

**HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan
Menjadi Sarjana Kedokteran**

Oleh

SAID REZA AULIA

71170811053



**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

MEDAN

2020

LEMBAR PERSETUJUAN
HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *MOBILE*
***LEGEND* PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN**
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

SKRIPSI

TAHUN 2020

Yang dipersiapkan oleh :

SAID REZA AULIA

71170811053

Hasil Penelitian ini telah diperiksa dan disetujui.

Medan, 29 Maret 2021

Disetujui

Pembimbing

(Meri Susanti M.Psi, Psikolog)

Pembanding I

Pembanding II

(dr. Saiful Batubara M.KK, MpD)

(Bania Maulina.Psi Psikolog)

LEMBARAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN
KECANDUAN GAME MOBILE LEGEND PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

Nama Mahasiswa : **Said Reza Aulia**

Nomor Induk Mahasiswa : 71170811053

Telah diuji dan dinyatakan LULUS di depan Tim Penguji pada hari Jumat
Tanggal 29 Bulan Maret Tahun 2021

Tim Penguji Skripsi

Pembimbing

(Meri Susanti M.Psi Psikolog)

Pembanding I

Pembanding II

(dr. Saiful Batubara M.KK, M.PD.)

(Bania Maulina.Psi Psikolog)

Diketahui

Dekan

(dr. H. Indra Janis, MKT)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji Syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini yang berjudul: **HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Islam Sumatera Utara dan untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran.

Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. H. Yanhar Jamaludin, MAP selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara
2. dr. Indra Janis, MKT selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.
3. dr. Atan Bestari, M.kes selaku kepala Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.
4. Meri Susanti, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak arahan sehingga penelitian ini dapat selesai.
5. Seluruh keluarga terutama Abah (Said Zainal Abidin S.Pd), Umi (Ti Aminah), Abang (dr.Said Reski Maqbul) serta kakak (Syarifah Rauzatul akmal) yang telah memberikan dukungan, kasih sayang dan do'a yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Seluruh staff pengajar dan civitas Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.
7. Sahabat tercinta saya (Rivaldo Marcel, Syafran Naufal, Ivan Ade Pratama, Fani Ade, Iman Tondir, Ozi Ramadhan, Fathur Arvian) yang

telah mendengar keluh kesah, memberikan semangat kepada penulis, mengingatkan penulis dalam berbagai hal dan membantu penulis dalam peyusunan skripsi.

8. Seluruh teman-teman stambuk 2017 yang selalu memberikan semangat dan mengingatkan penulis dalam berbagai hal pada peyusunan skripsi serta semua rekan dan pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dimasa mendatang.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan pahala atas segala amal yang diberikan kepada semua orang yang telah mendukung penulis dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita dan perkembangan ilmu pengetahuan kedokteran. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah Subhanahu wata'ala.

Medan, 10 Juli 2020

Penulis

(Said Reza Aulia)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Umum.....	3
1.3.2 Tujuan Khusus.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1. Definisi Sensation Seeking	5
2.1.2. Dimensi Sensation Seeking.....	6
2.1.3. Faktor Sensation Seeking	6
2.2 Kecanduan Game	6
2.2.1 Faktor Kecanduan Game.....	6
2.2.2 Definisi Game	7
2.2.3 Jenis Game.....	7
2.2.4 Definisi Mobile Legends.....	8
2.2.5 Pengaruh Positif Mobile Legends.....	9
2.2.6 Pengaruh Negatif Mobile Legends.....	10

2.2.7 Hubungan Sensation Seeking Terhadap Kecanduan Game.....	11
2.3 Kerangka Teori.....	12
2.4 Hipotesis.....	12
2.5 Kerangka Konsep.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Desain Penelitian.....	13
3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	13
3.2.1 Waktu Penelitian.....	13
3.2.2 Lokasi Penelitian.....	13
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	14
3.3.1 Populasi Penelitian.....	14
3.3.2 Sampel Penelitian.....	14
3.3.2.1 Kriteria Inklusi.....	14
3.3.2.2 Kriteria Eksklusi.....	14
3.4 Teknik Pengambilan Sampel	14
3.5 Perhitungan Jumlah Sampel.....	15
3.6 Variabel Penelitian.....	15
3.7 Definisi Operasional.....	15
3.8 Instrumen Penelitian.....	16
3.9 Aspek Pengukuran Data.....	17
3.10 Teknik Pengumpulan data.....	17
3.11 Rencana Pengolahan Data.....	17
3.12 Analisis Data.....	18
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Hasil Penelitian.....	22
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	22
4.1.2 Deskripsi Karakteristik Responden	22

4.1.3 Analisa Univariat	23
4.1.3 Analisa Bivariat	23
4.2 Pembahasan.....	24
4.2.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia	24
4.2.2 <i>Sensation Seeking game online</i>	25
4.2.3 Kecanduan Mobile Legend.....	27
4.2.4 Hubungan <i>sensation seeking</i> dengan kecanduan <i>mobile legend</i>	28
4.3 Kesulitan Penelitian.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Definisi Operasional.....	15
3.2 Blueprint BSSS-8.....	16
3.3 Blueprint Skala kecanduan <i>game online</i>	17
3.4 Tabel kategorisasi penelitian	17
4.1 Berdasarkan Usia Yang Bermain Game Mobile Legend.....	
4.2 Berdasarkan Jenis Kelamin Mahasiswa Yang Bermain Game Mobile Legend pada mahasiswa FK UISU.....	
4.3 Berdasarkan Sensation Seeking pada permainan game mobile legend pada mahasiswa FK UISU.....	
4.4 Berdasarkan Kecanduan Mobile legend pada mahasiswa FK UISU.....	
4.5 Hubungan antara sensation seeking dengan kecanduan mobile legend pada mahasiswa FK UISU.....	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Mini map pada <i>mobile legend</i>	9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Survei Awal
Lampiran II	: Lembar Penjelasan Sebelum Penelitian
Lampiran III	: Lembar Persetujuan / <i>Informed Consent</i>
Lampiran IV	: Data Responden dan Lembar Kuisisioner
Lampiran V	: Lembar Keabsahan Daftar Pustaka
Lampiran VI	: Daftar Hadir Bimbingan

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (2017) *Survei APJI*. Available at: <https://apji.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>.
- Azis, E. N. (2014) 'Faktor penyebab bermain'.
- Basudewa, A. S. and Nawangsih, E. (2018) 'Perbedaan Sensation Seeking pada Pendaki Laki-Laki Berusia Remaja yang Mengikuti dan Tidak Mengikuti Organisasi Pecinta Alam', pp. 539–544.
- Dwi (2018) 'sisi positif dari mobile legend'. Available at: <https://jurnalapps.co.id/sisi-positif-dari-bermain-mobile-legends-ada-dong-13082>.
- Espada, B. (2018) *Apa Itu Mobile Legends*. Available at: <https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-mobile-legends-3f05e0c59235>.
- Fikri, M. (2015) 'Fenomena Game Online di Indonesia'. Available at: <https://www.kompasiana.com/fikrifighter/550d5fe3813311582cb1e304/fenomena-game-online-di-indonesia>.
- Fitri, E. (2018) 'Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling'. Available at: <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272>.
- Hadijah, S. (2018) *Alasan Kecanduan Main Game dan Cara Berhenti dari kecanduan*. Available at: <https://www.cermati.com/artikel/alasan-kecanduan-main-game-dan-cara-berhenti-dari-kecanduan>.
- Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, D. S. (2017) 'hubungan sensation seeking pada pengendara motor dibawah umur', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), pp. 1–58. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Hotagaul, B. (2018) *Apa Itu Mobile Legends?* Available at: <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>.
- Hu, J. *et al.* (2017) 'Sensation seeking and online gaming addiction in adolescents: A moderated mediation model of positive affective Associations and Impulsivity', *Frontiers in Psychology*, 8(MAY), pp. 1–8. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00699.
- Masya, H. and Candra, D. A. (2016) 'Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016', *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), pp. 97–112.
- Notoatmojo, S. (2012) *Metofologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019) 'Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan

Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), p. 148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.

okenews.com (2019) *Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia*. Available at: <https://news.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia?page=1>.

Pande, N. P. A. M. and Marhen, A. (2015) 'HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni', *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), pp. 163–171.

Rahmat, A. (2014) 'Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang', *Skripsi Psikologi*, pp. 1–133. Available at: <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>.

Rais, A. (2019) 'GAMBARAN SENSATION SEEKING PENDAKI GUNUNG PADA GENERASI Y'.

Ramdhani, R. A. and Rinaldi (2019) 'HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN GAME', pp. 1–12.

Roberti, J. W. (2004) 'A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking', *Journal of Research in Personality*, 38(3), pp. 256–279. doi: 10.1016/S0092-6566(03)00067-9.

Rokom (2018) *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Available at: <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>.

Silvianita, H. (2019) *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!* Available at: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>.

Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Whiteside, S. P. and Lynam, D. R. (2001) 'The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity', *Personality and Individual Differences*, 30(4), pp. 669–689. doi: 10.1016/S0191-8869(00)00064-7.

Widiartanto (2018) '*Mobile Legends*' Bakal Buka Kantor di Indonesia. Available at: <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/16340017/mobile-legends-bakal-buka-kantor-di-indonesia>.

WP, A. (2018) *Waspada, Virus Mobile Legends di Mana-mana*. Available at: <https://www.kompasiana.com/anisahwp/5a88590cab12ae679e555a83/waspada-virus-mobile-legends-dimana-mana>.

Lampiran I

SURAT KETERANGAN SURVEI AWAL

	UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA FAKULTAS KEDOKTERAN KAMPUS JL. STM NO. 77 MEDAN KAMPUS JL. SM. RAJA NO. 2 A MEDAN - 20212 TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142495
---	--

Nomor	: 850 /L/E.03/VI/2020	Medan, 08 Dzulqaidah 1441 H
Lampiran	: -	50 Juni 2020 M
Hal	: Permohonan Survey Awal	

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Kedokteran UISU
di
Tempat

Dengan hormat, kami doakan semoga Bapak berada dalam keadaan sehat wal afiat dan sukses menjalankan tugas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan rencana penyusunan Proposal Skripsi mahasiswa FK UISU dengan tema "Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kejadian Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran UISU", maka dengan ini kami memohon izin agar mahasiswa FK UISU yang bernama :

Nama : Said Reza Aulia
NPM : 71170811053

Untuk dapat melaksanakan **Survey Awal** di Fakultas Kedokteran UISU.

Demikianlah disampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Dakwah Islamiyah


dr. Dewi Pangestuti, M.Biomed

- Tembusan :
1. Yth. Dekan Fakultas Kedokteran UISU (sebagai laporan)
2. Peringgal

Lampiran II

LEMBAR PENJELASAN SEBELUM PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb / Salam sejahtera.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara:

Nama: Said Reza Aulia

NPM: 71170811053

Bermaksud melakukan penelitian dengan judul:

“Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Mobile Legend* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas islam sumatera utara. Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan tentang dampak kecanduan bermain *game online*.

Pengambilan data yang akan saya lakukan dengan cara pengisian kuesioner. Pemeriksaan ini tidak merugikan saudara dan saya menjamin kerahasiaan identitas saudara dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian.

Oleh karena itu, saya berharap saudara bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Demikian penjelasan ini saya sampaikan. Atas partisipasinya dan ketersediaan saudara, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Peneliti

(Said Reza Aulia)

Lampiran III

**INFORMED CONSENT
(Lembar Persetujuan Responden)**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bersedia menjadi responden terhadap :

Nama : Said Reza Aulia

NPM : 71170811053

Instansi : Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara

Untuk melakukan penelitian dengan judul “**Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Mobile Legend* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara**”. Saya akan memberikan jawaban sejujurnya demi kepentingan penelitian ini.

Medan,.....

Peneliti

Responden

Said Reza Aulia

NPM:71170811053

Lampiran IV

LEMBAR KUESIONER

Data Pribadi Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Skala *sensation seeking*

Petunjuk pengisian : berilah satu tanda silang (x) yang menurut anda paling benar

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya suka melakukan hal-hal yang menakutkan					
2	Saya suka untuk mengunjungi tempat-tempat baru yang unik					
3	Saya suka hura-hura					
4	Saya gelisah ketika menghabiskan banyak waktu dirumah					
5	Saya suka untuk mencoba melakukan terjun payung					
6	Saya suka melakukan perjalanan tanpa merencanakan tempat dan waktunya lebih dulu					
7	Saya suka pengalaman baru yang menarik, meskipun saya harus melawan aturan					
8	Saya lebih suka berteman dengan orang yang menarik dan tidak terduga					

Lampiran V

LEMBAR KUESIONER

Data Pribadi Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Durasi bermain game :

Skala kecanduan *game*

Petunjuk pengisian : berilah satu tanda silang (x) yang menurut anda paling benar

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	TP
1.	Saya bolos kuliah untuk bermain game online				
2.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
3.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
4.	Saya suka bertetman di dalam dunia maya				
5.	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas				
6.	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				
7.	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
8.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online				
9.	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu				
10.	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online				
11.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
12.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				
13.	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
14.	Saya merasa puas ketika bermain game online				
15.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
16.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
17.	Saya malas membaca buku ketika bermain game online.				

18.	Saya bermain game online hingga larut malam				
19.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
20.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online				
21.	Saya memilih bermain game online daripada membantu orang tua				
22.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online				
23.	Saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain game online				
24.	Saya kurang tidur karena bermain game online				
25.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				
26.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				

Lampiran VI

KEABSAHAN DAFTAR PUSTAKA



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIT PENELITIAN**

KAMPUS : JL. STM NO 77 SUKA MAJU, MEDAN – 20146

KAMPUS : JL. SM. RAJA NO 2 A MEDAN – 20212

TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142495

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAFTAR PUSTAKA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini telah memeriksa kebenaran daftar Pustaka yang digunakan oleh

Nama Mahasiswa : Said Reza Aulia

NPM : 71170811053

Judul Skripsi : Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Mobile Legend* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Dosen Pembimbing skripsi

(Meri Susanti, M.Psi, Psikolog)



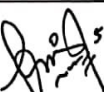
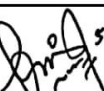
Lampiran VII

DAFTAR HADIR BIMBINGAN DENGAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

LEMBAR KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL PENELITIAN

Dosen Pembimbing : Meri Susanti, M.Psi, Psikolog

TANGGAL	MATERI DISKUSI	KETERANGAN	PARAF
20/02-2020	Penentuan judul	revisi .	f
24/02-2020	Pengesahan judul	lanjut bab I	f
2/03-2020	Diskusi bab I dan revisi	Revisi bab I .	f.
11/03-2020	Revisi terakhir BAB I	Perbaikan Bab I Lanjut bab 2	f.
16/03-2020	Revisi bab I dan II	Revisi bab 1 & 2 Lanjut bab 3	f.
12/05-2020	Penyerahan Bab 1 & 2	Revisi bab 1 & 2 Lanjut bab 3	

TANGGAL	MATERI DISKUSI	KETERANGAN	PARAF
6/16 -2020	Penyerahan bab 1-3	Revisi bab 2&3	
9/16 -2020	Revisi bab 2&3	Revisi bab 2&3	
20/16 -2020	Penyerahan bab 1-3	Revisi bab 2&3	
23/106 -2020	Penyerahan bab 1-3	Revisi bab 2&3	
.			

UJI NORMALITAS DATA

Explore

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Sensation seeking	Mean		27,89	,370
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27,15	
		Upper Bound	28,62	
	5% Trimmed Mean		27,85	
	Median		27,50	
	Variance		10,937	
	Std. Deviation		3,307	
	Minimum		21	
	Maximum		35	
	Range		14	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		,272	,269
	Kurtosis		-,574	,532
	Kecanduan Mobile Legend	Mean		70,68
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	68,39	
		Upper Bound	72,96	
5% Trimmed Mean			70,43	
Median			71,00	
Variance			105,311	
Std. Deviation			10,262	
Minimum			53	
Maximum			97	
Range			44	
Interquartile Range			16	
Skewness			,157	,269
Kurtosis			-,573	,532

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sensation seeking	,111	80	,016	,964	80	,023
Kecanduan Mobile Legend	,072	80	,200*	,976	80	,140

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

a. Lilliefors Significance Correction

HASIL UJI STATISTIK

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sensation seeking	80	14	21	35	27,89	3,307
Kecanduan Mobile Legend	80	44	53	97	70,67	10,262
Valid N (listwise)	80					

Frequency Table

umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	1	1,3	1,3	1,3
	19	6	7,5	7,5	8,8
	20	10	12,5	12,5	21,3
	21	25	31,3	31,3	52,5
	22	30	37,5	37,5	90,0
	23	7	8,8	8,8	98,8
	24	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

jenkel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki laki	38	47,5	47,5	47,5
	Perempuan	42	52,5	52,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Sensation seeking

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	31	38,8	38,8	38,8
	Sedang	32	40,0	40,0	78,8
	Tinggi	17	21,3	21,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Kecanduan Mobile Legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	33	41,3	41,3	41,3
	Sedang	41	51,3	51,3	92,5
	Tinggi	6	7,5	7,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nonparametric Correlations

Correlations

			Sensation seeking	Kecanduan Mobile Legend
Spearman's rho	Sensation seeking	Correlation Coefficient	1,000	,447**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	80	80
	Kecanduan Mobile Legend	Correlation Coefficient	,447**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	80	80

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

Crosstabs

Sensation seeking * Kecanduan Mobile Legend Crosstabulation

			Kecanduan Mobile Legend			Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	
Sensation seeking	Rendah	Count	20	10	1	31
		% within Sensation seeking	64,5%	32,3%	3,2%	100,0%
		% within Kecanduan Mobile Legend	60,6%	24,4%	16,7%	38,8%
		% of Total	25,0%	12,5%	1,3%	38,8%
	Sedang	Count	12	18	2	32
		% within Sensation seeking	37,5%	56,3%	6,3%	100,0%
		% within Kecanduan Mobile Legend	36,4%	43,9%	33,3%	40,0%
		% of Total	15,0%	22,5%	2,5%	40,0%
	Tinggi	Count	1	13	3	17
		% within Sensation seeking	5,9%	76,5%	17,6%	100,0%
		% within Kecanduan Mobile Legend	3,0%	31,7%	50,0%	21,3%
		% of Total	1,3%	16,3%	3,8%	21,3%
Total	Count	33	41	6	80	
	% within Sensation seeking	41,3%	51,3%	7,5%	100,0%	
	% within Kecanduan Mobile Legend	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	41,3%	51,3%	7,5%	100,0%	

HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
UNIVERSITY OF SUMATERA UTARA

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.116/EC/KEPK.UISU/II/2021

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : SAID REZA AULIA
Principal In Investigator

Nama Institusi : FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA
UTARA

Name of the Institution

Dengan judul:
Title

**"HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN MOBILE LEGEND PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA"**

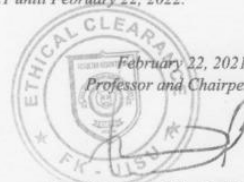
*"HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN MOBILE LEGEND PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA"*

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

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

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 22 Februari 2021 sampai dengan tanggal 22 Februari 2022.

This declaration of ethics applies during the period February 22, 2021 until February 22, 2022.



Prof.dr.H. Tamsil Syafiuddin, Sp.P(K)

LEMBAR KEGIATAN BIMBINGAN HASIL PENELITIAN

Dosen Pembimbing : Meli Susanti M.Psi, Psikolog

TANGGAL	MATERI DISKUSI	KETERANGAN	PARAF
13/02-21	BAB IV		f
19/02-21	BAB IV		f
27/02-21	BAB IV & V		f
01/03-21	BAB V		f
05/03-21	BAB V		f
12/03-21	BAB V		f



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEDOKTERAN

KAMPUS JL. STM NO. 77 MEDAN
KAMPUS JL. SM. RAJA NO. 2 A MEDAN - 20212
TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142495

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 383 /E/1.02/III/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Said Reza Aulia
NPM : 71170811053
Judul Penelitian : Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan
Mobile Legend Pada Mahasiswa FK UISU
Lokasi Penelitian : Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara

Nama tersebut diatas telah menyelesaikan penelitian tersebut di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

Demikianlah surat keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Maret 2021

dr. Inara Janis, MKT



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEDOKTERAN
KAMPUS JL. STM NO. 77 MEDAN
KAMPUS JL. SM. RAJA NO. 2 A MEDAN - 20212
TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142495

Nomor : 281 /L/E.03/III/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Medan, 08 Rajab 1442 H
27 Maret 2021 M

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Kedokteran UISU
di
Tempat

Sehubungan dengan rencana penyusunan Proposal Skripsi mahasiswa FK UISU dengan Judul "Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan Mobile Legend Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara", maka dengan ini kami memohon izin agar mahasiswa FK UISU yang bernama :

Nama : Said Reza Aulia

NPM : 711708110153

Untuk dapat melaksanakan Penelitian di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

Demikianlah disampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Dakwah Islamiyah



Dum Pangestuti, M.Biomed

- Tembusan :
1. Yth. Dekan Fakultas Kedokteran UISU (sebagai laporan)
 2. Peringgal

NB : Tetap menjalankan protokol kesehatan dengan menjaga jarak, memakai masker dan menjaga kebersihan tangan / menggunakan handsintizer.