

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK NEGATIF
GAME ONLINE BAGI KESEHATAN FISIK DAN MENTAL**



**OLEH
RIZKY DINDA MAULIDYA
NIM. 17.1.153**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

KARYA TULIS ILMIAH

GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI KESEHATAN FISIK DAN MENTAL

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Keperawatan Pada Prodi Keperawatan
Politeknik Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang



**OLEH
RIZKY DINDA MAULIDYA
NIM. 17.1.153**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK NEGATIF
GAME ONLINE BAGI KESEHATAN FISIK DAN MENTAL**



**OLEH
RIZKY DINDA MAULIDYA
NIM. 17.1.153**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizky Dinda Maulidya
Tempat / tanggal lahir : Malang, 6 Juli 1999
NIM : 17.1.153
Alamat : Jl. LA. Sucipto No. 291, Malang

Menyatakan dan bersumpah bahwa Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di perguruan tinggi manapun.

Jika dikemudian hari ternyata saya terbukti melakukan pelanggaran atas pernyataan dan sumpah tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari almamater.

Malang, 22 Juni 2020
Yang menyatakan



Rizky Dinda Maulidya
NIM. 17.1.153

CURICULUM VITAE



A. KETERANGAN DIRI

1. Nama : Rizky Dinda Maulidya
2. Tempat / tanggal lahir : Malang, 6 Juli 1999
3. Alamat : Jl. LA. Sucipto No. 291, Malang
4. NIM : 17.1.153
5. Jurusan : DIII Keperawatan
6. Semester : VI (Genap)
7. Agama : Islam
8. Status Perkawinan : Belum Kawin
9. Pekerjaan : -
10. Nama Orang Tua : a. Ayah : Hari Suprianto
b. Ibu : Muhayati

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD NEGERI BLIMBING 1 MALANG Tahun 2005 – 2011.
2. SMP NEGERI 14 MALANG Tahun 2011 – 2014.
3. SMA NEGERI 7 MALANG Tahun 2014 – 2017.
4. POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG
Tahun 2017 – Sekarang.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah Kepada Allah SWT, yang sudah memberikan saya Hidayah untuk selalu belajar dengan tekun dan selalu mendengarkan segala keluh kesah saya didalam doa-doa saya, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya dengan lancar.

1. Ayahanda tercinta (Hari Suprianto) dan Ibunda tercinta (Muhayati), dan kakak tercinta (Rizky Awaludin Saputra, Rizky Arief Shobirin, dan Rizky Ananda Putri) sebagai tanda baktiku dan terimakasihku, karya tulis ilmiah ini saya persembahkan untuk kalian yang telah membesarkanku, membimbingku, dan banyak memberikan semangat. Saya tidak akan lupa perjuanganmu untuk mengantarkanku menjadi orang yang lebih baik. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat kalian bahagia, karena saya sadari selama ini belum bisa memberikan yang terbaik. Sekali lagi terimakasih untuk ayah, ibu, kakak yang sudah memberi semangat dan selalu mendoakan saya setiap hari tanpa kenal lelah.
2. Dosen pembimbing saya Ibu Tien Aminah, M.Kep dan Ibu Heny Nurmayunita, S.Kep.,Ners, M.MRS yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya sehingga terwujudnya karya tulis ilmiah ini.
3. Sahabat tercinta (Ameilia Putri, Aulia Cindy, dan Nur Lusi Adilla) dan orang terkasih (Diotama Setia Waluyo) yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan membantu dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

4. Seluruh teman-teman satu angkatan khususnya kelas 3C Keperawatan yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan.



LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah dengan judul "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental" telah Disetujui untuk Diujikan di Depan Tim Penguji

Tanggal Persetujuan: 22 Juni 2020

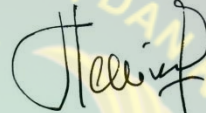
Oleh:

Pembimbing I,



Tien Aminah, M.Kep
NIDK. 8827501019

Pembimbing II,



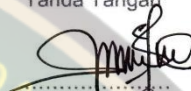


Heny Nurmayunita, S.Kep., Ners., M.MRS
NIDN. 0725087701



LEMBAR PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah dengan judul "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental" telah Diujikan di Depan Tim Penguji pada Ujian Sidang di Program Studi Keperawatan Politeknik Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang

Pada Tanggal, 22 Juni 2020

Tim Penguji	
Nama	Tanda Tangan
Ketua : Apriyani Puji Hastuti, M.Kep	
Anggota : 1. Dr. Juliati Koesrini, A.Per.Pen., M.KPd	
2. Heny Nurmayunita, S.Kep., Ners, M.MRS	
Mengetahui, Ketua Program Studi Keperawatan	
	
Ns. Kumoro Asto Lenggono, M.Kep NIP. 197205211996031001	

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental” sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Karya Tulis Ilmiah ini penulis susun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan di Program Studi Keperawatan Poltekkes RS dr. Soepraoen Malang.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Letnan Kolonel (Ckm) Arief Efendi, SMPH., SH, S.Kep.,Ners, M.M, M.Kes, selaku Direktur Poltekkes RS dr. Soepraoen Malang.
2. Bapak Kumoro Asto Lenggono, M.Kep selaku Ketua Program Studi Keperawatan.
3. Ibu Tien Aminah, M.Kep selaku pembimbing I dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
4. Ibu Heny Nurmayunita, S.Kep.,Ners, M.MRS selaku pembimbing II dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan dan saran sehingga terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini.

5. Bapak Romli selaku pemilik Warnet Yusuf yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Responden dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
7. Ayah, ibu, kakak, dan sahabat tersayang serta rekan-rekan mahasiswa prodi keperawatan yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

Penulis berusaha untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan sebaik-baiknya. Namun demikian penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu demi kesempurnaan, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak, untuk menyempurnakannya.

Malang, 22 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Cover Dalam	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Curriculum Vitae.....	iv
Lembar Persembahan	v
Lembar Persetujuan	vii
Lembar Pengesahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Daftar Singkatan	xvi
Abstrak	xvii
Abstract	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.1 Tujuan Khusus.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Pengetahuan	6
2.1.1 Pengertian Pengetahuan	6
2.1.2 Cara Memperoleh Pengetahuan.....	7
2.1.3 Tahapan Pengetahuan	8
2.1.4 Sumber Pengetahuan	8
2.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	9
2.1.6 Pengukuran Pengetahuan	13
2.2 Konsep Remaja	15
2.2.1 Pengertian Remaja	15
2.2.2 Batasan Usia Remaja	17
2.2.3 Perkembangan Fisik Remaja.....	19
2.2.4 Perkembangan Psikis Remaja.....	20
2.2.5 Masalah yang Dialami Remaja	22
2.2.6 Tugas Perkembangan Remaja	25
2.3 Konsep <i>Game Online</i>	28
2.3.1 Pengertian <i>Game Online</i>	28
2.3.2 Sejarah <i>Game Online</i>	29
2.3.3 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	30
2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan	31

2.3.5 Dampak <i>Game Online</i>	34
2.3.6 Upaya Mengatasi Dampak Kecanduan.....	42
2.4 Kerangka Konsep.....	47
2.5 Deskripsi Kerangka Konsep.....	48
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	50
3.2 Kerangka Kerja.....	51
3.3 Populasi, Sampel, Jumlah Sampel, dan Teknik Sampling	52
3.3.1 Populasi.....	52
3.3.2 Sampel.....	52
3.3.3 Teknik Sampling.....	52
3.4 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional ...	53
3.4.1 Identifikasi Variabel.....	53
3.4.2 Definisi Operasional.....	53
3.5 Pengumpulan Data dan Analisa Data.....	57
3.5.1 Pengumpulan Data.....	57
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.5.3 Analisa Data.....	59
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	62
3.6.1 Tempat atau Lokasi Penelitian.....	62
3.6.2 Waktu Penelitian.....	62
3.7 Etika Keperawatan.....	63
3.8 Keterbatasan Peneliti.....	64
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	66
4.1.2 Data Umum Karakteristik Responden.....	67
4.1.3 Data Khusus.....	74
4.2 Pembahasan.....	78
4.2.1 Pembahasan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan Fisik dan Mental....	78
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
DAFTAR LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ciri-Ciri Seks Sekunder.....	20
Tabel 2.2 Tujuan Perkembangan Masa Remaja.....	27
Tabel 2.3 Tahap Pelaksanaan Konseling Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Tabel 3.1 Definisi Operasional	51
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia	68
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Pendidikan	68
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Berapa Kali Bermain <i>Game Online</i> dalam Seminggu	69
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Lama Bermain <i>Game Online</i> dalam 1 Hari	70
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendapatan Orang Tua dalam 1 Bulan	71
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Uang Saku Remaja dalam 1 Hari	72
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pernah Mendapatkan Informasi tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i>	73
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Sumber Informasi yang Didapatkan tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i>	74
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Pengetahuan tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan Fisik dan Mental.....	75
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Pengetahuan Remaja tentang Dampak Negatif <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan Fisik	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konsep.....	47
Gambar 3.1 Kerangka Kerja	51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Penelitian	90
Lampiran 2 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	91
Lampiran 3 Lembar PSP	92
Lampiran 4 Informed Consent.....	94
Lampiran 5 Kisi-Kisi Kuesioner Pengetahuan	95
Lampiran 6 Kuesioner Penelitian	96
Lampiran 7 Rekapitulasi Data Umum	101
Lampiran 8 Rekapitulasi Data Khusus	106
Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian	111
Lampiran 10 Konsultasi Pembimbing I.....	112
Lampiran 11 Konsultasi Pembimbing II.....	113
Lampiran 12 Dokumentasi	114



DAFTAR SINGKATAN

d	: Tingkat Signifikasi
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
LAN	: <i>Local Area Network</i>
n	: Besar Sampel
N	: Besar Populasi
NSFNET	: <i>National Science Foundation Network</i>
SPP	: Sumbangan Pembinaan Pendidikan
WAN	: <i>Wide Area Network</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>



ABSTRAK

Maulidya, Rizky Dinda. 2020. **Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik dan Mental.** Karya Tulis Ilmiah. Program Studi Keperawatan Poltekkes RS dr. Soepraoen Malang. Pembimbing (I) Tien Aminah, M.Kep dan Pembimbing (II) Heny Nurmayunita, S.Kep.,Ners, M.MRS.

Game online adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* serta menggunakan jaringan internet. Fenomena bermain *game online* secara berlebihan sebagian besar terjadi dikalangan remaja. Mereka bermain *game online* dengan alasan sebagai hiburan, tanpa mereka sadari waktu yang mereka perlukan dengan keluarga semakin berkurang sehingga berdampak juga pada prestasi yang semakin menurun, kesehatan fisik dan mental mereka. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang dilakukan di Warnet Yusuf Kecamatan Blimbing Kota Malang pada tanggal 13 - 26 Januari 2020 dengan populasi rata-rata perbulan sejumlah 150 remaja dan sampel sejumlah 75 remaja. Sampling yang digunakan *accidental sampling*. Alat ukur kuesioner serta analisa data berupa *coding, scoring, tabulating, persentase*.

Hasil penelitian menunjukkan hampir setengahnya memiliki pengetahuan kurang sebanyak 32 responden (43%), baik sebanyak 22 responden (29%), dan cukup sebanyak 21 responden (28%). Hasil tersebut dimungkinkan karena faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu usia, pendidikan, dan sumber informasi.

Melihat hasil penelitian ini, diharapkan remaja lebih aktif mengikuti kegiatan penyuluhan agar dapat meningkatkan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

Kata Kunci: Pengetahuan Remaja, Game Online, Kesehatan Fisik dan Mental

ABSTRACT

Maulidya, Rizky Dinda. 2020. **Descriptions of Teenagers' Knowledge of the Negative Impacts of Online Games for Physical and Mental Health**. Scientific Papers. Nursing Study Program Poltekkes Hospital Dr. Soepraoen Malang. Advisor (I) Tien Aminah, M.Kep, and Advisor (II) Heny Nurmayunita, S.Kep., Ners, M.MRS.

Online games are games where many people can play at the same time through online communication networks and use the internet network. The phenomenon of playing online games excessively occurs mostly among teenagers. They play online games for reasons of entertainment, without realizing that the time they need with their family is decreasing so that it also impacts on their declining achievements, their physical and mental health. The purpose of this study was to determine adolescent knowledge about the negative effects of online games on physical and mental health.

This study used a descriptive research design conducted at Warnet Yusuf, Blimbing District, Malang on 13 - 26 January 2020 with an average monthly population of 150 adolescents and a sample of 75 adolescents. The sampling used was accidental sampling. A questionnaire measuring tools and data analysis in the form of coding, scoring, tabulating, percentage.

The results showed almost half had less knowledge as many as 32 respondents (43%), both as many as 22 respondents (29%), and quite as many as 21 respondents (28%). These results are possible because of factors that influence knowledge, namely age, education, and information sources.

Seeing the results of this study, it is expected that adolescents are more active in participating in counseling activities to increase knowledge about the negative effects of online games on physical and mental health.

Keywords: *Youth Knowledge, Online Games, Physical and Mental Health*