

SKRIPSI

HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR

SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI

TAHUN 2022



Oleh :

Nama : Katrin Dwi Lestari

NIM : 2018.02.023

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BANYUWANGI

BANYUWANGI

2022

SKRIPSI

HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR

SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI

TAHUN 2022

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Pada Program Studi S1 Keperawatan Stikes Banyuwangi



Oleh :

Nama : Katrin Dwi Lestari

NIM : 2018.02.023

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BANYUWANGI

BANYUWANGI

2022

PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya tulis ilmiah saya sendiri, dan saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul:

“HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR
SISWAKELAS VIII DI SMP NEGERI 4 GENTENG KABUPATEN
BANYUWANGI
TAHUN 2022”

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Banyuwangi, 15 September 2022

Yang membuat pernyataan

KATRIN DWILESTARI

2018.02.023

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul :
Hubungan *adiksi game online* dengan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 4
Genteng Banyuwangi Tahun 2022

Katrin Dwi Lestari
2018.02.023

Skripsi telah disetujui Pada
tanggal, 15 September 2022

Oleh :

Pembimbing I

Ns. Anita Dwi Arivani, M.Kep
NIK: 06.058.0510

Pembimbing II

Ns. Yulifah Salistia Budi, M.Kep
NIK: 06.014.1007

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Keperawatan

Ns. SHOLIHIN., S.Kep., M.Kep
NIK: 06.005.0906

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi dengan Judul:

**“HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI
TAHUN 2022”**

Diajukan oleh:

Katrin Dwi Lestari

2018.02.023

Telah Diuji Dihadapan Tim Penguji pada
Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi
Pada Tanggal: 2022

Penguji I : Rudianto, S.Kep.,Ners, M.Kep

Penguji II : Fany Anitarini, S.Kep.,Ners, M.Kep

Penguji III : Anita Dwi Ariyani, S.Kep.,Ns. M.Kep

Mengetahui

Ketua

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi

DR.H.Soekardjo

NUPN:9907159603

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : KATRIN DWI LESTARI

NIM : 2018.02.023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian saya dengan judul:
“HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI”

Bersedia untuk dimuat dalam majalah atau jurnal ilmiah atas nama pembimbing dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti.

Banyuwangi, 15 September 2022

Yang membuat Pernyataan

Katrin Dwi Lestari

2018.02.023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Penelitian yang berjudul **“HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI TAHUN 2022”** ,sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.) pada program studi S1 Keperawatan STIKES Banyuwangi.

Dalam hal ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak,karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak DR.H.Soekardjo selaku Ketua STIKes Banyuwangi yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program studi Ilmu Keperawatan di STIKes Banyuwangi.
2. Bapak Sholihin,S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan yang telah memberikan kesempatan dan dorongan kepada saya untuk menyelesaikan program studi Ilmu Keperawatan.
3. Ibu Ns. Anita Dwi Ariyani, M.Kep dan ibu Ns. Yulifah Salistia Budi, M.Kep. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2 yang telah mengajari serta membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah SMPN 4 Genteng serta seluruh siswa/siswi yang telah selalu membantu penulis dalam mendapatkan informasi terkait penelitian.
5. Kepada Kedua orang tua tercinta dan terkasih Bapak Daduk Warsilo dan Ibu Jamilah dan kakak saya Dewi Ayu Lestari S.pd yang sudah mendukung saya, selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam

bentuk kasih sayang dan materi saya ucapkan terimakasih dan rasa syukur sebanyak-banyaknya karena berkat Ibu dan Bapak saya, saya bisa mencapai di titik ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kelancaran di setiap langkah dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan, penyusunan ataupun penyajian materi. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sebagai bahan penyempurna penyusunan laporan berikutnya dan semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Banyuwangi, 15 September 2022

Penulis

Katrin Dwi Lestari

2018.02.023



ABSTRAK

HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 GENTENG BANYUWANGI TAHUN 2022

Katrin Dwi Lestari

Pendahuluan: *Game online* tersedia dalam bentuk permainan yang sederhana berbentuk teks sampai grafis yang cukup kompleks, dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang dan banyak tersedia secara gratis, serta menyediakan banyak jenis permainan.

Adiksi game online saat ini sudah ditetapkan sebagai salah satu gangguan mental yakni kecenderungan seseorang untuk bermain *game online* secara berlebihan dalam durasi yang lama dan dilakukan secara terus-menerus.

Prestasi belajar dapat dirumuskan sebagai hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan suatu tugas dengan kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang diberikan oleh pendidik. Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui hubungan adiksi game online dengan prestasi belajar siswa.

Metode: Rancangan penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional*, dengan teknik *Purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi SMPN 4 genteng sejumlah 187 responden dengan sampel 42 responden. Uji statistik yang digunakan adalah uji chi square.

Hasil: Dari hasil penelitian menunjukkan adiksi game online sebagian besar responden termasuk dalam kategori parah yaitu sebanyak 33 responden (79%). Hasil prestasi belajar siswa sebagian besar responden termasuk dalam kategori kurang yaitu sebanyak 28 responden (67%). Berdasarkan tabel uji statistik *chi square* menggunakan SPSS *for windows* didapatkan nilai Asymp Sig. $0.002 < 0.05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada hubungan adiksi game online dengan prestasi belajar siswa di SMPN 4 Genteng Banyuwangi Tahun 2022.

Kesimpulan: Konsep pendidikan tersebut, maka konsep pendidikan kesehatan itu juga proses belajar pada individu, kelompok atau masyarakat dari tidak tahu tentang nilai-nilai kesehatan menjadi tahu, dari tidak mampu mengatasi masalah kesehatannya sendiri menjadi mampu, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: *Addiction Game online, Game online, Pendidikan Kesehatan*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Penyusunan Orisinalitas	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Penetapan panitia Penguji	iv
Pernyataan persetujuan publikasi	v
Kata Pengantar	vi
Abstrack.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Bagan	x
Daftar Singkatan	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan	7
1.3.1 Tujuan Umum	7
1.3.2 Tujuan Khusus.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB 2 PEMBAHASAN	9
2.1 Konsep Game Online	9
Adiksi Game Online.....	19
Tahapan Adiksi	15
Prestasi Belajar.....	25
Definisi Prestasi Belajar	25
Penilaian Prestasi Belajar	31
Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	32
Konsep Remaja	32
2.4.1 Definisi Remaja	32
2.5. Tabel Sintesis	38

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL	42
Kerangka Konsep	42
Hipotesis penelitian	43
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	44
Definisi	44
Jenis penelitian	44
Kerangka Kerja.....	45
Populasi, sampel, dan tehnik penelitian	47
Populasi.....	47
Sampel.....	47
Teknik Penelitian	48
Identifikasi Variabel.....	50
4.5.1 Variabel Independent.....	50
4.5.2 Variabel Dependen.....	50
Definisi Operasional.....	51
Instrumen Penelitian.....	52
Waktu penelitian	53
Tempat Penelitian.....	53
Pengolahan Data	53
Langkah Langkah Pengolahan Data	53
Analisa Uji Statistik.....	56
Etika Penulisan	56
<i>Inform Consent</i> (Lembar Persetujuan)	56
<i>Anonimity</i> (Tanpa Nama)	57
<i>Confidentiality</i> (Kerahasiaan).....	57
<i>Veracity</i> (Kejujuran).....	57
<i>Non Maleficience</i> (Tidak Merugikan , DO No Harm)	57
<i>Respect For Person</i> (Menghormati Harkat Dan Martabat manusia).....	58
<i>Justice</i> (Keadilan Bagi Seluruh Subjek Penelitian).....	58
<i>Beneficence</i> (Memaksimalkan Manfaat Dan Meminimalkan Resiko)	58
BAB 5 HASIL DAN ANALISA PENELITIAN	58
5.1 Hasil Penelitian	58

5.1.1 Karakteristik Tempat Penelitian.....	58
5.1.2 Data Umum	59
5.1.3 Data Khusus	60
5.2 Pembahasan.....	62
5.2.1 Adiksi Game Online.....	62
5.2.2 Prestasi Belajar.....	64
5.2.3 Hubungan Adiksi Game Online dengan Prestasi Belajar.....	66
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	69
6.1 Kesimpulan.....	69
6.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Analisis Sintesis	56
Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A-E Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi Tahun 2022.....	66



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konseptual dan Hipotesis Penelitian.....	59
Bagan 4.1 Kerangka Kerja Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A-E Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi Tahun 2022.	65



DAFTAR SINGKATAN

KTSP	: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama
WHO	: <i>World Health Organization</i>



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Matrik Penelitian Dan Skripsi
- Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 3 Lembar Permohonan Data Awal
- Lampiran 4 Lembar Surat Balasan
- Lampiran 5 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 6 Lembar Data Umum Responden
- Lampiran 7 Kuisisioner Adiksi Game Online
- Lampiran 8 Lembar Check List Nilai Raport
- Lampiran 9 Lembar Konsultasi Proposal Pembimbing I
- Lampiran 10 Lembar konsultasi Proposal Pembimbing II
- Lampiran 11 Lembar Surat Etik
- Lampiran 12 Lembar Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 13 Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing I
- Lampiran 14 Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing II
- Lampiran 15 Tabulasi Data Umum Dan Khusus
- Lampiran 16 Dokumentasi

