengungkap apakah terdapat hubungan antara *gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja.
 - b. Mengetahui tingkat *gaming disorder* pada remaja.
2. Khusus
 - a. Mengetahui aspek demografi perilaku sehat dan *internet gaming disorder* pada remaja.
 - b. Platform bermain *game online* pada remaja
 - c. Lokasi bermain *game online* pada remaja.
 - d. Genre *gameonline* pada remaja.

F. MANFAAT PENELITIAN

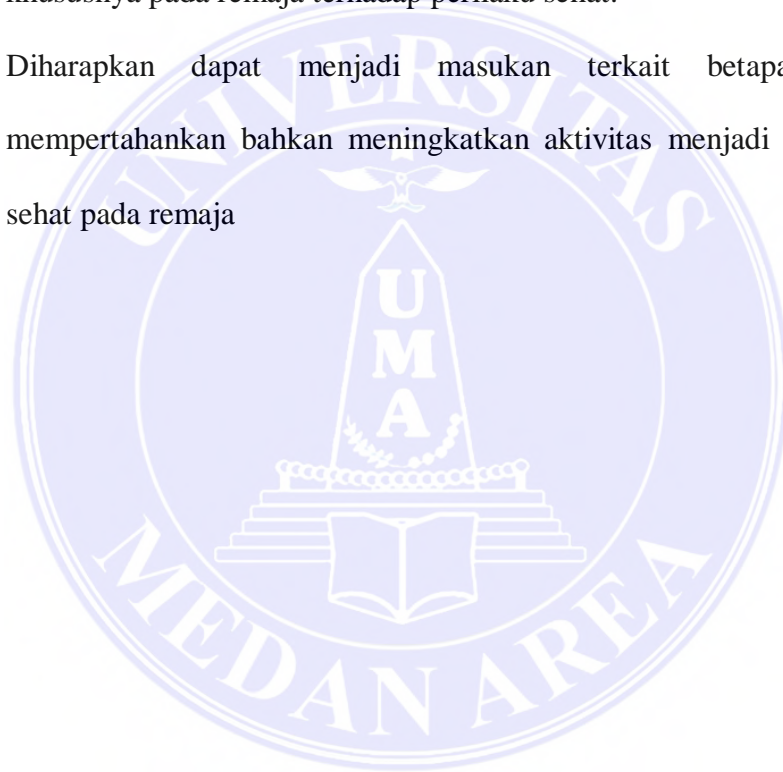
Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan dalam bidang Psikologi Perkembangan terutama pada tahap remaja.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang *gaming disorder* dan perilaku sehat pada remaja.

2. Manfaat praktis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi penggemar *internet gaming online* akan dampak *internet gaming disorder* khususnya pada remaja terhadap perilaku sehat.
- b. Diharapkan dapat menjadi masukan terkait betapa pentingnya mempertahankan bahkan meningkatkan aktivitas menjadi individu yang sehat pada remaja



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. REMAJA

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Lebih luas lagi diungkapkan oleh Piaget (1969) secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Jika bicara usia awal remaja biasanya disebut sebagai "anak belasan tahun" sampai ia mencapai usia dua puluh tahun (Majeres, 1976).

Berdasarkan uraian di atas remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dengan usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat yang lebih tua dan usia remaja berawal dari belasan tahun sampai dua puluh tahun.

2. Ciri-ciri Remaja

Menurut (Hurlock, 1978) ada beberapa ciri-ciri masa remaja yaitu:

a. Masa remaja sebagai periode penting

Masa remaja dikatakan sebagai periode penting karena merupakan masa perkembangan fisik yang cepat dan disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Dalam periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Erikson juga menjelaskan bahwa masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yaitu seberapa usaha untuk menjelaskan dirinya apa perannya dalam masyarakat (Hurlock, 1980).

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Masa remaja mengalami perubahan pada fisik yang sejajar dengan perubahan perilaku. Selama awal masa remaja, saat perubahan fisik terjadi dengan pesat maka perubahan perilaku dan sikap berlangsung dengan pesat seperti meningginya emosi, perubahan minat dan bersikap ambivalen terhadap perubahan.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Remaja pada masa ini merasa dirinya mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru-guru. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal. Erikson menjelaskan bahwa masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yaitu seberapa usaha untuk menjelaskan dirinya apa perannya dalam masyarakat (Hurlock, 1980).

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip bahwa remaja anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja cenderung memandang dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam cita-cita. Semakin tidak realistis cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri (Russian, 1975).

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa seperti merokok dan minum minuman keras.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja ialah sebagai berikut: masa remaja sebagai periode penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai perioder perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistik dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

3. Tugas-tugas Perkembangan Remaja

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 1980) tugas perkembangan pada masa remaja yaitu:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia memiliki akal, pikiran dan tindakan yang membuatnya menjadi makhluk paling sibuk di bumi, dan menjadikannya sebagai makhluk yang bertanggung jawab atas segala tindakannya. Perlu diketahui bahwasanya kehidupan manusia di bumi ini dipengaruhi oleh lingkungannya, lingkungannya juga dipengaruhi oleh aktivitas sehari-hari. Kelebihan akal, pikiran dan tindakan menempatkan manusia sebagai peran utama dalam keberlangsungan kehidupan di bumi ini. Sebagai peran utama tersebut terkadang membuat manusia lupa diri dikarenakan adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Manusia memiliki bermacam-macam tugas dalam kehidupannya sehari-hari, salah satunya ialah menjadi individu yang sehat dan menjadikan lingkungan yang sehat juga.

Individu yang sehat sangatlah mudah apabila individu tersebut mau melakukan yang terbaik untuk dirinya sendiri. Menjadi sehat adalah impian semua orang yang menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi agar segala kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Terbangunnya kesehatan merupakan usaha dalam meningkatkan sumber daya manusia masyarakat Indonesia untuk mencapai kualitas hidup yang bermakna. Undang-

Undang nomor 36 tahun 2009 tentang kesehatan menyebutkan bahwa kesehatan merupakan hak asasi manusia dan merupakan salah satu unsur kesejahteraan yang harus diwujudkan sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Kementerian Kesehatan, 2009). Faktanya apabila individu tidak sehat maka akan mengalami hambatan dalam membangun sumber daya manusia berkualitas dan hendaknya seluruh lapisan masyarakat harus menjaga perilaku sehat.

Gochman (1998) menetapkan perilaku kesehatan sebagai atribut-atribut pribadi seperti kepercayaan, harapan, motif, nilai, persepsi, dan elemen kognitif lainnya; karakteristik kepribadian, termasuk afektif dan keadaan emosional, sifat-sifat; dan pola perilaku, tindakan dan kebiasaan terbuka yang berhubungan dengan kesehatan pemeliharaan, pemulihan kesehatan dan peningkatan kesehatan. Becker (dalam Monica, 2018) menyebutkan beberapa bentuk perilaku sehat diantaranya adalah makan dengan menu seimbang, melakukan kegiatan fisik secara teratur, istirahat yang cukup, tidak merokok, tidak minum-minuman keras, manajemen stres, serta gaya hidup yang positif.

Pola makan yang seimbang dan teratur bisa menjadikan individu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pola makan menurut Sedioetama (dalam Suci, 2011) merupakan banyak atau jumlah pangan, secara tunggal maupun beragam, yang dikonsumsi seseorang atau kelompok orang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fisiologi, psikologis dan sosiologis. Tujuan fisiologis adalah upaya untuk memenuhi keinginan makan (rasa lapar) atau untuk memperoleh zat-

zat gizi yang diperlukan tubuh. Tujuan psikologis adalah untuk memenuhi kepuasan emosional atau selera, sedangkan tujuan sosiologis adalah untuk memelihara hubungan manusia dalam keluarga dan masyarakat.

Olahraga termasuk juga cara agar individu bisa berperilaku sehat guna menjaga kebugaran jasmani dan menjaga aktivitas fisiknya. Kebugaran jasmanimerupakan modal utama bagi semua kehidupan manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Aktivitas fisik ialah setiap gerakan tubuh yang meningkatkan pengeluaran tenaga dan energi atau pembakaran kalori (Kementrian Kesehatan,2015). WHO mendefinisikan aktivitas fisik sebagai setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang membutuhkan pengeluaran energi - termasuk aktivitas yang dilakukan saat bekerja, bermain, melakukan pekerjaan rumah tangga, bepergian, dan melakukan kegiatan rekreasi (WHO, 2018).

Casper dan Stephens (dalam Ezzati, M. Lopez, A.D. dkk, 2014) mendefinisikan aktivitas fisik sebagai gerakan tubuh terencana, terstruktur yang berulangdilakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan satu atau lebih komponen kebugaran fisik. Melakukan aktivitas fisik merupakan upaya untuk menyeimbangkan pemasukan dan pengeluaran zat gizi, utamanya sumber energi dalam tubuh. Dengan melakukan aktivitas fisik dengan teratur, maka akan memperlancar metabolisme tubuh. Aktivitas fisik dapat dikelompokkan menjadi aktivitas fisik sedang dan aktivitas fisik berat. Aktivitas fisik sedang adalah aktivitas yang membutuhkan kerja fisik sedang dan sedikit meningkatkan nafas atau denyut nadi. Sepertimenyapu, menyetrika, *jogging* dan bersepeda. Aktivitas fisik berat adalah aktivitas yang memerlukan kerja fisik berat dan menyebabkan

nafas atau denyut nadi meningkat cepat. Seperti mengangkut kayu/beras, mencangkul dan mendaki gunung.

Seseorang dikatakan melakukan aktivitas fisik jika satu jenis aktivitas fisik dilakukan minimal 10 menit berturut-turut dan keseluruhan aktivitas dilakukan minimal 30 menit dalam satu hari (Badan Pusat Statistik, 2016). Ketidakaktifan fisik dikaitkan dengan banyak penyebab utama kematian, morbiditas dan kecacatan kronis (Ezzati, 2014). Berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2013 provinsi Bali menjadi provinsi peringkat pertama yang melakukan aktivitas fisik. Provinsi Sumatra Utara berada di peringkat delapan sementara peringkat terakhir yaitu provinsi DKI Jakarta (Kemenkes, 2015).

Salah satu hal yang harus dilakukan untuk menjadikan individu yang sehat adalah tidak merokok. Merokok dapat merugikan diri sendiri dan juga lingkungan sekitar arena asapnya dan kualitas udara yang terganggu. Levy dkk (dalam Alawiyah, 1984) menambahkan bahwa perilaku merokok adalah sesuatu yang dilakukan seseorang berupa membakar rokok dan menghisapnya serta dapat menimbulkan asap yang dapat terhisap oleh orang-orang disekitar yang ikut menanggung beban ganda karena terjadi peningkatan kasus penyakit tidak menular.

Global Youth Tobacco Survey (GYTS) menyatakan Indonesia sebagai negara dengan angka perokok tertinggi remaja di dunia. Hasil survei yang dilakukan pada tahun 2014 pada remaja berumur 13-15 tahun ialah 33.9% pada

laki-laki dan 2.5% pada remaja perempuan (WHO, 2014). *World Health Organization* (WHO) menyebutkan bahwa penyakit tidak menular merupakan pembunuh terbesar di dunia. Lebih dari 36 juta jiwa meninggal per tahunnya (63% kematian global). Pada negara dengan pendapatan rendah dan menengah penyakit tidak menular telah mengakibatkan 86% kematian pada mereka yang berusia 30-70 tahun (dalam Badan Pusat Statistika, 2016). Penyakit kardiovaskuler merupakan penyakit tidak menular yang paling banyak menjadi penyebab kematian di Indonesia. Hasil Riskesdas tahun 2013 menunjukkan tingginya prevalensi penyakit kardiovaskuler seperti hipertensi (25,8%), jantung koroner (1,5 %) dan stroke (12,1 permil). Merokok merupakan salah satu pemicu utama yang mengakibatkan terjadinya penyakit kardiovaskuler.

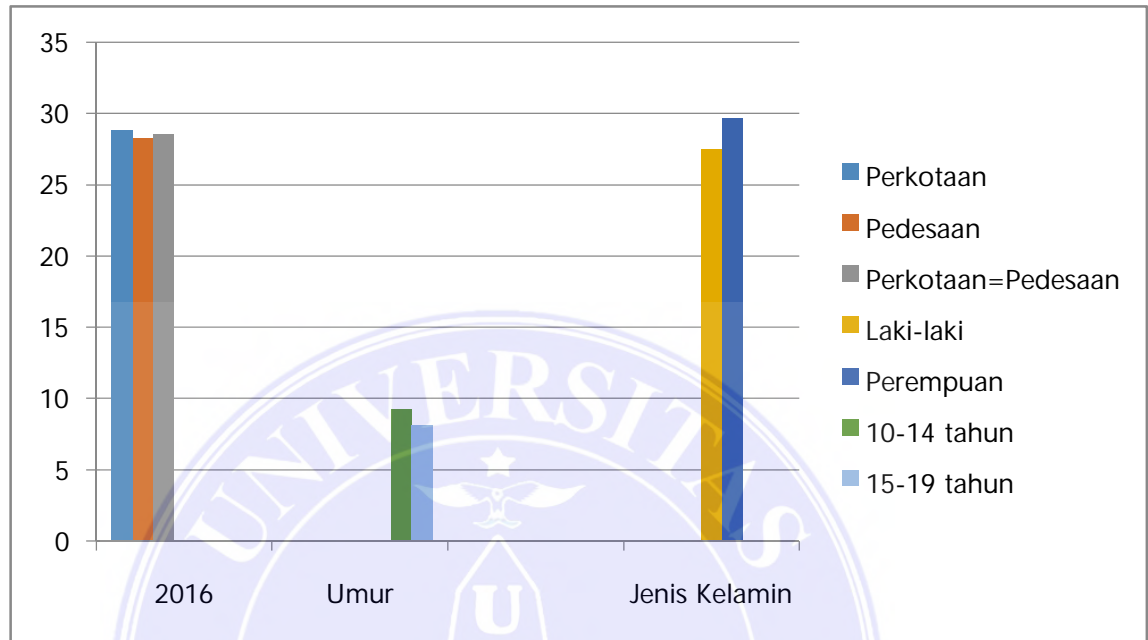
Di Indonesia remaja berumur 10-18 tahun dilihat dari tingkat provinsi tertinggi ada pada Gorontalo (4,27 %), Banten (4,1 %), dan Lampung (4,38%), sedangkan persentase perokok terendah ada di Sumatera Utara (1,58%), Kepulauan Riau (1,37%), dan Maluku Utara (1,13%). Jika ditinjau presentase remaja berumur 10-18 tahun dilihat dari jumlah rokok yang dihisap per hari yaitu 33,20% kurang dari 5 batang per hari, 27,68% 5 hingga 9 batang per hari, 22,43% 10 hingga 14 batang per hari, 14,57% 15-24 batang per hari dan 2,10% lebih dari 25 batang per hari.

Dalam statistik kesehatan Badan Pusat Statistika rokok diibaratkan sebagai pabrik bahan kimia yang mengandung sekitar 4.000 bahan kimia. Zat di dalam rokok yang paling berbahaya di antaranya adalah nikotin, tar, dan karbon monoksida. Nikotin dapat menyebabkan ketagihan, merusak jantung dan

pembuluh darah. Tar dapat menyebabkan kerusakan sel paru dan kanker, sedangkan karbon monoksida dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan darah dalam membawa oksigen sehingga sel tubuh akan mati (Badan Pusat Statistika, 2016). Hal tersebut sejalan dengan persentase tertinggi penduduk berusia lima tahun ke atas yang pernah merokok mulai merokok pada usia 15-19 tahun (52,15%). Pola tersebut terjadi baik di perkotaan dan di pedesaan (52,22% di perkotaan dan 52,07% di pedesaan).

Berdasarkan beberapa data di atas dan ditambahkan oleh hasil survei Badan Pusat Statistik pada tahun 2016 yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 28,79% dan pedesaan 28,26%. Persentase laki laki sebanyak 27,43% dan perempuan sebanyak 29,64%. Sementara dengan angka kesakitan pada perkotaan yaitu 14,70%, sementara pedesaan sebesar 15,63% dengan persentase laki-laki sebanyak 14,94% dan perempuan sebesar 15,43%. Sementara ditinjau dari umur remaja yaitu 9,26% remaja berumur 10-14 tahun dan 8,12% remaja berumur 15-19 tahun (Badan Pusat Statistik, 2016). Berikut data keluhan kesehatan dapat dilihat pada grafik 1.1.

Grafik 1.1
Data Keluhan Kesehatan



Remaja menurut Kementerian Pemuda dan Olahraga mencatat proporsi remaja yang sakit sebesar 9,28% untuk pedesaan 8,33% untuk perkotaan dengan persentase penyakit yang paling sering dijumpai yaitu panas, batuk, pilek, asma, diare, sakit kepala berulang-ulang dan sakit gigi (Kemenpora, 2014).

Secara umum data di atas menunjukkan jumlah kejadian keluhan kesehatan yang dialami remaja pada dasarnya merupakan salah satu indikasi pola perilaku tidak sehat masyarakat Indonesia, antara lain adalah faktor ketidakpedulian dalam menjaga kesehatan, ketidakpedulian menjaga pola makan, kebugaran tubuh dan faktor keengganan untuk melakukan pemeriksaan kesehatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia, termasuk pada remaja yang mengalami kecanduan *game online*(*internet gaming disorder*).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Januari 2019 melalui media sosial *whatsapp*. DH (17 Tahun). DH berjenis kelamin laki-laki dan merupakan siswakeselas XII di SMA Panca Budi Medan. DH merupakan seorang pecandu *game* sejak SD dan mulai memulai game lewat PC atau komputer dengan jenis *game* yaitu *Point Blank*. Saat hari libur DH bermain *game online* hingga 10 Jam dari malam hingga menjelang subuh, namun saat sekolah subjek hanya bermain 6-7 jam dalam sehari. Saat waktu makan tiba ia makan setelah selesai bermain *game* dan tetap menjaga pola makan tiga kali sehari. DH juga minum air putih yaitu 5-6 gelas. DH juga terbiasa melakukan aktivitas fisik seperti mencuci piring dan menyapu lantai. Dalam kehidupannya ia jarang sekali merasakan stres karena, jika ada pikiran yang mengganggu ia berusaha untuk berfikir tenang agar tidak gegabah mengambil keputusan. Kesehariannya tidak merokok namun subjek sering tidur diatas pukul 23.00 WIB. Saat selesai makan DH tidak menggosok gigi, hanya kumur-kumur dan subjek merupakan individu yang jarang sakit.

Seiring berjalan waktu, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga dampaknya dirasakan oleh seluruh makhluk di bumi, sesuai dengan kebutuhan dalam era yang serba canggih seperti saat ini. Pada tahun 2018 sebanyak 4,2 milyar adalah pengguna internet di seluruh dunia, meningkat sebanyak 7 % dari tahun 2017 bahkan menurut GSMA *Intelligence* menunjukkan bahwa lebih dari dua pertiga populasi penduduk dunia sekarang memiliki ponsel, dengan sekitar 60 % dari penduduk memiliki *smartphone*, hingga perkembangan teknologi yang meningkat dengan pesat ditunjukkan melalui pengguna internet

sejak September 2017 hingga Oktober 2018 meningkat sebanyak 284 Juta jiwa di seluruh dunia (Kemp, 2018).

Jumlah pengguna internet yang meningkat di tahun 2018, pengguna internet menghabiskan 6 jam perhari dan jika ditambahkan dengan jumlah pengguna internet maka perharinya ada 1 milliar jam untuk *online* di tahun 2018. Indonesia berada di peringkat ke 4 dunia yaitu 8 jam 51 menit *online* di setiap harinya dan jumlah ini melampaui negara-negara maju seperti Singapura yang memiliki 7 jam 9 menit, China 6 jam 30 menit, Amerika 6 jam 30 menit dan Jerman 4 jam 52 menit (Kemp, 2018). Dari jumlah pengguna hingga waktu yang digunakan dalam menggunakan internet ada beberapa hal yang menarik perhatian dunia bahkan di Indonesia yaitu para pengguna *game online*.

Pengguna *game online* telah berkembang pesat sejak *game online* pertama kali muncul pada 1970-an. Pesatnya perkembangan video *game* tidak lepas dari faktor industri kreatif yang selalu berinovasi. Tercatat nama-nama besar industri dunia seperti Nintendo, EA Sports, Sony, Bandai Namco menghasilkan \$50 miliar dolar di tahun 2018 (Buijsman, 2018). Di Indonesia dari 62,30% pengusaha ekonomi kreatif 82,22% melakukan inovasi pada sektor aplikasi dan *game developer*, berdasarkan gender pengusaha laki-laki cenderung ke sektor aplikasi dan *game developer* sebesar 93,38% (Badan Ekonomi Kreatif, 2017). Baru saja www.indihome.com merilis indihome paket *game* yang merupakan layanan untuk para pecinta *game online* dengan berbagai fitur yang disukai oleh para *gamers*.

Game online merupakan hal tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang adalah pengguna internet dengan tingkat tertinggi berada di pulau Jawa, Bali, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Maluku-Papua dan pemanfaatan internet dalam bermain *game* sebesar 54,13% pada masyarakat Indonesia. Bila ditinjau pengguna internet berdasarkan usia yaitu usia 13-18 tahun sebesar 75,50%, usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, 35-54 tahun sebesar 44,06% dan usia lebih dari 54 tahun sebesar 15,72% (APJII, 2017).

Berdasarkan *Entertainment Software Association*, di Amerika 59% dari seluruh penduduk Amerika memainkan video permainan dengan rata-rata 2 pemaingamedia setiap rumah(Pontes, 2017). Secara psikologis penggunaan internet yang berlebihan berasal dari pengalaman yang dirangsang oleh materi *online* yang berada di internet, dan/atau pengalaman interaktif mendapatkan akses ke materi ini (Shaffer, hall & Bilt dalam Pontes, 2017). Munculnyainternet *gaming disorder* ataukecanduan bermain *game online*banyak berasal dari kalangan remaja, pelajar yangbelum sepenuhnya tahu dampak dari *game*berbasis *online*.

Sehubungan dengan itu menurut www.who.int, *internet gaming disorder baru* sajadidefinisikan dalam *International Classification of Disease-11 (ICD-11)* sebagai pola permainan yang ditandai oleh gangguan atasbermain *game*, meningkatkan prioritas akan *game* daripada mengutamakan minat dan aktivitas harian lainnya yang menyebabkan peningkatan *game* meskipun terjadi

konsekuensi negatif (WHO, 2018). Keputusan tentang dimasukkannya *gamingdisorder* kedalam ICD-11 mengikuti program pengobatan untuk orang dengan kondisi kesehatan yang identik dengan karakteristik *gamingdisorder* di banyak bagian dunia, dan mengakibatkan meningkatnya perhatian profesional kesehatan terhadap risiko pengembangan gangguan ini, dan karenanya diperlukan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Berdasarkan kajian teoritis diatas peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang mengenai masalah perilaku sehat yang dialami oleh masyarakat Indonesia dan ditambahkan oleh hasil survei Badan Pusat Statistik bahwa pada tahun 2016 yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 28,79% dan pedesaan 28,26% dengan persentase laki laki sebanyak 27,43% dan perempuan sebanyak 29,64. Sementara dengan angka kesakitan berdasarkan tempat perkotaan yaitu 14,7%, sementara pedesaan sebesar 15,63%. dengan persentase laki-laki sebanyak 14,94% dan perempuan sebesar 15,43% (Badan Pusat Statistik, 2016). Penelitian ini mengangkat permasalahan buruknya perilaku sehat dalam mempertahankan atau meningkatkan kesehatan setiap individu seperti tidak mengatur pola makan, jarang berolahraga, tidak istirahat cukup dan merokok yang dilakukan oleh semua lapisan masyarakat termasuk pada pecandu *game online*.

Penelitian mengenai variabel bebas diantaranya dilakukan oleh Mulyani (2018) yang berjudul hubungan antara depresi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Yogyakarta, dengan jumlah responden sebanyak 54 dan berusia 18 hingga 25 tahun. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara depresi dan kecanduangame *online* pada mahasiswa di Yogyakarta bahwa semakin tinggi tingkat depresi pada mahasiswa maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Yogyakarta.

Penelitian mengenai perilaku sehat diantaranya dilakukan oleh Monica (2018) yang berjudul hubungan dukungan teman sebaya dan perilaku sehat pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan metode kuesioner *google form* jumlah responden sebanyak 170 dengan usia 18 hingga 20 tahun. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dengan dukungan sebaya terhadap perilaku sehat sebesar 37,4% sehingga dapat dikatakan semakin tinggi dukungan sebaya maka semakin tinggi perilaku sehat, begitu pula sebaliknya.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, variabel penelitian ini dibatasi pada *internet gaming disorder* (Young, 2001) (Independen variabel) dan perilaku sehatBecker (dalam Monica, 2018) (dependen variabel) pada remaja.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara *gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja?
2. Bagaimana tingkat *internet gaming disorder* dan perilaku sehat pada remaja?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Umum
 - a. Mengungkap apakah terdapat hubungan antara *gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja.
 - b. Mengetahui tingkat *gaming disorder* pada remaja.
2. Khusus
 - a. Mengetahui aspek demografi perilaku sehat dan *internet gaming disorder* pada remaja.
 - b. Platform bermain *game online* pada remaja
 - c. Lokasi bermain *game online* pada remaja.
 - d. Genre *gameonline* pada remaja.

F. MANFAAT PENELITIAN

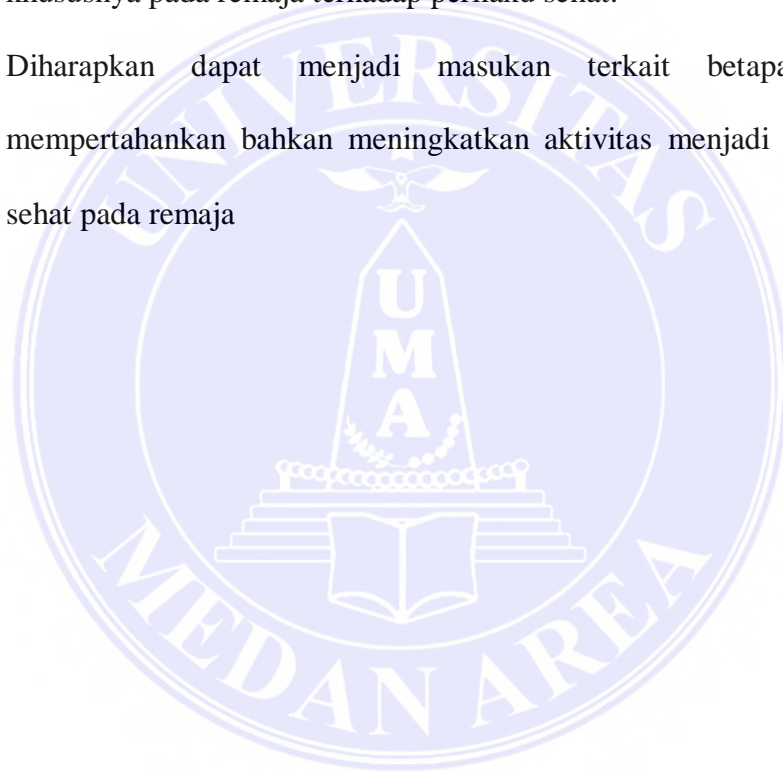
Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan dalam bidang Psikologi Perkembangan terutama pada tahap remaja.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang *gaming disorder* dan perilaku sehat pada remaja.

2. Manfaat praktis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi penggemar *internet gaming online* akan dampak *internet gaming disorder* khususnya pada remaja terhadap perilaku sehat.
- b. Diharapkan dapat menjadi masukan terkait betapa pentingnya mempertahankan bahkan meningkatkan aktivitas menjadi individu yang sehat pada remaja



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. REMAJA

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Lebih luas lagi diungkapkan oleh Piaget (1969) secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Jika bicara usia awal remaja biasanya disebut sebagai "anak belasan tahun" sampai ia mencapai usia dua puluh tahun (Majeres, 1976).

Berdasarkan uraian di atas remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dengan usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat yang lebih tua dan usia remaja berawal dari belasan tahun sampai dua puluh tahun.

2. Ciri-ciri Remaja

Menurut (Hurlock, 1978) ada beberapa ciri-ciri masa remaja yaitu:

a. Masa remaja sebagai periode penting

Masa remaja dikatakan sebagai periode penting karena merupakan masa perkembangan fisik yang cepat dan disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Dalam periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Erikson juga menjelaskan bahwa masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yaitu seberapa usaha untuk menjelaskan dirinya apa perannya dalam masyarakat (Hurlock, 1980).

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Masa remaja mengalami perubahan pada fisik yang sejajar dengan perubahan perilaku. Selama awal masa remaja, saat perubahan fisik terjadi dengan pesat maka perubahan perilaku dan sikap berlangsung dengan pesat seperti meningginya emosi, perubahan minat dan bersikap ambivalen terhadap perubahan.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Remaja pada masa ini merasa dirinya mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru-guru. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal. Erikson menjelaskan bahwa masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yaitu seberapa usaha untuk menjelaskan dirinya apa perannya dalam masyarakat (Hurlock, 1980).

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip bahwa remaja anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Remaja cenderung memandang dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam cita-cita. Semakin tidak realistik cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri (Russian, 1975).

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa seperti merokok dan minum minuman keras.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja ialah sebagai berikut: masa remaja sebagai periode penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai perioder perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistik dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

3. Tugas-tugas Perkembangan Remaja

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 1980) tugas perkembangan pada masa remaja yaitu:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

- f. Mempersiapkan karir ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai peranan untuk berperilaku-mengembangkan ideologi.

B. PERILAKU SEHAT

1. Pengertian Perilaku Sehat

Notoatmodjo (dalam Monica, 2018) mengatakan bahwa perilaku sehat adalah semua aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menjaga dan meningkatkan kesehatannya. Taylor, Peplau dkk (dalam Monica, 2018) mengatakan bahwa perilaku sehat adalah perilaku yang dilakukan oleh orang sehat untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan yang dimilikinya. Holman dan Borgstorm (dalam Monica, 2018) mengatakan bahwa perilaku sehat adalah perilaku yang berisi upaya untuk menjaga kesehatan dan mencegah terserang penyakit. Sarafino dan Smith (dalam Monica, 2018) menjelaskan bahwa perilaku sehat adalah segala bentuk aktivitas yang diupayakan untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan, terlepas dari status kesehatan yang dimilikinya. Lebih lanjut lagi Taylor, Peplau dan Sears (dalam Monica 2018) menyebutkan beberapa contoh perilaku sehat, diantaranya adalah makan makanan yang bergizi, rutin berolahraga, menghindari rokok, alkohol dan narkoba, istirahat yang cukup, menggunakan sabuk pengaman, menggunakan pelindung kulit, mengontrol berat badan, serta rutin memeriksa kesehatan di pusat layanan kesehatan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perilaku sehat adalah upaya individu dalam meningkatkan, mempertahankan kesehatannya dari segala hal yang membuat individu menjadi tidak sehat.

2. Aspek-aspek Perilaku Sehat

Becker (dalam Monica, 2018) menyebutkan beberapa bentuk perilaku sehat yang terdiri sebagai berikut:

a. Makan dengan menu seimbang.

Makan dengan menu seimbang yang dimaksud adalah mengatur pola makan sehari-hari agar memenuhi kebutuhan tubuh, yang meliputi jumlahnya (kuantitas) maupun jenisnya (kualitas).

b. Melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup.

Kegiatan fisik yang dimaksudkan bukan selalu olahraga, melainkan berbagai kegiatan yang menuntut gerakan anggota tubuh secara rutin dan teratur. Akan tetapi, pekerjaan tertentu yang tidak membutuhkan kegiatan fisik tetap dianjurkan untuk berolahraga.

c. Istirahat yang cukup.

Istirahat selain berguna untuk meningkatkan kesehatan tubuh juga berguna untuk meningkatkan kesehatan mental. Hal ini karena istirahat merupakan kebutuhan dasar manusia untuk mempertahankan kesehatan tubuhnya.

d. Tidak merokok, minum minuman keras serta tidak menggunakan narkoba.

Ketiga kegiatan tersebut memiliki dampak negatif yang hampir tidak memberikan dampak positif sama sekali kepada kesehatan tubuh maupun mental manusia.

e. Pengendalian dan manajemen stres.

Stres merupakan suatu kondisi yang akan menyerang manusia tanpa terkecuali. Stres tidak dapat dihindari, melainkan harus diatasi dan dihadapi. Mengendalikan stress merupakan salah satu cara agar terhindar dari gangguan kesehatan fisik maupun kesehatan mental.

f. Perilaku atau gaya hidup yang positif.

Perilaku yang dimaksud di sini adalah perilaku yang lain yang bisa membuat seseorang terhindar dari penyakit maupun berbagai macam perilaku guna meningkatkan kesehatannya.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka aspek-aspek perilaku sehat adalah segala bentuk usaha individu dalam meningkatkan dan mempertahankan kesehatannya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sehat

Taylor (dalam Monica, 2018) menyebutkan ada beberapa faktor yang dilakukan seseorang untuk berperilaku sehat serta menjaga kesehatannya:

a. Faktor demografi

Faktor demografi yang dimaksud dalam mempengaruhi perilaku sehat adalah usia yang lebih muda, memiliki hidup yang sejahtera, berpendidikan, memiliki tingkat stress yang rendah dan pada umumnya

memiliki dukungan sosial yang baik. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shin dan Kang (dalam Monica, 2018) yang menunjukkan bahwa faktor demografi memiliki pengaruh pada perilaku sehat, dimana wanita cenderung lebih termotivasi untuk menjaga berat badan dan melakukan diet dibandingkan laki-laki, orang yang tinggal di kota lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan orang yang tinggal di desa, orang yang religius juga cenderung memiliki emosi yang stabil dan terhindar dari stress dibandingkan orang yang kurang bahkan tidak religius.

b. Usia

Perilaku sehat cenderung berbeda pada setiap usia. Kebiasaan sehat biasanya sangat bagus saat kanak-kanak, menurun saat remaja dan dewasa, serta kembali meningkat saat dewasa akhir (Leventhal, Prochaska & Hirschman; dalam Monica, 2018).

c. Nilai kehidupan

Nilai yang dimiliki seseorang mempengaruhi bagaimana perilaku sehat seseorang. Hal ini karena nilai hidup dipengaruhi oleh kebudayaan tertentu, serta berisi keinginan dan harapan seseorang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jia, Gao, Dai, Zheng dan Fu (dalam Monica, 2017) menunjukkan bahwa nilai dan budaya mempengaruhi aktivitas seseorang agar lebih sehat, seperti menjalani diet, berolahraga dan mengurangi konsumsi alkohol serta rokok.

d. Kontrol personal

Kontrol personal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya agar tetap menjaga dan meningkatkan kesehatannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Chuang, Wu, Wang, Liu dan Pan (dalam Monica, 2018) yang menunjukkan bahwa kontrol personal yang dimiliki oleh seseorang berhubungan dengan kesehatan fisik dan mental, dimana seseorang menjadi lebih termotivasi untuk menjaga kesehatannya.

e. Pengaruh sosial

Lingkungan sosial mempengaruhi kebiasaan dan perilaku sehat seseorang. Pengaruh sosial yang dimaksud berupa pengaruh dari keluarga, teman maupun teman kerja. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Hempler dan Willaing (dalam Monica, 2018) bahwa seseorang yang memiliki hubungan dan dukungan sosial yang baik cenderung termotivasi untuk aktif secara fisik dan memiliki level penyakit yang lebih rendah.

f. Tujuan Personal

Kebiasaan sehat dapat dipengaruhi oleh tujuan personal dan tujuan hidup seseorang. Jika tujuan seseorang adalah memiliki tubuh yang ideal, maka dirinya akan berusaha untuk berperilaku dan hidup sehat untuk mencapai tujuannya. Hal serupa sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Teixeira, Silva dkk (dalam Monica, 2018) bahwa

ketika seseorang memiliki motivasi untuk menurunkan berat badannya, maka dirinya akan menjaga pola makannya dan rutin melakukan olahraga.

g. Gejala yang dimiliki

Beberapa perilaku sehat yang dilakukan karena dipengaruhi oleh gejala yang dimiliki, sebagai contoh seorang perokok mungkin mengurangi rokoknya dan memulai hidup sehat karena merasakan sakit di tenggorokannya.

h. Akses Kesehatan

Akses yang dimaksud adalah kemudahan dalam mengunjungi dan mendatangi tenaga dan pusat kesehatan untuk mengontrol kesehatannya. Penelitian yang dilakukan oleh Shin dan Kang (dalam Monica, 2018) menunjukkan bahwa seseorang yang tinggal di kota dengan akses kesehatan yang mudah cenderung lebih sering memeriksa kesehatannya, dibandingkan orang yang tinggal jauh dari akses kesehatan.

i. Faktor kognitif

Faktor kognitif yang dimaksud dapat berupa kepercayaan dan kemampuan berfikir tertentu yang membuat seseorang menjadi berkeinginan untuk memiliki perilaku sehat. Penelitian yang dilakukan oleh Kiviniemi, Voss-Humke dan Seifert (dalam Monica, 2018) menunjukkan bahwa kemampuan kognitif, afektif dan keputusan yang

diambil seseorang memiliki pengaruh untuk melakukan olahraga dan aktivitas fisik lainnya.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sehat berasal dari faktor internal seperti usia, kontrol personal, tujuan personal, kognitif dan gejala yang dimiliki. Adapun faktor eksternal seperti demografi, pengaruh sosial dan akses kesehatan.

C. *INTERNET GAMING DISORDER*

1. Pengertian *Internet Gaming Disorder*

Baru-baru ini *American Psychiatric Association* (2013) mendefinisikan gangguan bermain *game online* (*Internet gaming disorder*) sebagai perilaku yang mengacu pada "keterlibatan yang terus-menerus dan berulang di *video game*, sering dengan pemain lain, yang mengarah ke gangguan atau distress yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih lanjut) dari sembilan kriteria dalam periode 12 bulan. Menurut Soper dan Miller (1983) di mana mengamati kecanduan *video game* mirip dengan kecanduan perilaku lainnya dan terdiri dari kompulsif keterlibatan perilaku, kurangnya minat dalam kegiatan lain, asosiasi dan lingkaran pertemanan pada dasarnya dengan *gamer* yang tidak teratur lainnya, dan gejala fisik dan mental ketika para pemain berusaha untuk menghentikan perilaku tersebut. Secara garis besar, kecanduan perilaku, seperti *internet gaming disorder* biasanya dikategorikan dalam kerangka gangguan kontrol impuls atau ketergantungan zat (Kuss & Griffiths, 2012).

Peneliti dari (Young, 1998) percaya bahwa fenomena kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis). *Internet gaming disorder* didefinisikan dalam Revisi ke-11 *International Classification of Diseases* (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan (*digital gaming* atau *video gaming*) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan untuk bermain *game* alih-alih aktivitas lainsejauh *game* lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas harian lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif (WHO, 2018).

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa *internet gaming disorder* sebagai pola perilaku dalam *game* yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game* dan meningkatkan prioritas dalam bermain *game* sehingga lebih mengutamakan *game* daripada aktivitas sehari-hari.

2. Aspek-aspek *Internet Gaming Disorder*

Menurut Young (2001) terdapat empat komponen kecanduan bermain *game online*, yakni arti penting penggunaan yang berlebihan, toleransi, gejala penarikan, dan dampak negatif.

- a. Arti penting menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar merasa asyik dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain dan dapat menunjukkan hilangnya minat pada kegiatan lain atau hanya lebih memilih menyendiri saat *online*.

- b. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden terlibat dalam perilaku *online* berlebihan dan penggunaan kompulsif dan kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu online yang ia sembunyikan dari orang lain. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar menjadi depresi, panik atau marah jika dipaksa untuk tidak bermain internet dalam waktu yang lama.
- c. Antisipasi menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar berpikir tentang *online* ketika tidak di komputer dan merasa terdorong untuk menggunakan internet saat *offline*
- d. Kurangnya kontrol menunjukkan bahwa responden memiliki masalah dalam mengatur waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya *online*.
- e. Mengabaikan kehidupan sosial menunjukkan responden kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* untuk mengatasi masalah dan untuk mengurangi ketengan mental atau stres. Hal ini juga sering membentuk hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam hidupnya.

Menurut DSM-5 (2013) penggunaan Internet yang terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan, seringkali dengan pemain lain, menyebabkan gangguan atau distress yang signifikan secara klinis sebagaimana ditunjukkan oleh lima (atau lebih) dari mengikuti dalam periode 12 bulan:

- a. Kesibukan dengan *game internet*. (Individu berpikir tentang *game* sebelumnya aktivitas atau mengantisipasi memainkan *game* berikutnya;

Game internet menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari).

Catatan: Gangguan ini berbeda dari perjudian *internet*, yang termasuk di bawah gangguan perjudian.

- b. Gejala Penarikan saat *game internet* diambil. (Gejala-gejala ini adalah khas digambarkan sebagai iritabilitas, kecemasan, atau kesedihan, tetapi tidak ada tanda-tanda fisik penarikan farmakologis).
- c. Toleransi. Kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam *gameinternet*.
- d. Upaya yang gagal untuk mengontrol partisipasi dalam permainan Internet.
- e. Kehilangan minat dalam hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari *game internet*.
- f. Melanjutkan penggunaan *game internet* yang berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial.
- g. Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai jumlah *internet game*.
- h. Penggunaan permainan *internet* untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif (misalnya, perasaan tidak berdaya, *guilt*, *anxiety*).
- i. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan, atau pendidikan atau peluang karir karena partisipasi dalam *game internet*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek *internet gaming disorder* adalah segala perilaku yang dilakukan individu dan dijadikan acuan dalam menentukan individu sebagai kecanduan bermain *game* atau bukan.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Internet *Gaming Disorder*

Menurut Chin-Sheng Wan, W.S. dan Wen-Bin Chiou, Ph.D (dalam Mulyani, 2018) faktor-faktor seseorang kecanduan bermain *online game* berasal dari kebutuhan psikologis dan motivasi yaitu:

- a. Hiburan dan rekreasi. *Online game* menjadi tempat yang cukup memberikan hiburan bagi pemain. Bagi beberapa pemain, *online game* adalah sarana yang cukup menghibur. Pemain akan memilih *online game* sebagai sarana rekreasi untuk menghilangkan keletihan akan rutinitas pemain di dunia nyata.
- b. *Emotional coping* (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan). Beberapa pemain menggunakan *online game* sebagai sarana melampiaskan emosinya. Pemain merasa *online game* adalah tempat yang efektif untuk menghilangkan stres.
- c. Melarikan diri dari kenyataan. Bermain *game online* menjadi tempat untuk melarikan diri dari masalah di dunia nyata karena *game online* mudah diakses dan cukup terjangkau.
- d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan). Pemain merasa bahwa kualitas hubungan interpersonal di *online game* lebih baik daripada di dunia nyata. Hal ini disebabkan karena di dalam *online game* pemain dapat terhubung dengan pemain lain. Jadi,

didalam *online game* pemain dapat menjalin pertemanan dengan pemain lain.

- e. Kebutuhan untuk berprestasi. Kurangnya prestasi pemain di dunia nyata menyebabkan pemain melampiaskan hasrat untuk berprestasinya di dalam *online game*.
- f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri *online game* biasanya mempunyai tingkat kesulitan yang kompleks dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini pemain tertarik untuk menyelesaikan tiap tugas yang ada di dalam *online game*.
- g. Kebutuhan akan kekuasaan. Adanya keinginan pemain untuk menjadi seseorang yang superior karena di dunia nyata pemain adalah seseorang yang inferior. Pemain melampiaskan keinginan tersebut di *online game*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *internet gaming disorder* adalah melalui faktor psikologis dan motivasi.

D. Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan Perilaku Sehat

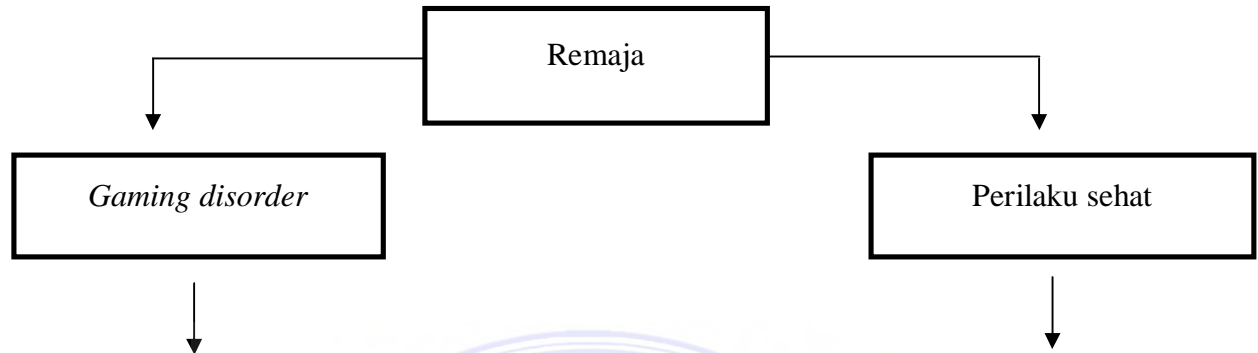
Pentingnya menjadi individu yang sehat adalah hal fundamental yang harus dimiliki setiap individu agar efektif dan efisien dalam menjalani tugas sehari-hari. Perilaku sehat meliputi usaha yang dilakukan individu dalam meningkatkan dan mempertahankan kesehatannya agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan. Berdasarkan beberapa data di atas dan ditambahkan oleh hasil survei Badan Pusat Statistik bahwa pada tahun 2016 yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 28,79% dan pedesaan 28,26% dengan persentase

laki laki sebanyak 27,43% dan perempuan sebanyak 29,64%, yang ditinjau berdasarkan umur tertinggi yaitu 5-9 tahun dengan persentase 9, 69%.

Sementara dengan angka kesakitan pada perkotaan yaitu 14,7%, sementara pedesaan sebesar 15,63%. dengan persentase laki-laki sebanyak 14,94% dan perempuan sebesar 15,43% (Badan Pusat Statistik, 2016). Remaja menurut Kementerian Pemuda Dan Olahraga mencatat proporsi remaja yang sakit sebesar 9,28% untuk pedesaan 8,33% untuk perkotaan dengan persentase penyakit yang paling sering dijumpai yaitu panas, batuk, pilek, asma, diare, sakit kepala berulang-ulang, sakit gigi dan lainnya (Kemenpora, 2014).

Sependapat menurut Young (2001) terdapat lima komponen kecanduan bermain online *game*, yakni arti penting, penggunaan yang berlebihan, antisipasi, kurangnya kontrol, dan mengabaikan kehidupan sosial, yaitu komponen *salience*. *Salience* menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar merasa asyik dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain dan dapat menunjukkan hilangnya minat pada kegiatan lain atau hanya lebih memilih menyendiri saat *online*.

E. KERANGKA KONSEPTUAL



Menurut Young (2001) menyebutkan 4 aspek *internet gaming disorder*.

- a. Arti penting
- b. Penggunaan
- c. Antisipasi
- d. Kurangnya kontrol
- e. Mengabaikan kehidupan sosial

Becker (dalam Monica, 2018) menyebutkan beberapa aspek perilaku sehat yang terdiri sebagai berikut:

- a. Makan dengan menu seimbang.
- b. Melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup.
- c. Istirahat yang cukup.
- d. Tidak merokok dan minum minuman keras serta menggunakan narkoba.
- e. Pengendalian dan manajemen stres.
- f. Perilaku atau gaya hidup yang positif.

F. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teoritis diatas, maka hipotesis yang diajukan penelitian ialah adanya hubungan negatif antara *internet gaming disorder* dengan perilaku sehat pada remaja, dengan asumsi semakin tinggi tingkat kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja maka semakin rendah perilaku sehat. Sebaliknya, jika tingkat kecenderungan *internet gaming disorder* semakin rendah maka perilaku sehat semakin tinggi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data peneliti berupa angka-angka dan analisis statistik (Sugiyono, 2016). Penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel obyek yang diteliti lebih bersifat sebab dan akibat, sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen. Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan tipe asosiatif yang bertujuan mencari hubungan antara dua variabel atau lebih.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sukandarrumi dalam Rahmat, 2004).

1. Variabel bebas: *Gaming disorder*.
2. Variabel terikat : Perilaku sehat.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional menurut Suryabrata dalam rahmat (2005) adalah definisi yang atau sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Berikut definisi operasional *internet gaming disorder* dan perilaku sehat.

1. *Internet gaming disorder*

Internet gaming disorder adalah suatu keadaan individu menunjukkan ketergantungan yang terus menerus terlibat dalam bermain *game* bahkan hingga melupakan aktivitas sehari-hari dan lebih mengutamakan *game* daripada minat dan lingkungannya.

2. Perilaku sehat adalah upaya individu dalam meningkatkan dan mempertahankan kesehatannya agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan.

D. Sampel Penelitian

Subjek penelitian didapatkan berdasarkan sampel teoritis yang mengacu pada konsep-konsep yang relevan dengan tujuan penelitian. Ciri-ciri subjek penelitian yaitu:

1. Subjek merupakan remaja berusia 15 tahun sampai 18 tahun
2. Siswa SMA

E. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi pada penelitian ini berjumlah 582 remaja.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel yang diambil untuk penelitian ini berjumlah 201 remaja.

F. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugioyono, 2016). Jenis *non probability sampling* yang dipilih dalam penelitian ini ialah *sampling insidental* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan (Sugioyono, 2016).

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya dan merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Siregar, 2016).

a. Skala *internet gaming disorder*

Skala *internet gaming disorder* dalam penelitian ini disusun berdasarkan ciri-ciri yang disusun oleh Young (2001). Skala kecanduan bermain *game online* menggunakan skala Likert yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala Likert memiliki 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2 dan 1 sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, 5. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. (Siregar, 2017). Berikut distribusi aitem skala *internet gaming disorder* pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Distribusi Skala *Internet Gaming Disorder*

No.	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1	<i>Saliency</i>	1, 8, 11, 13, 17	5
2	<i>Excessive Use</i>	2, 3, 12, 15, 19	5
3	<i>Neglect Work</i>	4, 6, 20	3
4	<i>Anticipation</i>	7, 18	2
5	<i>Lack of Control</i>	9, 10, 14	3
6	<i>Neglect Social Life</i>	5, 16	2
Total			20

b. Skala perilaku sehat

Skala perilaku sehat dalam penelitian ini disusun berdasarkan ciri-ciri menurut Becker (dalam Dila, 2018) yaitu makan dengan menu seimbang, melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup, istirahat yang cukup, tidak merokok dan minum minuman keras serta menggunakan narkoba,

pengendalian dan manajemen stres dan perilaku atau gaya hidup yang positif.

Skala perilaku sehat menggunakan skala Guttman yaitu skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat tegas dan konsisten. Alternatif jawaban pada jenis skala ini hanya terdiri dari dua alternatif seperti “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah” dan untuk jawaban responden angka tertinggi 1 dan angka terendah 0 seperti jawaban ya (1) dan jawaban tidak (0) (Siregar, 2017). Berikut distribusi aitem skala perilaku sehat pada tabel 3.2

Tabel 3.2.
Distribusi Aitem Skala Perilaku Sehat

Variabel	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favourabel</i>	<i>Unfavourabel</i>	
Perilaku sehat (Y)	Makan dengan menu seimbang	Makan dengan menu seimbang	1,6,12,29,46	10,16,18,22,36	10
		Mengatur pola makan			
	Melakukan kegiatan fisik secara teratur dan cukup	Kegiatan yang menuntut gerakan anggota tubuh.	2,13,19,23,30	4,17,21,26,34	10
		Olahraga			
	Istirahat yang cukup	Istirahat meningkatkan kesehatan tubuh dan mental	9,20,33	5,14,44	6
	Tidak merokok dan minum minuman keras serta	Tidak merokok	3,15,25,31,40,47	8,11,35,42,48,49	12
Tidak minum miras					

	menggunakan narkoba.	Tidak menggunakan narkoba			
	Pengendalian dan manajemen stres	Mengendalikan stress	7,28,	37,50	4
	Perilaku atau gaya hidup yang positif	Perilaku yang membuat seseorang terhindar dari penyakit	27,32,38,45	24,39,41,43,	8
Jumlah					50

H. VALIDITAS DAN RELIABILITAS

1. Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon*) (Siregar, 2017). Penelitian ini menggunakan jenis validitas konstruk yang mana validitas konstruk adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya (Siregar, 2017).

2. Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2017).

I. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data korelasi. Analisis hubungan adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan di antara dua variabel dan besarnya hubungan yang disebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat) (Siregar, 2017). Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Pearson Product Moment* dengan tujuan mencari korelasi antara *gaming disorder* dengan perilaku sehat menggunakan IBM SPSS *Statistic v21*. Korelasi *Pearson product moment* adalah untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y) (Siregar, 2017).

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

n= Jumlah data (responden)

X= Variabel bebas

Y= Variabel terikat

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan simpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Pada bagian pertama akan dijabarkan kesimpulan dari penelitian dan bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang mungkin dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya.

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa $r = -0,210$ artinya terdapat hubungan negatif antara *internet gaming disorder* dan perilaku sehat namun cenderung lemah.
2. Nilai rata-rata diketahui bahwa remaja di SMA Panca Budi Medan memiliki perilaku sehat 35,66 / Perilaku sehat sedang dan *internet gaming disorder* 33,70 / Igd ringan.
3. Koefisien korelasi *internet gaming disorder* dan perilaku sehat yaitu $r = -0,210$ yang artinya semakin tinggi kecenderungan *internet gaming disorder* maka semakin rendah perilaku sehat remaja.
4. Sumbangan efektif pada penelitian ini yaitu $r^2 = 0,044$ yang artinya sebanyak 4,4% variabel *internet gaming disorder* memberikan pengaruh pada perilaku sehat siswa-siswi SMA Panca Budi Medan.

B. SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan di atas maka beberapa saran yang peneliti ajukan diantaranya yaitu:

1. Saran Kepada Remaja

Masukan kepada remaja agar mengontrol dan memikirkan dampak negatif dari bermain *game online* yang bisa membuat individu sakit / tidak sehat.

2. Saran Kepada Orangtua

Saran kepada setiap orang tua agar selalu mengawasi anaknya dalam setiap aktivitas *game online* karena dapat memengaruhi kesehatan anak di usia remaja atau perkembangan. Seperti memberikan aturan saat bermain *game* dirumah, membatasi uang jajan anak saat berada diluar.

3. Saran Kepada Guru

Saran kepada guru di sekolah agar selalu memantau dan mengingatkan bahwa aktivitas *game online* berpengaruh ke dalam nilai pelajaran sekolah dan kesehatannya. Seorang siswa yang kesehatannya rendah maka akan berperan besar terhadap aktivitas belajar di sekolah.

4. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

Pada peneliti selanjutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang juga memengaruhi penelitian yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya nilai kehidupan, gejala yang dimiliki, akses kesehatan, faktor kognitif, kontrol personal, pengaruh sosial dan tujuan personal serta menyetarakan sampel penelitian antara

remaja laki-laki dan remaja perempuan agar dapat dilihat perbedaannya.



DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association's* (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (5th.ed)*. Washington, DC: Author
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badan Ekonomi Kreatif (2017). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. 8 Maret 2017*. Jakarta. Author.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Statistik Kesehatan (Hasil Survey Sosial Dan Ekonomi Nasional Modul Kesehatan Dan Perumahan 2016)*. Jakarta; Author.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Statistik kesehatan. Oktober 2017*. Jakarta: Author.
- Buijsman, M (2018, November). *Top 25 public games companies earned \$ 50billion in H1 2018; growth rate lowest in four years*. Newzoo (on-line). Diases pada 05 Januari 2019 dari www.newzoo.com/insights/articles/top-25-public-games-companies-earned-50-billion-in-h1-2018/
- Ezzari, M., Lopez, A.D, dkk. (2004). *Comparative Quantification of Health Risk: Global and Regional Burden of Disease Attributable To Selected Major Risk Factors*.
- Gaming disorder* (2018, September). WHO [on-line]. Diakses pada tanggal 04 Januari 2019 dari www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/
- Gochman, D.S. (1998, Springer). *Health Behaviour. Emerging Research Perspectives*. 3.
- Infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia (2017). *Teknopreneur* [on-line]. Diakses pada 04 Januari 2019 dari [www.apji.or.id/content.read.39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Pengguna-Internet-Indonesia-2017](http://www.apji.or.id/content/read.39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Pengguna-Internet-Indonesia-2017)
- Indihome. *Indihome paket Gamer*. Diakses pada 05 Januari 2018 dari www.indihome.co.id/indihome-gamer
- Kastleman, M. B. (2007). *The Drug of The New Millenium*. New York: Power Thinking Publishing.
- Kementerian Kesehatan. (2015). *Perilaku Berisiko Kesehatan Pada Pelajar SMP Dan SMA Di Indonesia*. November 2016.
- Kementerian Kesehatan. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan*.
- Kementerian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia. (2014). *Penyajian Data Dan Informasi Kepemudaan Dan Keolahragaan*. Desember 2015.

- Kemp, S (2018, Oktober). *The State Of The Internet In Q4 2018*. *Wearesocial*(online). Diakses pada 05 Januari 2019 dari www.wearesocial.co./blog/2018/10/the-state-of-internet-inq4-2018
- Mulyani, R.D. (2018). Hubungan Antara Depresi Dan Kecanduan *game online*. *Skripsi*. Pada Mahasiswa Di Yogyakarta.
- Monica, D. (2018). Hubungan Antara Dukungan Teman Sebaya Dan Perilaku Sehat Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia Fakultas Psikologi dan Ilmu Budaya.
- Physical activity*. Diakses pada 25 Desember 2018. <https://www.who.int/news-room/facts-in-pictures/detail/physical-activity>
- Pontes H.D. (2017). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham.
- _____ (2017). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham. 34
- _____ (2017). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham. 37
- _____ (2017). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham. 42
- Pusat Data Dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. (2015). Pembinaan Kesehatan Olahraga Di Indonesia, April 2015 (ISSN 2442-7659).
- Rho, Mi Jung., Lee, Hyseon., Lee, Taek-Ho., Cho, Hyun., Jung, Dongjin., Kim, Dai-Jin., Choi, In-Young (2017). *Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 5
- Suci, S.P. (2011). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Pola Makan Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono, Prof.Dr (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA. Bandung.
- Soper dan Miller (1983). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham. 37.
- World Health Organization*. (2018). *Physical activity*. Februari 2018.



LAMPIRAN



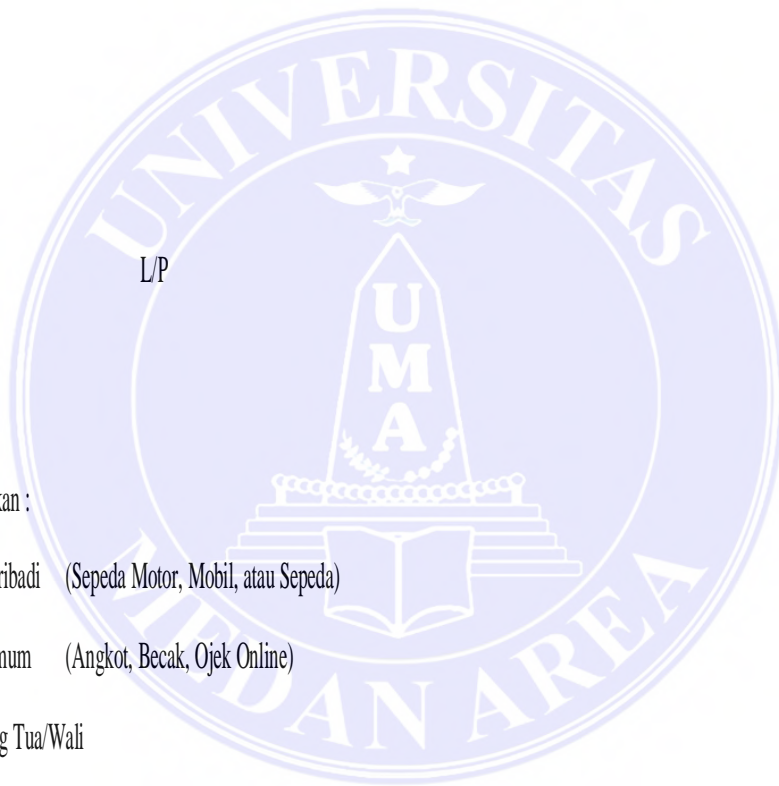
LAMPIRAN A
SKALA *INTERNET GAMING DISORDER*

DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan karakter dari siswa

I. Identitas Siswa:

1. Nama :
2. Sekolah :
3. Kelas :
4. Tanggal Lahir :
5. Umur :
6. Jenis Kelamin : L/P
7. Suku Bangsa :
8. Alamat :
9. Berangkat menggunakan :
 - a. Kendaraan Pribadi (Sepeda Motor, Mobil, atau Sepeda)
 - b. Angkutan Umum (Angkot, Becak, Ojek Online)
 - c. Diantar Orang Tua/Wali
 - d. Berjalan Kaki
10. Bermain *Game Online* sejak:
 - a. < 1 tahun yang lalu
 - b. 1 tahun yang lalu



- c. > 1 tahun yang lalu
- d. Belum pernah

11. Platform/Console Game Online Favorit

- a. Smartphone
- b. PC/Laptop
- c. Playstation, X-Box, Nintendo Switch

12. Genre favorit Game Online

- a. FPS (CS/CS-GO, Point Blank, Call of Duty, Overwatch, dll.)
- b. Battle Royale (PUBG/M, Fortnite/M, Free Fire, Apex Legends, dll.)
- c. MOBA (Dota, LoL, Mobile Legends, AoV, Vainglory, dll)
- d. Fighting Game (Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, SoulCalibur, dll)
- e. RPG (Summoners War, Seven Knights, Ragnarok, dll.)
- f. MMORPG (Dragon Nest, Final Fantasy, Iruna OL, Avabel, Skyrim, dll.)
- g. Lain-lain (.....)
(sebutkan nama game-nya)

II. Orang Tua:

1. Ayah

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :

2. Ibu

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :

Jawaban :

- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu
- 0 = Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0
1	Saya mengalihkan pikiran-pikiran yang tidak menyenangkan yang mengganggu kehidupan saya dan menenangkan diri dengan <i>game online</i> .					
2	Saya merasa tertekan, murung atau gugup ketika saya sedang <i>offline</i> , yang mana perasaan itu seketika hilang ketika saya kembali <i>online</i> di					

	<i>game.</i>					
3	Saya mencoba menyembunyikan berapa lama saya telah <i>online</i> .					
4	Hasil kerja saya atau produktivitas saya menjadi buruk karena <i>game online</i> .					
5	Saya lebih tertarik pada <i>game online</i> dibandingkan berakrab-akrab dengan keluarga dan teman-teman.					
6	Nilai di raport saya atau pekerjaan sekolah menurun karena banyaknya waktu yang saya habiskan untuk <i>online</i> di <i>game</i> .					
No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0
7	Saya menemukan diri saya memikirkan kapan saya akan <i>online</i> lagi.					
8	Saya membentak, berteriak atau bertindak menjengkelkan jika ada orang yang mengganggu saya ketika sedang <i>online</i> .					

9	Saya mencoba untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game online</i> .					
10	Orang lain di sekitar mengeluh tentang banyaknya waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i>					
11	Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak waktu <i>online</i> dibandingkan untuk pergi keluar dengan orang lain.					
12	Saya menemukan bahwa saya tetap <i>online</i> lebih lama dari yang saya inginkan.					
13	Saya tetap memikirkan <i>game online</i> bahkan ketika saya sedang <i>offline</i> , atau saya membayangkan diri saya sedang <i>online</i> .					
14	Saya bilang "hanya beberapa menit saja" saat bermain <i>game online</i> .					
15	Saya menjadi kurang tidur karena begadang untuk bermain <i>gameonline</i> .					
No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0

16	Saya membentuk pertemanan baru dengan sesama pemain <i>game online</i> .					
17	Saya merasa takut bahwa kehidupan tanpa <i>game online</i> akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan.					
18	Saya login ke akun <i>game online</i> saya sebelum melakukan hal lain yang harus saya lakukan.					
19	Saya mengabaikan pekerjaan rumah tangga untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> .					
20	Saya menjadi mudah tersinggung atau berbohong ketika orang lain menanyakan apa yang saya lakukan ketika sedang bermain <i>game online</i> .					



LAMPIRAN B

SKALA PERILAKU SEHAT

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

PERILAKU SEHAT

Berikut ini saya sajikan beberapa pernyataan-pernyataan. Siswa/Siswi diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skala skor tersebut dengan cara memilih:

Ya = Bila sesuai dengan pernyataan yang diajukan
TIDAK = Bila tidak sesuai dengan pernyataan yang diajukan

Siswa/siswi hanya diperbolehkan memilih satu pilihan jawaban pada setiap pernyataan dengan cara memberikan “Ceklis” (✓) pada lembar jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan masing-masing.

Contoh :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya Selalu Mengerjakan aktivitas Rumah	✓	

Jawaban di atas menyatakan bahwa anda “**SETUJU**” dengan pernyataan diatas.

Apabila ingin mengubah jawaban, anda dapat memberikan tanda satu garis mendatar (-) tepat pada jawaban anda kemudian anda dapat mengganti jawaban tersebut dengan jawaban yang lebih sesuai dengan diri anda.

Contoh :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya Selalu Mengerjakan aktivitas Rumah	✗	✓

*Hal ini berarti anda mengubah jawaban dari ”**SETUJU**” menjadi “**TIDAK SETUJU**”*

Bila anda telah selesai mengisi skala ini, mohon kesediaan anda untuk memeriksa kembali skala ini agar tidak ada pernyataan yang terlewat.

Semua jawaban dan identitas anda dijamin kerahasiaannya. Terimakasih atas bantuan dan kerjasama yang telah anda berikan.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya selalu menambahkan sayur dalam menu makanan.		
2	Saya selalu menyempatkan diri untuk beraktivitas fisik seperti berjalan kaki.		
3	Saya tidak pernah merokok.		
4	Saya hampir tidak pernah melakukan aktivitas fisik.		
5	Saya tidur kurang dari 6 jam.		
6	Saya selalu makan 2-3 buah buah.		
7	Saya sering mencari informasi cara mengatasi stres.		
8	Saya mengonsumsi narkoba.		

9	Dalam sehari saya tidur selama 6-7 jam.		
10	Saya hanya makan apa yang ada saja tanpa melibatkan sayur.		
11	Saya pernah mencoba narkoba.		
12	Saya berusaha membatasi makanan siap saji.		
13	Saya selalu mengerjakan aktivitas rumah.		
14	Dalam seminggu saya sering tidur di atas pukul. 22.00.		
15	Saya tidak menerima tawaran merokok dari teman saya.		
16	Saya jarang makan buah-buahan.		
17	Saya jarang mengerjakan pekerjaan rumah.		
18	Saya jarang sekali minum air putih.		
19	Saya lebih memilih naik tangga daripada lift.		
20	Dalam seminggu saya sering tidur di bawah pukul. 22.00.		
21	Saya tidak pernah melakukan jogging.		
22	Saya mengonsumsi makanan siap saji.		
23	Saya berusaha untuk olahraga sekitar 30 menit/hari.		
24	Saya sering lupa mencuci tangan ketika makan.		
25	Saya menghindari minuman beralkohol.		
26	Saya tidak berolahraga.		
27	Saya mencuci tangan sebelum makan.		
28	Saya sering memikirkan cara mengatasi masalah.		
29	Saya berhenti bermain game saat jam makan tiba.		
30	Saya melakukan jogging minimal tiga kali seminggu.		
31	Saya sama sekali tidak meminum alkohol.		
32	Saya memotong kuku ketika sudah panjang.		
33	Saya tidur menghadap ke kanan atau terlentang.		
34	Saya lebih memilih lift dari pada naik tangga.		
35	Saya pernah mencoba minum alkohol.		
36	Saya tetap bermain game meskipun jam makan tiba.		
37	Saya jarang mencari informasi cara mengatasi stres.		
38	Saya memeriksakan gigi ke dokter gigi enam bulan sekali.		
39	Saya membiarkan kuku saya panjang.		
40	Saya menjauhi narkoba.		
41	Saya tidak menggosok gigi setelah makan.		
42	Saya merupakan perokok aktif.		
43	Saya lupa melakukan pemeriksaan gigi.		
44	Saya jarang tidur menghadap ke kanan atau terlentang.		
45	Saya menggosok gigi setelah makan.		
46	Saya makan tepat waktu meskipun banyak pekerjaan rumah.		
47	Saya tidak pernah mencoba-coba narkoba.		
48	Saya meminum alkohol.		
49	Saya tidak menolak apabila teman memberi sebatang rokok.		

50	Sulit bagi saya memikirkan cara mengatasi masalah.		
51	Saya minum air putih minimal delapan gelas dalam sehari.		
52	Saya sering terlambat makan saat banyak pekerjaan rumah .		





**LAMPIRAN C
UJI VALIDITAS & RELIABILITAS
“PERILAKU SEHAT”**

		0	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12
0	Pearson Correlation	1	,059	-,024	,011	,037	,030	,094	-,038	-,008	,265**	-,036	,024
	Sig. (2-tailed)		,409	,735	,879	,605	,672	,185	,590	,908	,000	,612	,734
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item2	Pearson Correlation	,059	1	,028	,025	,127	-,034	-,049	-,101	,006	,063	-,075	,127
	Sig. (2-tailed)	,409		,692	,724	,072	,633	,489	,153	,937	,374	,293	,073
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item3	Pearson Correlation	-,024	-,028	1	,007	,132	-,030	,158*	-,135	,058	-,091	-,028	-,005
	Sig. (2-tailed)	,735	,692		,918	,061	,671	,025	,057	,412	,201	,693	,941
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item4	Pearson Correlation	,011	,025	,007	1	,061	-,022	,044	,091	,043	-,001	,179*	,000
	Sig. (2-tailed)	,879	,724	,918		,386	,753	,534	,199	,545	,993	,011	,995
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item5	Pearson Correlation	,037	,127	,132	,061	1	-,116	,046	,047	,402*	-,030	-,015	,086
	Sig. (2-tailed)	,605	,072	,061	,386		,103	,514	,508	,000	,671	,829	,222
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item6	Pearson Correlation	,030	-,034	-,030	-,022	-,116	1	,116	-,004	-,059	-,042	-,017	,016
	Sig. (2-tailed)	,672	,633	,671	,753	,103		,103	,959	,407	,557	,812	,821
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item7	Pearson Correlation	,094	-,049	,158*	,044	,046	,116	1	-,144*	,072	,111	-,049	,040
	Sig. (2-tailed)	,185	,489	,025	,534	,514	,103		,042	,313	,116	,491	,573
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item8	Pearson Correlation	-,038	-,101	-,135	,091	,047	-,004	-,144*	1	,027	-,007	,274**	-,055

	Sig. (2-tailed)	,590	,153	,057	,199	,508	,959	,042		,700	,919	,000	,436
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item9	Pearson Correlation	-,008	,006	,058	,043	,402*	-,059	,072	,027	1	-,105	-,126	,055
	Sig. (2-tailed)	,908	,937	,412	,545	,000	,407	,313	,700		,140	,075	,435
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item10	Pearson Correlation	,265**	,063	-,091	-,001	-,030	-,042	,111	-,007	-,105	1	,074	-,031
	Sig. (2-tailed)	,000	,374	,201	,993	,671	,557	,116	,919	,140		,299	,659
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item11	Pearson Correlation	-,036	-,075	-,028	,179*	-,015	-,017	-,049	,274*	-,126	,074	1	-,048
	Sig. (2-tailed)	,612	,293	,693	,011	,829	,812	,491	,000	,075	,299		,497
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item12	Pearson Correlation	,024	,127	-,005	,000	,086	,016	,040	-,055	,055	-,031	-,048	1
	Sig. (2-tailed)	,734	,073	,941	,995	,222	,821	,573	,436	,435	,659	,497	
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item13	Pearson Correlation	,104	,188*	,009	,075	,118	,159*	,069	-,011	,053	-,118	-,016	,078
	Sig. (2-tailed)	,141	,008	,899	,287	,096	,024	,334	,878	,454	,095	,819	,274
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item14	Pearson Correlation	-,028	,084	,017	,077	,138	,004	-,069	,067	,090	-,023	-,058	-,029
	Sig. (2-tailed)	,688	,236	,812	,275	,050	,952	,334	,345	,204	,750	,413	,685
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item15	Pearson Correlation	-,076	,085	,375*	-,032	,033	,004	,062	-,118	,058	-,055	-,087	,130
	Sig. (2-tailed)	,282	,229	,000	,657	,638	,953	,383	,095	,414	,434	,219	,066
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

Item16	Pearson Correlation	,146*	-,005	,001	,115	-,009	,490*	,094	-,002	-,044	,045	,088	,037
	Sig. (2-tailed)	,039	,945	,986	,103	,894	,000	,184	,974	,532	,530	,212	,605
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item17	Pearson Correlation	,044	,188*	-,013	,029	,082	,053	-,039	,009	,063	-,066	,030	-,014
	Sig. (2-tailed)	,536	,008	,852	,681	,249	,452	,586	,896	,373	,352	,674	,842
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item18	Pearson Correlation	,011	,195*	-,036	,143*	,082	,006	-,035	,048	,015	,013	,060	-,012
	Sig. (2-tailed)	,877	,006	,614	,043	,245	,929	,618	,499	,836	,858	,394	,869
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item19	Pearson Correlation	,009	-,068	,001	-,108	-,071	-,082	-,029	,065	-,017	,151*	-,038	,027
	Sig. (2-tailed)	,894	,336	,994	,127	,314	,249	,686	,362	,808	,033	,597	,701
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item20	Pearson Correlation	,055	,061	,037	-,106	,148*	,052	-,044	,016	-,014	,070	-,077	,183**
	Sig. (2-tailed)	,437	,393	,600	,135	,036	,465	,533	,826	,846	,326	,279	,009
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item21	Pearson Correlation	,001	,116	-,022	,281*	-,038	,028	-,057	,054	,034	-,103	,141*	-,070
	Sig. (2-tailed)	,988	,101	,761	,000	,592	,694	,420	,448	,636	,144	,046	,326
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item22	Pearson Correlation	-,022	,073	-,056	-,023	,107	-,045	,074	-,034	,123	-,061	,023	,171*
	Sig. (2-tailed)	,751	,300	,428	,746	,129	,521	,295	,630	,081	,389	,745	,015
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item23	Pearson Correlation	,144*	,187*	,024	,150*	-,052	,077	,013	-,102	-,033	,016	-,083	,105
	Sig. (2-tailed)	,041	,008	,738	,034	,464	,280	,859	,148	,644	,826	,244	,140

	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item24	Pearson Correlation	- ,012	,059	,048	-,132	-,007	-,057	-,058	-,038	,170*	-,042	-,036	,001
	Sig. (2-tailed)	,865	,409	,495	,062	,923	,422	,410	,590	,016	,558	,612	,985
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item25	Pearson Correlation	- ,114	,004	,235*	,011	-,041	,002	-,104	,060	-,071	-,150*	,070	-,104
	Sig. (2-tailed)	,107	,958	,001	,880	,562	,978	,142	,398	,319	,033	,324	,142
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item26	Pearson Correlation	,077	,180*	-,066	,290*	-,066	,032	-,011	-,041	-,005	,048	-,076	,062
	Sig. (2-tailed)	,275	,011	,351	,000	,350	,650	,875	,566	,948	,503	,284	,381
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item27	Pearson Correlation	,060	,114	,119	,019	,011	,046	,027	-,061	,088	-,099	-,045	,034
	Sig. (2-tailed)	,401	,106	,092	,785	,879	,517	,701	,386	,215	,163	,523	,633
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item28	Pearson Correlation	,093	,095	,042	,015	,052	-,017	,209*	-,074	-,068	,098	,050	,061
	Sig. (2-tailed)	,189	,180	,557	,836	,461	,815	,003	,297	,335	,166	,482	,387
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item29	Pearson Correlation	,124	,068	-,023	-,007	-,116	,004	,085	-,080	-,069	-,085	-,059	-,008
	Sig. (2-tailed)	,079	,337	,741	,919	,102	,953	,232	,261	,329	,232	,407	,913
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item30	Pearson Correlation	,139*	,244*	-,014	-,014	,054	,146*	,052	- ,207*	,072	-,112	-,160*	,149*
	Sig. (2-tailed)	,049	,000	,839	,842	,443	,038	,462	,003	,313	,113	,023	,035
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item31	Pearson Correlation	- ,067	-,038	,341*	-,102	,047	-,090	-,047	,031	,054	-,146*	-,072	,065
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

	Sig. (2-tailed)	,345	,595	,000	,149	,504	,202	,504	,666	,447	,038	,309	,359
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item32	Pearson Correlation	,036	,323*	,223*	-,021	,070	-,083	,019	-,012	,001	-,086	,034	,034
	Sig. (2-tailed)	,614	,000	,001	,771	,321	,244	,787	,868	,986	,224	,636	,636
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item33	Pearson Correlation	,126	,102	,063	-,038	,105	-,009	,117	,025	-,005	-,080	,189**	,174*
	Sig. (2-tailed)	,075	,148	,373	,591	,139	,899	,098	,722	,945	,259	,007	,013
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item34	Pearson Correlation	,029	,081	,046	-,061	-,034	-,045	-,127	,001	-,114	,131	,015	,082
	Sig. (2-tailed)	,687	,251	,514	,386	,629	,523	,073	,984	,108	,063	,829	,247
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item35	Pearson Correlation	-,034	,006	,186*	,010	,031	-,046	-,105	-,064	-,005	-,117	,071	,058
	Sig. (2-tailed)	,630	,928	,008	,884	,663	,517	,139	,369	,945	,098	,316	,411
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item36	Pearson Correlation	,068	-,027	,068	,046	,025	-,031	-,025	,018	-,119	-,122	,249**	,052
	Sig. (2-tailed)	,336	,707	,335	,514	,723	,665	,723	,796	,092	,085	,000	,461
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item37	Pearson Correlation	-,004	,109	,020	,201*	-,044	,049	,349*	,112	,025	,010	-,004	-,053
	Sig. (2-tailed)	,953	,124	,781	,004	,535	,488	,000	,115	,724	,883	,953	,455
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item38	Pearson Correlation	,076	,078	-,104	-,016	-,025	,156*	,069	-,069	,044	-,037	-,105	-,009
	Sig. (2-tailed)	,284	,272	,142	,823	,727	,027	,334	,330	,531	,605	,137	,897
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

Item39	Pearson Correlation	- ,070	,338*	,097	,113	,102	-,133	-,076	,018	,038	-,147*	-,077	,106
	Sig. (2-tailed)	,324	,000	,172	,109	,150	,060	,282	,796	,595	,037	,277	,135
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item40	Pearson Correlation	,090	-,017	,198*	,093	-,074	,045	,115	,041	,001	,105	,218**	,023
	Sig. (2-tailed)	,202	,807	,005	,191	,296	,523	,105	,565	,991	,139	,002	,747
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item41	Pearson Correlation	- ,015	,050	-,116	,143*	,012	,005	,073	-,053	-,023	-,040	,021	,059
	Sig. (2-tailed)	,837	,481	,101	,043	,869	,949	,304	,454	,749	,568	,769	,407
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item42	Pearson Correlation	- ,064	-,034	,161*	,019	,049	,046	,065	,030	,049	-,099	,198**	-,046
	Sig. (2-tailed)	,367	,633	,022	,785	,491	,517	,357	,672	,491	,163	,005	,518
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item43	Pearson Correlation	- ,042	,056	-,038	-,117	,014	,147*	,027	-,087	-,022	-,026	-,145*	,001
	Sig. (2-tailed)	,558	,430	,589	,098	,841	,038	,700	,222	,756	,716	,040	,985
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item44	Pearson Correlation	- ,046	,093	-,051	-,038	,009	,083	-,061	,027	-,065	,026	-,073	-,083
	Sig. (2-tailed)	,514	,187	,470	,594	,903	,241	,386	,699	,359	,716	,301	,240
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item45	Pearson Correlation	,030	,175*	,037	-,075	-,055	,036	,095	- ,149*	,023	-,062	-,145*	,037
	Sig. (2-tailed)	,672	,013	,605	,290	,436	,610	,178	,035	,741	,383	,040	,601
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item46	Pearson Correlation	,069	,246*	-,042	,019	,067	-,043	,035	-,033	,033	-,019	-,133	,125
	Sig. (2-tailed)	,333	,000	,557	,786	,346	,543	,622	,643	,641	,792	,061	,078

	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item47	Pearson Correlation	-,003	,023	-,011	,029	,044	,012	-,016	,044	,043	-,061	-,067	,079
	Sig. (2-tailed)	,964	,748	,875	,687	,535	,869	,822	,532	,542	,389	,345	,262
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item48	Pearson Correlation	-,034	,102	,104	-,038	,105	-,083	-,068	-,064	-,043	-,043	-,047	,020
	Sig. (2-tailed)	,630	,148	,141	,591	,139	,242	,338	,369	,547	,546	,508	,782
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item49	Pearson Correlation	-,059	-,038	,144*	,009	,087	-,079	,075	-,031	-,073	-,078	,102	-,009
	Sig. (2-tailed)	,407	,591	,041	,899	,219	,263	,290	,662	,303	,270	,151	,896
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item50	Pearson Correlation	-,122	,138	-,016	,037	-,042	-,007	-,149*	-,051	,051	-,007	-,113	,133
	Sig. (2-tailed)	,083	,051	,825	,601	,550	,921	,035	,472	,475	,920	,110	,059
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item51	Pearson Correlation	,185**	,240*	-,085	,092	,084	,014	,019	-,074	-,018	,111	,069	,134
	Sig. (2-tailed)	,009	,001	,230	,194	,238	,843	,789	,299	,794	,117	,327	,058
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Item52	Pearson Correlation	-,135	-,087	,002	,021	,007	,038	-,128	,089	,049	-,024	-,020	-,019
	Sig. (2-tailed)	,056	,219	,978	,765	,919	,592	,071	,211	,492	,731	,777	,784
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
Total_Perilaku_Sehat	Pearson Correlation	,201**	,467*	,240*	,224*	,251*	,186*	,199*	-,040	,175*	,019	-,011	,274**
	Sig. (2-tailed)	,004	,000	,001	,001	,000	,008	,005	,570	,013	,788	,874	,000
	N	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).													
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).													

Item 18	Item 19	Item 20	Item2 1	Item 22	Item 23	Item 24	Item2 5	Item2 6	Item 27	Item 28	Item 29	Item3 0	Item 31
,011	,009	,055	,001	-,022	,144*	-,012	-,114	,077	,060	,093	,124	,139*	-,067
,877	,894	,437	,988	,751	,041	,865	,107	,275	,401	,189	,079	,049	,345
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,195**	-,068	,061	,116	,073	,187**	,059	,004	,180*	,114	,095	,068	,244**	-,038
,006	,336	,393	,101	,300	,008	,409	,958	,011	,106	,180	,337	,000	,595
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,036	,001	,037	-,022	-,056	,024	,048	,235**	-,066	,119	,042	-,023	-,014	,341**
,614	,994	,600	,761	,428	,738	,495	,001	,351	,092	,557	,741	,839	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,143*	-,108	,106	,281**	-,023	,150*	-,132	,011	,290**	,019	,015	-,007	-,014	-,102
,043	,127	,135	,000	,746	,034	,062	,880	,000	,785	,836	,919	,842	,149
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,082	-,071	,148*	-,038	,107	-,052	-,007	-,041	-,066	,011	,052	-,116	,054	,047
,245	,314	,036	,592	,129	,464	,923	,562	,350	,879	,461	,102	,443	,504
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,006	-,082	,052	,028	-,045	,077	-,057	,002	,032	,046	-,017	,004	,146*	-,090
,929	,249	,465	,694	,521	,280	,422	,978	,650	,517	,815	,953	,038	,202
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,035	-,029	-,044	-,057	,074	,013	-,058	-,104	-,011	,027	,209**	,085	,052	-,047
,618	,686	,533	,420	,295	,859	,410	,142	,875	,701	,003	,232	,462	,504
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,048	,065	,016	,054	-,034	-,102	-,038	,060	-,041	-,061	-,074	-,080	-	,031
												,207**	
,499	,362	,826	,448	,630	,148	,590	,398	,566	,386	,297	,261	,003	,666
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,015	-,017	-,014	,034	,123	-,033	,170*	-,071	-,005	,088	-,068	-,069	,072	,054
,836	,808	,846	,636	,081	,644	,016	,319	,948	,215	,335	,329	,313	,447
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,013	,151*	,070	-,103	-,061	,016	-,042	-,150*	,048	-,099	,098	-,085	-,112	-,146*
,858	,033	,326	,144	,389	,826	,558	,033	,503	,163	,166	,232	,113	,038
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,060	-,038	-,077	,141*	,023	-,083	-,036	,070	-,076	-,045	,050	-,059	-,160*	-,072
,394	,597	,279	,046	,745	,244	,612	,324	,284	,523	,482	,407	,023	,309
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,012	,027	,183**	-,070	,171*	,105	,001	-,104	,062	,034	,061	-,008	,149*	,065
,869	,701	,009	,326	,015	,140	,985	,142	,381	,633	,387	,913	,035	,359
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

,117	-,008	,097	,104	-,002	,007	,154*	-,048	,059	,059	-,042	,005	,150*	-,071
,099	,908	,170	,140	,976	,916	,029	,495	,404	,404	,550	,940	,033	,318
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,035	,101	,383**	,006	,107	-,007	,022	,048	-,029	-,015	,005	-,148*	,047	,102
,619	,154	,000	,934	,130	,916	,757	,495	,680	,831	,949	,036	,506	,151
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,000	-,066	-,026	-,043	-,050	-,007	,078	,027	,077	,071	-,031	,019	-,048	,133
,995	,349	,713	,544	,478	,926	,269	,707	,275	,319	,660	,794	,500	,059
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,216**	-,193**	,001	,086	-,097	,197**	-,015	,054	,230**	,037	,031	,061	,097	-,042
,002	,006	,991	,225	,170	,005	,837	,448	,001	,602	,664	,390	,171	,552
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,001	,052	,138	,143*	,112	,039	,184**	-,124	,233**	,094	,015	-,017	,176*	,038
,987	,467	,051	,044	,113	,582	,009	,079	,001	,185	,836	,808	,013	,588
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
1	-,090	,040	,112	-,036	-,005	-,014	,127	-,025	,063	-,001	,082	,069	-,004
	,206	,569	,115	,616	,946	,839	,073	,723	,375	,994	,249	,333	,958
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,090	1	,027	-,019	-,036	-,081	,053	-,139*	-,081	,085	,037	-,013	,067	-,069
,206		,708	,789	,616	,255	,457	,049	,254	,231	,603	,857	,346	,332
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,040	,027	1	-,100	-,035	,045	-,057	-,120	,017	,060	-,043	-,069	,125	,069
,569	,708		,159	,618	,522	,421	,090	,816	,399	,546	,331	,076	,329
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,112	-,019	-,100	1	,084	-,156*	-,050	,027	,230**	,071	,008	-,018	,179*	-,088
,115	,789	,159		,235	,027	,477	,707	,001	,319	,916	,800	,011	,215
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,036	-,036	-,035	,084	1	,100	,051	,016	,051	-,045	-,017	-,058	,207**	,029
,616	,616	,618	,235		,156	,470	,817	,471	,527	,810	,412	,003	,682
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,005	-,081	,045	,156*	,100	1	-,111	,015	,376**	,002	,105	,087	,303**	-,019
,946	,255	,522	,027	,156		,116	,831	,000	,975	,138	,217	,000	,788
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,014	,053	-,057	-,050	,051	-,111	1	-,088	,022	,224**	,022	-,009	,047	,077
,839	,457	,421	,477	,470	,116		,215	,762	,001	,755	,894	,510	,275
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,127	-,139*	-,120	,027	,016	,015	-,088	1	,028	,033	,016	,102	-,117	,339**
,073	,049	,090	,707	,817	,831	,215		,694	,644	,823	,150	,099	,000

201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,025	-,081	,017	,230**	,051	,376**	,022	,028	1	,109	-,036	,063	,141*	-,043
,723	,254	,816	,001	,471	,000	,762	,694		,122	,609	,377	,046	,543
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,063	,085	,060	,071	-,045	,002	,224**	,033	,109	1	,089	,012	,037	-,078
,375	,231	,399	,319	,527	,975	,001	,644	,122		,211	,864	,599	,273
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,001	,037	-,043	,008	-,017	,105	,022	,016	-,036	,089	1	,025	,031	,019
,994	,603	,546	,916	,810	,138	,755	,823	,609	,211		,728	,662	,784
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,082	-,013	-,069	-,018	-,058	,087	-,009	,102	,063	,012	,025	1	-,004	,079
,249	,857	,331	,800	,412	,217	,894	,150	,377	,864	,728		,956	,262
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,069	,067	,125	,179*	,207**	,303**	,047	-,117	,141*	,037	,031	-,004	1	-,052
,333	,346	,076	,011	,003	,000	,510	,099	,046	,599	,662	,956		,465
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,004	-,069	,069	-,088	,029	-,019	,077	,339**	-,043	-,078	,019	,079	-,052	1
,958	,332	,329	,215	,682	,788	,275	,000	,543	,273	,784	,262	,465	
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,028	,016	,018	,037	,029	,145*	-,029	,190**	,046	-,053	,062	-,005	,017	,142*
,698	,819	,804	,602	,685	,040	,686	,007	,513	,455	,380	,946	,811	,044
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,008	-,047	-,042	-,029	-,033	-,015	,006	,067	-,140*	,056	,080	,118	,010	,063
,913	,507	,551	,683	,646	,837	,935	,348	,048	,427	,260	,094	,889	,371
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,035	,412**	,122	,014	,052	,013	-,015	-,152*	-,011	-,011	,013	-,131	,010	,059
,622	,000	,085	,841	,468	,859	,833	,031	,875	,879	,853	,063	,893	,403
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,078	-,121	,072	,015	,009	-,015	-,074	,155*	,050	-,084	,080	,118	-,068	,309**
,268	,088	,309	,835	,898	,837	,295	,028	,481	,239	,260	,094	,335	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,117	-,068	-,027	,130	,029	-,015	,068	,175*	,033	,008	,043	,371**	-,068	,019
,098	,340	,708	,066	,679	,838	,336	,013	,642	,911	,547	,000	,336	,785
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,028	-,060	-,009	,144*	,135	-,028	,040	-,053	-,007	,031	,011	,003	,048	-,028
,694	,401	,896	,041	,056	,694	,575	,455	,918	,662	,879	,969	,494	,693
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,008	-,130	,066	,045	,004	,123	,005	,004	,085	-,022	,010	,006	,169*	,033

,906	,067	,355	,528	,950	,081	,944	,960	,228	,761	,893	,938	,016	,639
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,087	-,042	,105	,130	,174*	,060	,123	,082	,197**	,056	,001	-,021	,094	,053
,218	,551	,138	,066	,014	,394	,081	,245	,005	,427	,986	,767	,184	,452
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,005	-,029	-,093	,001	-,026	-,001	,002	,154*	,084	-,075	-,024	-,034	-,032	,205**
,944	,679	,190	,987	,711	,993	,973	,029	,236	,292	,739	,627	,657	,003
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,043	-,025	,001	,086	,165*	,094	,031	-,023	,094	-,003	,100	,093	,142*	-,126
,540	,726	,991	,225	,019	,185	,660	,751	,182	,966	,160	,187	,045	,074
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,070	-,143*	,021	-,020	-,131	-,109	-,105	,079	,012	,063	,027	,012	-,124	-,027
,322	,044	,773	,783	,064	,122	,138	,267	,869	,371	,706	,864	,080	,702
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,035	,037	,174*	-,007	,041	-,097	,138*	-,101	-,015	,096	,055	-,105	,199**	-,101
,624	,605	,013	,919	,562	,170	,050	,155	,833	,174	,438	,139	,005	,155
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,051	-,082	-,030	-,063	-,112	,021	-,075	,106	,087	,019	,015	,033	,014	,003
,476	,249	,669	,376	,113	,770	,291	,135	,222	,785	,836	,640	,846	,969
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,053	-,042	-,072	,076	,227**	-,175*	,052	,050	,084	,008	,081	,127	,274**	,070
,453	,557	,307	,287	,001	,013	,465	,479	,237	,911	,250	,071	,000	,327
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,105	-,049	,088	,030	,129	,200**	-,064	-,121	,102	-,120	,213**	,069	,214**	,057
,138	,488	,215	,675	,068	,004	,370	,087	,150	,089	,002	,331	,002	,417
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,060	-,098	-,086	-,095	,029	,086	-,094	,183**	,089	-,119	,040	,147*	-,034	,146*
,397	,165	,227	,179	,684	,227	,183	,009	,208	,093	,578	,037	,630	,038
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,008	-,194**	-,004	,059	-,199**	,058	,086	,111	,097	-,084	-,040	,062	-,107	,211**
,913	,006	,953	,409	,005	,416	,226	,117	,169	,239	,569	,384	,129	,003
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,098	-,110	,116	-,050	-,009	-,060	,029	,025	-,003	-,024	-,020	,002	-,090	-,021
,165	,122	,102	,484	,898	,398	,685	,722	,971	,739	,782	,972	,201	,769
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,074	-,035	,058	,067	,040	,042	-,008	,009	,073	-,080	-,104	-,065	,022	,075
,295	,620	,411	,345	,574	,558	,914	,905	,306	,257	,144	,359	,751	,290
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

,320**	-,048	,163*	,125	,013	,079	,029	-,027	,096	,046	,095	-,010	,252**	-,005
,000	,497	,021	,077	,853	,268	,678	,708	,175	,518	,179	,889	,000	,941
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,065	-,102	,005	,112	,034	,196**	,017	-,009	,100	-,074	-,056	,028	,075	-,019
,357	,149	,945	,113	,627	,005	,812	,903	,158	,299	,430	,698	,289	,784
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,284**	-,013	,275**	,265**	,237**	,366**	,159*	,108	,357**	,146*	,199**	,134	,404**	,186**
,000	,857	,000	,000	,001	,000	,025	,127	,000	,039	,005	,058	,000	,008
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

Item32	Item33	Item34	Item35	Item36	Item37	Item38	Item39
,036	,126	,029	-,034	,068	-,004	,076	-,070
,614	,075	,687	,630	,336	,953	,284	,324
201	201	201	201	201	201	201	201
,323**	,102	,081	,006	-,027	,109	,078	,338**
,000	,148	,251	,928	,707	,124	,272	,000
201	201	201	201	201	201	201	201
,223**	,063	,046	,186**	,068	,020	-,104	,097
,001	,373	,514	,008	,335	,781	,142	,172
201	201	201	201	201	201	201	201
-,021	-,038	-,061	,010	,046	,201**	-,016	,113
,771	,591	,386	,884	,514	,004	,823	,109
201	201	201	201	201	201	201	201
,070	,105	-,034	,031	,025	-,044	-,025	,102
,321	,139	,629	,663	,723	,535	,727	,150
201	201	201	201	201	201	201	201
-,083	-,009	-,045	-,046	-,031	,049	,156*	-,133
,244	,899	,523	,517	,665	,488	,027	,060
201	201	201	201	201	201	201	201
,019	,117	-,127	-,105	-,025	,349**	,069	-,076
,787	,098	,073	,139	,723	,000	,334	,282
201	201	201	201	201	201	201	201
-,012	,025	,001	-,064	,018	,112	-,069	,018
,868	,722	,984	,369	,796	,115	,330	,796

201	201	201	201	201	201	201	201
,001	-,005	-,114	-,005	-,119	,025	,044	,038
,986	,945	,108	,945	,092	,724	,531	,595
201	201	201	201	201	201	201	201
-,086	-,080	,131	-,117	-,122	,010	-,037	-,147*
,224	,259	,063	,098	,085	,883	,605	,037
201	201	201	201	201	201	201	201
,034	,189**	,015	,071	,249**	-,004	-,105	-,077
,636	,007	,829	,316	,000	,953	,137	,277
201	201	201	201	201	201	201	201
,034	,174*	,082	,058	,052	-,053	-,009	,106
,636	,013	,247	,411	,461	,455	,897	,135
201	201	201	201	201	201	201	201
,057	,004	-,001	,004	,111	,042	,041	,140*
,419	,952	,984	,952	,118	,558	,561	,047
201	201	201	201	201	201	201	201
,012	-,133	,165*	,081	,008	,100	,136	,126
,869	,060	,020	,251	,912	,159	,054	,074
201	201	201	201	201	201	201	201
,002	-,029	-,033	,102	,009	-,024	-,033	-,021
,980	,683	,638	,148	,897	,736	,644	,767
201	201	201	201	201	201	201	201
-,119	,062	-,033	-,016	,138	,041	,145*	-,104
,093	,385	,644	,821	,050	,563	,040	,144
201	201	201	201	201	201	201	201
,059	-,080	,091	,118	,112	,065	,019	,167*
,404	,260	,200	,094	,113	,359	,790	,018
201	201	201	201	201	201	201	201
,028	,008	,035	-,078	,117	,028	,008	,087
,698	,913	,622	,268	,098	,694	,906	,218
201	201	201	201	201	201	201	201
,016	-,047	,412**	-,121	-,068	-,060	-,130	-,042
,819	,507	,000	,088	,340	,401	,067	,551
201	201	201	201	201	201	201	201
,018	-,042	,122	,072	-,027	-,009	,066	,105
,804	,551	,085	,309	,708	,896	,355	,138
201	201	201	201	201	201	201	201
,037	-,029	,014	,015	,130	,144*	,045	,130

,602	,683	,841	,835	,066	,041	,528	,066
201	201	201	201	201	201	201	201
,029	-,033	,052	,009	,029	,135	,004	,174*
,685	,646	,468	,898	,679	,056	,950	,014
201	201	201	201	201	201	201	201
,145*	-,015	,013	-,015	-,015	-,028	,123	,060
,040	,837	,859	,837	,838	,694	,081	,394
201	201	201	201	201	201	201	201
-,029	,006	-,015	-,074	,068	,040	,005	,123
,686	,935	,833	,295	,336	,575	,944	,081
201	201	201	201	201	201	201	201
,190**	,067	-,152*	,155*	,175*	-,053	,004	,082
,007	,348	,031	,028	,013	,455	,960	,245
201	201	201	201	201	201	201	201
,046	-,140*	-,011	,050	,033	-,007	,085	,197**
,513	,048	,875	,481	,642	,918	,228	,005
201	201	201	201	201	201	201	201
-,053	,056	-,011	-,084	,008	,031	-,022	,056
,455	,427	,879	,239	,911	,662	,761	,427
201	201	201	201	201	201	201	201
,062	,080	,013	,080	,043	,011	,010	,001
,380	,260	,853	,260	,547	,879	,893	,986
201	201	201	201	201	201	201	201
-,005	,118	-,131	,118	,371**	,003	,006	-,021
,946	,094	,063	,094	,000	,969	,938	,767
201	201	201	201	201	201	201	201
,017	,010	,010	-,068	-,068	,048	,169*	,094
,811	,889	,893	,335	,336	,494	,016	,184
201	201	201	201	201	201	201	201
,142*	,063	,059	,309**	,019	-,028	,033	,053
,044	,371	,403	,000	,785	,693	,639	,452
201	201	201	201	201	201	201	201
1	,051	-,040	,160*	-,035	,008	-,073	,533**
	,473	,568	,023	,625	,911	,306	,000
201	201	201	201	201	201	201	201
,051	1	,006	,117	,093	,052	-,009	-,001
,473		,932	,097	,190	,463	,899	,987
201	201	201	201	201	201	201	201

-,040	,006	1	-,031	-,076	,003	-,172*	,026
,568	,932		,663	,282	,963	,015	,715
201	201	201	201	201	201	201	201
,160*	,117	-,031	1	,187**	-,097	-,009	,140*
,023	,097	,663		,008	,169	,899	,048
201	201	201	201	201	201	201	201
-,035	,093	-,076	,187**	1	-,018	,065	,059
,625	,190	,282	,008		,801	,359	,406
201	201	201	201	201	201	201	201
,008	,052	,003	-,097	-,018	1	,017	,085
,911	,463	,963	,169	,801		,809	,228
201	201	201	201	201	201	201	201
-,073	-,009	-,172*	-,009	,065	,017	1	,037
,306	,899	,015	,899	,359	,809		,599
201	201	201	201	201	201	201	201
,533**	-,001	,026	,140*	,059	,085	,037	1
,000	,987	,715	,048	,406	,228	,599	
201	201	201	201	201	201	201	201
,140*	,222**	,033	,072	,028	,026	-,005	,131
,048	,002	,638	,309	,693	,715	,941	,063
201	201	201	201	201	201	201	201
-,056	-,016	-,075	,023	,084	,041	,007	,084
,427	,821	,289	,748	,233	,563	,923	,233
201	201	201	201	201	201	201	201
,003	,126	-,049	,336**	,105	-,007	,020	,008
,962	,074	,491	,000	,139	,916	,781	,911
201	201	201	201	201	201	201	201
-,110	,031	-,056	-,007	-,005	,066	,253**	-,032
,121	,662	,431	,919	,941	,351	,000	,655
201	201	201	201	201	201	201	201
-,138	,253**	,044	,107	,080	,095	,070	-,054
,051	,000	,534	,129	,260	,182	,322	,445
201	201	201	201	201	201	201	201
,037	-,046	-,065	-,046	,020	-,012	,069	,046
,606	,517	,356	,517	,775	,869	,330	,518
201	201	201	201	201	201	201	201
,072	,055	-,026	,055	,039	,106	,188**	,065
,309	,437	,713	,437	,585	,135	,008	,362

201	201	201	201	201	201	201	201
,005	,032	-,044	,032	-,024	-,011	,060	,012
,944	,656	,535	,656	,736	,877	,400	,869
201	201	201	201	201	201	201	201
,270**	-,019	-,068	,389**	,140*	-,060	,071	,187**
,000	,793	,338	,000	,048	,398	,314	,008
201	201	201	201	201	201	201	201
,069	,068	,021	,167*	,129	-,072	-,034	,026
,328	,337	,768	,018	,068	,312	,635	,713
201	201	201	201	201	201	201	201
,010	-,013	,042	-,091	-,045	,071	,092	,090
,883	,855	,550	,199	,527	,313	,193	,205
201	201	201	201	201	201	201	201
,089	-,046	-,043	,030	,033	,099	,006	,111
,211	,520	,548	,674	,645	,161	,929	,117
201	201	201	201	201	201	201	201
-,060	-,089	,073	-,052	,087	,073	,038	-,117
,395	,211	,303	,466	,219	,304	,588	,099
201	201	201	201	201	201	201	201
,232**	,159*	,120	,194**	,246**	,263**	,241**	,339**
,001	,024	,091	,006	,000	,000	,001	,000
201	201	201	201	201	201	201	201

Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Item	Total Perilaku Sehat
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52		
-.064	-.042	-.046	.030	.069	-.003	-.034	-.059	-.122	.185**	-.135		.201**
.367	.558	.514	.672	.333	.964	.630	.407	.083	.009	.056		.004
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
-.034	.056	.093	.175*	.246**	.023	.102	.038	.138	.240**	.087		.467**
.633	.430	.187	.013	.000	.748	.148	.591	.051	.001	.219		.000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.161*	-.038	-.051	.037	-.042	-.011	.104	.144*	-.016	-.085	.002		.240**
.022	.589	.470	.605	.557	.875	.141	.041	.825	.230	.978		.001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.019	-.117	-.038	-.075	.019	.029	-.038	.009	.037	.092	.021		.224**
.785	.098	.594	.290	.786	.687	.591	.899	.601	.194	.765		.001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.049	.014	.009	-.055	.067	.044	.105	.087	-.042	.084	.007		.251**
.491	.841	.903	.436	.346	.535	.139	.219	.550	.238	.919		.000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.046	.147*	.083	.036	-.043	.012	-.083	-.079	-.007	.014	.038		.186**
.517	.038	.241	.610	.543	.869	.242	.263	.921	.843	.592		.008
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.065	.027	-.061	.095	.035	-.016	-.068	.075	-.149*	.019	-.128		.199**
.357	.700	.386	.178	.622	.822	.338	.290	.035	.789	.071		.005
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.030	-.087	.027	-.149*	-.033	.044	-.064	-.031	-.051	-.074	.089		-.040
.672	.222	.699	.035	.643	.532	.369	.662	.472	.299	.211		.570
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.049	-.022	-.065	.023	.033	.043	-.043	-.073	.051	-.018	.049		.175*
.491	.756	.359	.741	.641	.542	.547	.303	.475	.794	.492		.013
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
-.099	-.026	.026	-.062	-.019	-.061	-.043	-.078	-.007	.111	-.024		.019
.163	.716	.716	.383	.792	.389	.546	.270	.920	.117	.731		.788
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
.198**	-.145*	-.073	-.145*	-.133	-.067	-.047	.102	-.113	.069	-.020		-.011
.005	.040	.301	.040	.061	.345	.508	.151	.110	.327	.777		.874
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201
-.046	.001	-.083	.037	.125	.079	.020	-.009	.133	.134	-.019		.274**
.518	.985	.240	.601	.078	.262	.782	.896	.059	.058	.784		.000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201		201

,015	,067	,045	,019	,095	-,043	,004	,061	-,057	,095	-,016	,307**
,831	,342	,527	,789	,182	,547	,952	,388	,419	,181	,826	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,059	,077	-,075	-,019	,141*	,043	-,004	,095	,008	,024	,062	,250**
,404	,276	,287	,789	,046	,547	,952	,179	,908	,734	,381	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,206**	-,056	,031	-,043	,006	,237**	,059	,174*	,067	-,045	-,007	,179*
,003	,426	,663	,540	,937	,001	,409	,013	,345	,526	,924	,011
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,037	,081	,060	-,101	,027	,114	-,016	-,033	,074	,100	,075	,306**
,602	,254	,399	,153	,704	,108	,821	,641	,294	,160	,293	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,110	,064	,057	,032	,094	-,042	,039	-,155*	,091	,034	,061	,352**
,119	,365	,418	,654	,185	,552	,582	,028	,199	,630	,387	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,070	,035	,051	,053	,105	,060	,008	,098	,074	,320**	,065	,284**
,322	,624	,476	,453	,138	,397	,913	,165	,295	,000	,357	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,143*	,037	-,082	-,042	-,049	-,098	-	-,110	-,035	-,048	-,102	-,013
						,194**					
,044	,605	,249	,557	,488	,165	,006	,122	,620	,497	,149	,857
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,021	,174*	-,030	-,072	,088	-,086	-,004	,116	,058	,163*	,005	,275**
,773	,013	,669	,307	,215	,227	,953	,102	,411	,021	,945	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,020	-,007	-,063	,076	,030	-,095	,059	-,050	,067	,125	,112	,265**
,783	,919	,376	,287	,675	,179	,409	,484	,345	,077	,113	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,131	,041	-,112	,227**	,129	,029	-	-,009	,040	,013	,034	,237**
						,199**					
,064	,562	,113	,001	,068	,684	,005	,898	,574	,853	,627	,001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,109	,097	,021	,175*	,200**	,086	,058	-,060	,042	,079	,196**	,366**
,122	,170	,770	,013	,004	,227	,416	,398	,558	,268	,005	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,105	,138*	-,075	,052	-,064	-,094	,086	,029	-,008	,029	,017	,159*
,138	,050	,291	,465	,370	,183	,226	,685	,914	,678	,812	,025
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,079	-,101	,106	,050	-,121	,183**	,111	,025	,009	-,027	-,009	,108

,267	,155	,135	,479	,087	,009	,117	,722	,905	,708	,903	,127
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,012	-,015	,087	,084	,102	,089	,097	-,003	,073	,096	,100	,357**
,869	,833	,222	,237	,150	,208	,169	,971	,306	,175	,158	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,063	,096	,019	,008	-,120	-,119	-,084	-,024	-,080	,046	-,074	,146*
,371	,174	,785	,911	,089	,093	,239	,739	,257	,518	,299	,039
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,027	,055	,015	,081	,213**	,040	-,040	-,020	-,104	,095	-,056	,199**
,706	,438	,836	,250	,002	,578	,569	,782	,144	,179	,430	,005
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,012	-,105	,033	,127	,069	,147*	,062	,002	-,065	-,010	,028	,134
,864	,139	,640	,071	,331	,037	,384	,972	,359	,889	,698	,058
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,124	,199**	,014	,274**	,214**	-,034	-,107	-,090	,022	,252**	,075	,404**
,080	,005	,846	,000	,002	,630	,129	,201	,751	,000	,289	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,027	-,101	,003	,070	,057	,146*	,211**	-,021	,075	-,005	-,019	,186**
,702	,155	,969	,327	,417	,038	,003	,769	,290	,941	,784	,008
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,003	-,110	-,138	,037	,072	,005	,270**	,069	,010	,089	-,060	,232**
,962	,121	,051	,606	,309	,944	,000	,328	,883	,211	,395	,001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,126	,031	,253**	-,046	,055	,032	-,019	,068	-,013	-,046	-,089	,159*
,074	,662	,000	,517	,437	,656	,793	,337	,855	,520	,211	,024
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,049	-,056	,044	-,065	-,026	-,044	-,068	,021	,042	-,043	,073	,120
,491	,431	,534	,356	,713	,535	,338	,768	,550	,548	,303	,091
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,336**	-,007	,107	-,046	,055	,032	,389**	,167*	-,091	,030	-,052	,194**
,000	,919	,129	,517	,437	,656	,000	,018	,199	,674	,466	,006
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,105	-,005	,080	,020	,039	-,024	,140*	,129	-,045	,033	,087	,246**
,139	,941	,260	,775	,585	,736	,048	,068	,527	,645	,219	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,007	,066	,095	-,012	,106	-,011	-,060	-,072	,071	,099	,073	,263**
,916	,351	,182	,869	,135	,877	,398	,312	,313	,161	,304	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

,020	,253**	,070	,069	,188**	,060	,071	-,034	,092	,006	,038	,241**
,781	,000	,322	,330	,008	,400	,314	,635	,193	,929	,588	,001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,008	-,032	-,054	,046	,065	,012	,187**	,026	,090	,111	-,117	,339**
,911	,655	,445	,518	,362	,869	,008	,713	,205	,117	,099	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,233**	-,096	-,067	-,117	-,136	,174*	-,003	,156*	,029	-,002	-,041	,158*
,001	,176	,342	,097	,054	,014	,971	,027	,687	,979	,562	,025
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,083	,037	,004	,554**	,048	-,034	-,094	-,061	-,015	,121	,054	,212**
,241	,601	,950	,000	,496	,633	,186	,386	,834	,087	,451	,002
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
1	,057	,119	-	-,082	,040	,126	,334**	-,080	-,110	-,112	,059
			,182**								
	,422	,092	,010	,249	,569	,074	,000	,257	,121	,115	,407
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,057	1	-,035	,126	,059	-,032	-,045	,028	,073	,028	,078	,225**
,422		,620	,075	,409	,651	,522	,698	,302	,691	,269	,001
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,119	-,035	1	,004	,099	,102	,107	-,026	,037	-,070	,126	,137
,092	,620		,954	,161	,149	,129	,710	,601	,327	,074	,052
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-	,126	,004	1	,099	-,016	-,083	-,079	,035	,199**	-,022	,273**
,182**											
,010	,075	,954		,161	,818	,242	,263	,618	,005	,755	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,082	,059	,099	,099	1	,107	,018	-,013	,057	,211**	,306**	,384**
,249	,409	,161	,161		,131	,803	,859	,419	,003	,000	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,040	-,032	,102	-,016	,107	1	-,020	,041	,030	-,018	,143*	,177*
,569	,651	,149	,818	,131		,778	,568	,676	,796	,042	,012
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,126	-,045	,107	-,083	,018	-,020	1	,267**	,026	,030	,022	,144*
,074	,522	,129	,242	,803	,778		,000	,714	,674	,756	,042
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,334**	,028	-,026	-,079	-,013	,041	,267**	1	-,028	-,022	-,088	,123
,000	,698	,710	,263	,859	,568	,000		,688	,754	,214	,083
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,080	,073	,037	,035	,057	,030	,026	-,028	1	,043	,169*	,190**

,257	,302	,601	,618	,419	,676	,714	,688		,541	,016	,007
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,110	,028	-,070	,199**	,211**	-,018	,030	-,022	,043	1	-,084	,358**
,121	,691	,327	,005	,003	,796	,674	,754	,541		,237	,000
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
-,112	,078	,126	-,022	,306**	,143*	,022	-,088	,169*	-,084	1	,215**
,115	,269	,074	,755	,000	,042	,756	,214	,016	,237		,002
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201
,059	,225**	,137	,273**	,384**	,177*	,144*	,123	,190**	,358**	,215**	1
,407	,001	,052	,000	,000	,012	,042	,083	,007	,000	,002	
201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201	201

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,666	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
0	27,41	21,613	,100	,666
Item2	27,28	20,734	,392	,647
Item3	27,38	21,528	,126	,664
Item4	27,28	21,552	,158	,661
Item5	27,55	21,209	,174	,661
Item6	27,56	21,558	,096	,666
Item7	27,66	21,517	,106	,666
Item9	27,49	21,431	,130	,664
Item12	27,45	21,129	,205	,658
Item13	27,35	21,098	,245	,656
Item14	27,86	21,470	,150	,662
Item15	27,33	21,703	,095	,665
Item16	27,44	21,078	,218	,657
Item17	27,42	20,834	,283	,652
Item18	27,34	21,377	,176	,660
Item20	27,74	21,255	,172	,661
Item21	27,33	21,313	,196	,659

Item22	27,84	21,325	,180	,660
Item23	27,57	20,627	,295	,651
Item24	27,41	21,683	,084	,667
Item26	27,29	21,096	,282	,654
Item27	27,18	21,958	,092	,665
Item28	27,21	21,816	,120	,663
Item30	27,78	20,445	,373	,646
Item31	27,27	21,780	,095	,665
Item32	27,23	21,620	,166	,661
Item33	27,18	22,021	,063	,666
Item35	27,18	21,911	,106	,664
Item36	27,29	21,648	,124	,663
Item37	27,52	21,251	,167	,661
Item38	27,81	21,227	,193	,659
Item39	27,29	21,078	,283	,654
Item40	27,17	22,061	,057	,666
Item41	27,44	21,428	,137	,663
Item43	27,74	21,343	,152	,662
Item45	27,56	21,018	,216	,657
Item46	27,51	20,601	,315	,649
Item47	27,25	21,840	,086	,665
Item48	27,18	21,991	,074	,665
Item50	27,44	21,567	,106	,665
Item51	27,49	20,751	,284	,652
Item52	27,57	21,467	,116	,665



LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS, LINEARITAS, & HOMOGENITAS DATA

Uji Homogenitas Data

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/4/19

Access From (repository.uma.ac.id)

ANOVA

Total Perilaku Sehat

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1579,185	64	24,675	1,097	,323
Within Groups	3057,810	136	22,484		
Total	4636,995	200			

Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		201
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,70792066
	Absolute	,034
Most Extreme Differences	Positive	,033
	Negative	-,034
Kolmogorov-Smirnov Z		,476
Asymp. Sig. (2-tailed)		,977

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Linearitas Data

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		1579,185	64	24,675	1,097	,323
Total_Perilaku_Sehat * Internet_Gaming_Disorder	Between Groups	204,092	1	204,092	9,077	,003
	Deviation from Linearity	1375,093	63	21,827	,971	,544
	Within Groups	3057,810	136	22,484		
	Total	4636,995	200			



**LAMPIRAN E
ANALISIS KORELASI**

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Total Perilaku Sehat	35,66	4,815	201
Internet Gaming Disorder	33,70	18,262	201

Correlations

		Total_Perilaku_Sehat	Internet_Gaming_Disorder
Total_Perilaku_Sehat	Pearson Correlation	1	-,210**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	201	201
Internet_Gaming_Disorder	Pearson Correlation	-,210**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	201	201

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

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,210 ^a	,044	,039	4,720

a. Predictors: (Constant), Internet_Gaming_Disorder



No	It1	It2	It3	It4	It5	It6	It7	It8	It9	It10	It11
Sp1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp2	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Sp3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp6	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1
Sp7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
Sp8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Sp10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp11	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp12	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
Sp13	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1
Sp14	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
Sp15	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1
Sp16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Sp17	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
Sp18	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp20	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Sp22	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
Sp23	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
Sp24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Sp25	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
Sp26	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
Sp27	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
Sp28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp29	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
Sp30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
Sp31	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp33	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1
Sp34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp35	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
Sp36	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
Sp37	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp39	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp40	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1

Sp41	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp42	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp43	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Sp44	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1
Sp45	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp46	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Sp47	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp48	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp49	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp50	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp51	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
Sp52	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
Sp53	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
Sp54	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1
Sp55	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp56	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp57	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp58	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
Sp59	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
Sp60	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Sp61	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp62	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp63	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
Sp64	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp65	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Sp66	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0
Sp67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp68	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp69	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
Sp70	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Sp71	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Sp72	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp73	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1
Sp74	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp75	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp77	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Sp78	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp79	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Sp81	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1

Sp82	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp83	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
Sp84	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
Sp85	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
Sp86	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp87	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp88	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp89	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp90	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp91	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp92	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp94	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
Sp95	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp96	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
Sp97	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp98	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
Sp99	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1
Sp100	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp102	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp103	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp104	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp105	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
Sp106	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Sp107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp108	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1
Sp109	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
Sp110	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp111	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
Sp112	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
Sp113	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp114	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
Sp115	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp116	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
Sp117	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Sp118	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp119	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp120	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp121	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
Sp122	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1

Sp123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp124	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
Sp125	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp126	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp127	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
Sp128	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp129	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp130	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1
Sp131	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
Sp132	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Sp133	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Sp134	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
Sp135	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp136	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp137	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp138	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
Sp139	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Sp140	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
Sp141	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp142	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
Sp143	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1
Sp144	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp145	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp146	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
Sp147	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
Sp148	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp149	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp150	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
Sp151	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
Sp152	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp153	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp154	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
Sp155	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
Sp156	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
Sp157	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
Sp158	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp159	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1
Sp160	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp161	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp162	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Sp163	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1

Sp164	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
Sp165	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp166	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1
Sp167	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp168	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp169	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp170	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp171	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp172	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
Sp173	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Sp174	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp175	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp176	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
Sp177	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp178	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
Sp179	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Sp180	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp181	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp182	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
Sp183	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
Sp184	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
Sp185	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
Sp186	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp187	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
Sp188	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
Sp189	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
Sp190	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
Sp191	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
Sp192	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
Sp193	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp194	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
Sp195	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp196	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Sp197	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Sp198	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
Sp199	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Sp200	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Sp201	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
	140	165	145	166	111	110	90	192	124	86	196

lt12	lt13	lt14	lt15	lt16	lt17	lt18	lt19	lt20	lt21	lt22	lt23
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1
1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0
0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1

1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1
0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1
1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0
0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1

1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0
0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1
1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1

1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	2
0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0

1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1
0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
132	152	49	155	133	138	153	97	74	155	53	108

lt24	lt25	lt26	lt27	lt28	lt29	lt30	lt31	lt32	lt33	lt34	lt35	lt36
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1

1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1

0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
140	157	164	186	180	177	66	167	175	185	90	185	163

lt 37	lt 8	lt 39	lt 40	lt 41	lt 42	lt 43	lt 44	lt 45	lt 46	lt 47	lt 48	lt 49	lt 50	lt 51	lt 52	Total
1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	39
1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	37
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	39
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	43
0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	27
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	42
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	29
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	40
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	31
0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	27
0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	28
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	32
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	36
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	33
1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	32
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	35
0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	32
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	29
0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	42
0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	32
0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	37
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	41
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	37
0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	38
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	36
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	29
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	42
0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	35
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	38
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	30
1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	34
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	31
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	41
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	40

1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	38
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	35
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	39
1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	36
0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	35
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	37
0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	35
1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	28
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	38
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	35
0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	29
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	41
0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	41
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	35
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	38
0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	27
0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	37
0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	37
0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	37
0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	34
1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	42
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	40
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	36
1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	39
1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	39
1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	36
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	37
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	41
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	39
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	31
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	29
1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	35
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	46
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	45
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	36
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	25
0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	33

0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	39
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	41
0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	33
1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	36
0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	34
0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	29
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	39
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	39
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	41
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	36
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	37
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	44
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	41
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	38
1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	39
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	32
1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	32
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	29
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	34
1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	40
0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	34
1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	36
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	30
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	35
1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	35
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	30
0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	38
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48
1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	33
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	41
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	33
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	36
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	36
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	30
1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	30
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	36
0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	27
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	40
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	30

0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	30
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	44
0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	31
0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	32
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	30
0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	28
0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	36
0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	34
0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	25
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	35
1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	32
1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	38
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	38
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	37
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	34
1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	35
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	38
1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	37
1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	27
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	41
0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	32
0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	34
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	37
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	31
1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	33
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	34
0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	36
0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	34
1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	40
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	34
0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	30
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	31
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	33
1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	29
0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	28
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	30
0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	34
1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	31
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	42

1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	43
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	35
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	43
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	35
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	33
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	39
0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	37
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	40
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	37
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	39
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	37
1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	27
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	41
0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	32
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	34
0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	29
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	47
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	35
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	38
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	37
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	36
1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	37
0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	26
1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	32
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	33
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	45
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	30
1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	32
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	38
0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	29
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	37
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	37
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	36
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	41
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	34
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	29
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	40
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	40
118	60	163	188	133	186	73	166	110	119	171	185	168	134	123	108	



No	lt1	lt2	lt3	lt4	lt5	lt6	lt7	lt8	lt9	lt10	lt11
Sp1	2	2	2	3	0	1	1	2	5	0	0
Sp2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3
Sp3	0	0	0	3	0	3	0	3	5	5	0
Sp4	3	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0
Sp5	0	0	2	2	0	2	2	3	0	2	2
Sp6	0	0	3	0	3	2	3	0	3	3	2
Sp7	3	2	3	3	0	3	3	3	2	4	0
Sp8	3	3	0	3	3	2	2	3	4	0	0
Sp9	4	0	0	0	5	1	3	2	4	5	3
Sp10	2	0	4	5	0	3	0	3	0	0	0
Sp11	3	0	0	2	2	2	1	3	3	2	1
Sp12	4	3	1	3	3	2	4	1	3	2	3
Sp13	4	2	0	3	2	2	0	4	3	4	3
Sp14	4	2	0	2	4	3	3	4	3	3	4
Sp15	3	3	0	3	0	3	3	5	5	3	0
Sp16	5	5	0	0	2	0	3	5	3	5	5
Sp17	4	2	1	1	1	1	3	4	0	3	5
Sp18	4	0	2	1	2	3	1	4	3	0	4
Sp19	4	0	2	0	0	4	2	4	0	0	4
Sp20	4	3	3	3	2	4	3	2	2	4	2
Sp21	3	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1
Sp22	4	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0
Sp23	4	1	1	1	3	1	4	4	1	3	3
Sp24	2	4	0	5	2	3	1	1	5	2	2
Sp25	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
Sp26	3	2	0	0	0	0	0	0	3	4	1
Sp27	0	2	0	0	2	1	0	1	2	1	1
Sp28	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0
Sp29	2	2	2	3	0	2	2	0	5	3	0
Sp30	2	1	0	2	1	1	2	1	3	3	1
Sp31	0	0	0	3	0	5	0	0	4	5	0
Sp32	5	3	2	2	2	2	2	5	4	3	5
Sp33	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3
Sp34	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2
Sp35	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2
Sp36	3	2	1	0	0	0	1	1	3	0	1
Sp37	4	4	3	3	0	2	3	2	3	4	2
Sp38	5	3	4	2	4	2	3	5	4	5	5

Sp39	3	0	0	0	0	3	3	0	3	0	0
Sp40	3	2	3	5	2	3	4	4	0	4	2
Sp41	3	2	5	0	2	2	2	5	3	2	3
Sp42	3	4	2	2	3	4	2	2	5	3	2
Sp43	3	2	0	4	0	3	5	0	5	4	0
Sp44	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp45	4	1	0	3	0	3	1	2	1	1	1
Sp46	2	0	0	0	2	0	1	5	5	0	0
Sp47	2	0	4	3	0	2	1	5	5	0	0
Sp48	2	2	0	3	0	2	5	3	3	2	0
Sp49	4	0	0	0	0	0	0	4	1	3	2
Sp50	2	1	2	1	1	2	2	2	4	1	2
Sp51	3	0	0	0	0	0	2	1	5	1	0
Sp52	2	3	0	3	0	0	0	3	5	3	1
Sp53	3	4	4	0	0	0	0	3	2	4	0
Sp54	3	0	3	0	1	0	0	0	3	3	0
Sp55	3	5	3	3	0	3	3	5	5	0	5
Sp56	2	3	0	3	0	2	1	5	5	1	0
Sp57	4	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2
Sp58	2	0	0	3	1	2	0	2	4	3	0
Sp59	4	2	1	0	1	0	2	2	4	1	1
Sp60	3	1	0	5	0	5	2	2	5	5	0
Sp61	2	0	0	4	0	0	0	2	5	0	0
Sp62	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp63	3	2	1	3	2	3	0	0	3	3	2
Sp64	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	2
Sp65	2	2	3	4	0	2	2	3	5	3	2
Sp66	0	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3
Sp67	3	2	0	2	3	2	0	3	4	5	3
Sp68	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2
Sp69	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2
Sp70	3	3	5	0	2	0	3	3	2	0	2
Sp71	4	3	3	1	2	5	3	4	2	4	3
Sp72	2	1	4	4	1	3	2	5	5	4	3
Sp73	3	0	2	2	0	0	4	3	0	4	5
Sp74	2	4	2	4	0	0	3	3	4	3	3
Sp75	4	0	0	0	0	3	0	3	2	4	3
Sp76	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp77	3	0	0	0	0	3	0	3	5	5	0

Sp78	4	0	0	0	0	3	0	3	5	4	2
Sp79	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp80	2	3	0	3	0	3	3	4	4	5	3
Sp81	2	0	0	3	0	1	0	3	3	3	0
Sp82	3	0	0	3	0	2	3	2	5	2	2
Sp83	3	1	3	3	0	3	0	3	0	0	3
Sp84	0	0	2	1	0	0	3	3	4	0	3
Sp85	4	2	0	2	0	2	4	4	4	3	3
Sp86	0	0	0	0	0	1	0	3	5	0	0
Sp87	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp88	3	0	0	2	0	0	0	3	4	0	0
Sp89	3	0	0	3	2	1	1	4	5	0	1
Sp90	3	0	0	2	0	0	0	3	2	0	0
Sp91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sp92	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0
Sp93	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp94	3	2	1	3	1	0	2	5	1	1	1
Sp95	4	3	1	2	1	1	0	3	3	0	3
Sp96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp97	1	2	1	1	0	0	0	2	2	0	0
Sp98	3	3	0	2	3	3	4	2	0	3	4
Sp99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp100	5	4	4	4	3	4	4	3	0	3	4
Sp101	3	1	1	3	1	2	1	3	5	1	1
Sp102	4	2	0	0	0	0	0	1	5	0	0
Sp103	4	2	0	0	2	2	2	2	3	1	2
Sp104	2	0	0	0	0	0	0	1	5	0	0
Sp105	0	1	0	0	0	0	0	1	5	0	0
Sp106	3	1	2	3	3	3	3	3	4	0	1
Sp107	3	2	2	4	2	4	1	2	4	4	2
Sp108	2	2	1	4	1	2	4	5	5	2	0
Sp109	4	2	1	2	1	3	1	3	4	2	2
Sp110	3	0	0	0	0	0	3	0	3	0	3
Sp111	5	2	3	2	1	2	3	5	5	5	5
Sp112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp113	3	2	1	1	2	1	1	4	2	2	1
Sp114	3	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0
Sp115	1	2	4	3	1	1	2	2	4	3	0
Sp116	3	3	2	2	3	0	3	4	2	0	3

Sp117	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4
Sp118	2	1	2	3	1	5	1	4	3	2	1
Sp119	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	2
Sp120	3	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3
Sp121	4	4	2	2	2	1	2	4	3	5	3
Sp122	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3
Sp123	3	1	2	1	0	0	2	1	5	5	1
Sp124	3	0	0	4	1	4	0	4	4	5	3
Sp125	2	0	4	3	0	2	0	4	5	3	2
Sp126	3	0	0	4	3	4	3	3	5	3	3
Sp127	3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
Sp128	3	0	0	3	1	3	4	5	4	2	3
Sp129	2	0	3	3	1	3	4	5	5	5	1
Sp130	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2
Sp131	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Sp132	5	5	5	4	3	3	3	5	4	4	5
Sp133	3	2	2	0	0	1	1	2	1	1	0
Sp134	3	2	2	0	0	0	1	3	2	0	0
Sp135	3	0	3	4	0	0	3	0	5	0	2
Sp136	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp137	3	1	0	3	1	3	1	4	5	1	2
Sp138	5	1	1	2	3	5	0	3	3	3	3
Sp139	3	0	0	2	0	1	1	3	5	2	2
Sp140	4	0	0	0	0	0	1	3	5	2	2
Sp141	3	2	0	5	3	0	3	3	4	0	0
Sp142	0	1	0	2	0	0	3	3	5	5	0
Sp143	5	2	0	5	3	0	5	0	2	0	5
Sp144	3	0	0	0	0	0	0	2	5	2	0
Sp145	3	4	0	0	0	0	4	4	5	0	0
Sp146	1	2	3	4	5	0	1	1	1	1	1
Sp147	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp148	4	1	2	2	1	2	2	3	5	3	1
Sp149	2	0	0	4	0	4	0	4	4	3	0
Sp150	4	5	3	5	0	0	0	3	0	5	2
Sp151	5	2	0	3	0	3	2	5	5	5	5
Sp152	5	0	0	2	4	3	5	5	3	4	4
Sp153	3	4	2	4	1	4	2	3	3	2	3
Sp154	5	1	0	4	1	3	2	3	3	0	5
Sp155	4	0	4	0	3	2	5	5	3	3	3

Sp156	5	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3
Sp157	3	3	2	4	2	1	4	2	3	2	3
Sp158	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp159	2	3	0	1	1	2	2	3	3	1	3
Sp160	2	3	0	1	2	4	3	3	5	3	0
Sp161	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp162	3	1	1	3	2	3	2	4	5	2	0
Sp163	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp164	3	4	3	4	1	1	3	4	4	3	4
Sp165	2	0	4	0	0	0	2	3	3	3	0
Sp166	3	0	4	0	3	0	3	0	3	3	0
Sp167	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp168	0	0	0	3	5	0	0	0	3	3	0
Sp169	2	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0
Sp170	3	3	1	1	0	1	1	3	2	2	0
Sp171	4	2	0	4	0	0	1	3	4	4	2
Sp172	2	3	1	2	0	0	0	2	5	0	3
Sp173	4	3	1	0	0	2	1	3	5	3	1
Sp174	0	2	3	5	1	3	0	0	0	0	0
Sp175	1	0	0	1	0	3	1	0	4	0	0
Sp176	2	0	3	0	0	3	3	3	3	0	0
Sp177	3	1	1	3	0	0	4	4	3	2	3
Sp178	0	0	0	4	2	2	0	2	5	0	4
Sp179	0	0	3	3	0	0	0	0	2	3	0
Sp180	2	3	3	3	1	3	2	4	3	5	2
Sp181	3	4	0	4	2	2	4	4	3	2	2
Sp182	3	0	0	0	0	0	0	2	2	5	0
Sp183	4	2	2	3	0	3	3	2	4	3	2
Sp184	2	1	2	0	0	0	2	0	4	3	1
Sp185	3	2	2	3	0	0	4	4	3	2	2
Sp186	3	1	0	0	1	2	0	0	0	0	1
Sp187	4	3	3	4	0	3	4	5	3	2	0
Sp188	3	4	3	3	2	2	3	2	5	4	2
Sp189	1	1	2	4	2	3	1	2	4	2	2
Sp190	0	0	3	0	1	3	5	4	0	0	2
Sp191	4	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3
Sp192	3	2	0	4	0	0	0	4	5	5	0
Sp193	3	1	0	3	0	3	0	3	2	3	2
Sp194	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Sp195	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0
Sp196	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp197	3	3	0	0	0	0	3	1	0	0	0
Sp198	1	1	1	3	0	3	2	3	4	1	1
Sp199	2	1	3	2	0	2	3	3	5	3	3
Sp200	5	3	2	2	0	0	4	3	4	2	2
Sp201	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp202	4	3	5	2	2	0	4	4	4	0	2
	507	284	244	378	192	311	331	484	588	391	305

lt12	lt13	lt14	lt15	lt16	lt17	lt18	lt19	lt20	Total
1	0	4	2	1	0	2	3	1	32
2	1	1	4	3	1	0	1	0	43
0	0	3	4	5	0	0	0	0	31
3	2	0	0	0	0	2	3	0	17
2	3	4	2	2	0	2	0	2	32
0	0	4	0	0	0	5	0	0	28
0	0	2	0	0	2	3	0	0	33
3	3	2	3	0	0	4	0	3	41
0	2	4	0	2	1	4	3	4	47
0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
1	1	3	4	2	0	3	2	0	35
1	2	1	3	4	3	2	3	3	51
4	4	5	5	3	0	2	3	2	55
4	3	2	2	2	3	3	4	1	56
0	0	4	3	4	3	0	0	0	42
0	3	0	0	3	3	0	3	2	47
0	3	0	2	4	3	1	0	0	38
5	0	4	3	4	3	2	4	4	53
5	0	4	3	3	3	3	2	4	47
4	1	3	4	1	0	1	2	3	51
0	0	1	2	3	2	0	0	0	20
0	0	1	1	0	0	0	3	0	21
5	3	5	4	4	3	2	1	1	54
3	0	0	0	3	0	0	0	0	33
0	0	3	0	0	0	0	0	0	5
0	0	0	0	0	0	0	0	0	13

1	0	3	0	0	3	1	1	0	19
2	0	0	0	0	0	0	0	0	8
2	1	2	0	4	0	0	2	0	32
2	1	1	1	3	0	1	1	0	27
0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
3	2	2	4	4	4	3	3	3	63
2	2	3	3	3	3	3	3	3	53
2	1	4	3	3	2	2	2	3	52
2	1	4	3	3	2	2	2	3	52
0	0	0	0	3	3	1	1	0	20
0	0	2	0	4	0	0	3	2	41
3	3	4	3	4	3	3	3	3	71
3	0	3	4	4	0	0	3	0	29
3	0	3	5	4	2	3	2	2	56
5	3	3	2	4	2	2	2	3	55
4	3	5	3	5	3	3	3	2	63
3	0	4	3	4	0	2	0	0	42
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
1	1	2	2	1	1	1	1	1	28
1	0	4	0	0	0	0	0	0	20
1	1	4	1	0	0	0	0	0	29
2	0	3	2	2	3	3	0	0	37
3	0	2	1	3	3	2	3	1	32
2	1	1	1	1	1	1	1	1	30
2	1	2	1	0	0	0	0	0	18
0	0	3	3	3	0	3	1	0	33
0	0	4	4	4	0	0	0	0	32
0	0	4	3	0	3	0	0	0	23
3	0	3	5	0	0	3	3	0	52
1	0	5	0	0	0	0	0	0	28
1	2	3	3	4	3	3	2	1	46
2	0	4	4	5	1	0	0	0	33
1	2	2	4	5	2	3	1	4	42
4	0	4	2	3	0	1	3	0	45
0	0	2	0	2	0	0	0	2	19
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	4	0	4	0	3	1	2	38
4	0	4	2	5	0	0	0	0	22
0	0	4	4	3	2	3	2	2	48

3	0	3	3	5	5	3	3	0	52
3	0	1	1	4	0	0	2	1	39
5	0	0	0	5	0	0	5	0	20
2	1	1	3	5	3	2	1	1	45
0	2	4	0	4	2	2	0	0	37
3	3	5	4	5	4	5	4	5	72
5	2	4	4	2	3	5	3	2	64
0	3	0	4	5	5	4	4	0	48
3	1	3	0	3	3	3	3	3	50
3	0	4	3	2	1	0	0	0	32
0	0	2	0	0	0	0	1	0	3
5	0	3	0	5	0	3	0	3	38
3	0	3	3	3	0	2	2	0	37
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	3	3	5	0	0	0	0	43
1	0	4	1	0	2	0	0	1	24
2	2	3	2	4	0	0	2	0	37
0	0	3	3	4	0	0	0	0	29
0	0	0	3	0	0	0	0	0	19
3	0	5	5	5	0	0	3	0	49
0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	3	0	4	0	1	0	0	23
0	1	3	1	2	0	1	0	1	29
0	0	0	0	3	0	3	0	0	16
1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	0	0	1	0	0	0	7
0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
3	0	4	4	2	3	0	1	0	37
1	0	0	4	5	2	2	1	0	36
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	2	1	1	1	2	2	1	21
0	4	4	5	4	2	3	3	0	52
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	3	0	3	5	5	3	4	2	67
1	0	3	1	1	0	1	0	1	30
0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
2	1	2	3	2	3	2	2	1	38
0	0	0	0	0	0	0	0	0	8

0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
1	0	3	3	3	4	3	3	1	47
3	1	1	2	4	2	1	1	2	47
2	2	2	2	2	1	1	2	2	44
3	1	2	1	3	2	4	1	1	43
3	0	2	0	5	0	3	0	0	25
5	5	5	2	5	3	3	2	5	73
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	3	3	1	1	2	1	36
1	0	0	0	0	0	0	0	0	9
0	0	0	1	2	0	0	1	0	27
0	0	1	5	4	2	2	3	0	42
3	0	3	4	4	3	3	2	3	57
1	1	4	4	1	1	1	4	3	45
1	1	4	2	4	2	2	3	2	53
2	1	3	2	2	1	3	1	2	44
2	1	2	4	3	1	1	2	1	49
2	0	3	4	4	0	2	4	5	50
2	0	4	3	5	0	5	1	0	41
5	2	4	4	4	4	2	3	4	60
4	2	0	3	2	0	3	3	0	42
3	0	4	3	4	3	3	4	5	60
0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
1	0	3	2	4	0	2	3	0	43
1	0	5	1	4	0	3	3	0	49
2	2	3	3	2	1	2	2	1	50
0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
4	3	3	5	0	5	5	3	3	77
0	0	1	0	3	1	1	0	1	20
0	0	2	2	2	0	2	2	0	23
0	0	3	0	0	2	0	3	5	33
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	3	3	3	2	1	3	2	2	45
3	3	3	3	3	2	0	2	3	51
1	0	0	5	5	4	1	2	1	38
2	1	2	5	5	3	1	2	0	38
0	0	0	0	0	0	0	0	0	23
5	1	5	1	5	0	1	0	1	38
3	2	3	3	3	3	0	0	0	44

0	0	2	0	2	0	0	0	0	16
4	1	5	0	4	5	2	0	0	41
1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	3	3	4	2	5	2	2	50
0	0	4	3	0	0	4	4	0	36
2	0	4	3	0	3	4	4	0	47
0	2	1	3	5	5	3	1	0	55
5	3	0	5	5	0	5	3	0	61
3	2	1	3	3	1	2	1	4	51
0	0	3	3	0	0	0	3	2	38
5	0	4	4	5	4	4	5	4	67
5	5	4	4	4	4	3	4	5	80
5	4	1	5	0	2	0	3	0	49
3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
2	2	3	4	2	0	0	0	3	37
0	0	5	0	5	0	3	0	3	42
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	5	3	2	2	3	2	2	47
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	38
0	0	0	3	0	0	0	0	0	20
0	0	3	2	0	0	0	1	0	25
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	3	3	3	0	3	0	0	26
0	0	4	0	0	0	0	0	0	10
0	0	2	0	0	0	0	0	0	19
2	2	2	1	4	2	2	0	1	40
2	0	5	0	0	0	0	0	0	25
0	0	3	4	3	2	1	2	0	38
5	0	1	0	0	0	0	0	0	20
0	0	3	2	2	0	1	2	0	20
0	0	0	0	4	3	3	0	0	27
2	0	0	0	5	2	3	0	0	36
0	0	0	3	2	0	0	0	2	26
0	0	2	0	2	0	0	0	0	15
3	2	4	4	3	0	3	3	2	55
3	3	4	2	4	3	2	2	2	55
0	0	2	2	2	0	2	0	0	20

3	2	4	2	3	1	2	1	1	47
5	0	5	3	5	0	2	0	0	35
3	2	1	3	3	3	2	2	2	46
0	1	0	1	1	0	0	0	1	12
2	0	2	2	5	2	3	3	0	50
2	0	3	0	3	3	2	2	1	49
2	0	1	0	5	0	1	1	0	34
3	3	0	2	0	2	0	5	2	35
3	3	3	2	5	2	2	2	1	49
0	0	4	0	0	0	4	2	0	33
0	0	2	2	1	3	3	0	0	31
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
0	0	0	0	3	0	0	0	0	3
0	1	0	0	1	0	0	1	0	13
2	2	4	3	1	2	2	2	1	39
2	0	3	2	5	1	3	2	0	45
3	2	4	3	5	2	2	2	2	52
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	3	3	4	0	0	0	3	49
328	158	446	372	470	236	292	267	189	

UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20225
Kampus II : Jalan Setabudi Nomor 79 / Jalan Sei Berayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 325/FPSI/01.10/V/2019

Lampiran : -

Hal : Pengambilan Data

Medan, 14 Mei 2019

Yth, Kepala Sekolah SMA Panca Budi Medan
Di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Zuan Anazmi Rambe
NPM : 15 860 0058
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

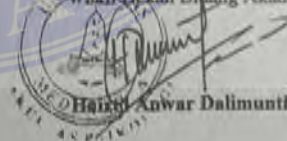
Untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Panca Budi Medan Jl. Gatot Subroto No. 4,5 Simpang Tanjung Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara, 20122 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Perilaku Sehat pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

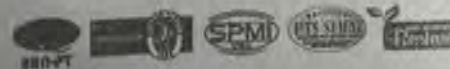
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Haidil Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Terbuan:

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHY SMA PANCA BUDI

Jl. JEND. GATOT SUBROTO KM. 4,5 PO BOX 1099 MEDAN 20122 Call Center 061 507
website: <http://www.sma.pancabudi.sch.id> Email: sma@perguruan.pancabudi.sch.id
SUMATERA UTARA - INDONESIA

AKREDITASI A

SURAT KETERANGAN

Nomor: 265-11107/SMA-PB/2019

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor: 1325/PPSU/01,
tanggal 14 Mei 2019 tentang Izin melaksanakan Pengambilan Data di SMA Swasta Panca Bu
dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Zuan Anazmi Rambó
NPM	: 15 860 0055
Program Studi	: Ilmu Psikologi
Fakultas	: Psikologi

Telah melaksanakan pengambilan data guna penyusunan skripsi yang berjudul "Hubungan I
Gaming Disorder dengan Perilaku Sehat pada Remaja di SMA Panca Budi Medan".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 08 Juli 2019

9 Kepala Sekolah,


Sugangsari, S.Si

Tembusan:

Cc. File