

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK
PSIKOLOGIS BERMAIN GAME ONLINE DI DESA SEKARPURO
KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**



**OLEH:
VINKA ADELIA DAMAYANTI
NIM. 181054**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
RUMAH SAKIT Dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK
PSIKOLOGIS BERMAIN GAME ONLINE DI DESA SEKARPURO
KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya
Keperawatan Pada Prodi Keperawatan ITSK Rumah Sakit Dr. Soepraoen
Malang



OLEH:

VINKA ADELIA DAMAYANTI

NIM. 181054

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
RUMAH SAKIT Dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Vinka Adelia Damayanti
Tempat/Tanggal lahir : Malang, 23 November 2000
Nim : 181054
Alamat : Jl. Cempaka Dalam No 142 Malang Desa
Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten
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 diatas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari almamater.

Malang, November 2021
Menyatakan



Vinka Adelia Damayanti
NIM. 18 1 054

CURICULUM VITAE



Nama : Vinka Adelia Damayanti

TempatTgl.Lahir : Malang, 23 November 2000

AlamatRumah : Jl. Cempaka Dalam No 142

NamaOrangTua :

a. Ayah :Murdoko

b. Ibu : Maslikah

Riwayat Pendidikan:

a. SD : SDN Kemantren 06Malang

b. SMP : MTsN Malang2

c. SMA : SMK Kesehatan AdiHusada

LEMBAR PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah Kepada Allah SWT, yang telah memberikan saya hidayah untuk selalu belajar dengan tekun dan selalu mendengarkan segala keluh kesah saya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya ini dengan lancar.

- 1 Ayah tercinta, Ibu tercinta, dan Adik tersayang. Sebagai tanda terimakasihku, karya tulis ilmiah ini saya persembahkan untuk kalian yang telah membesarkanku, mendidikku, senantiasa memberi semangat dan senantiasa mendoakanku. Semoga ini menjadi langkah awal ku untuk sukses dan membuat kalian bangga atas apa yang saya capai. Terimakasih saya ucapkan kembali untuk Ayah, Ibu, dan Adikku yang sudah memberi semangat dan selalu mendoakan setiap hari tanpa kenal lelah supaya bisa menjadi orang yang sukses dan berhasil, sehingga karya tulis ini dapat selesai dengan sempurna
- 2 Dosen pembimbing saya Ibu Indari M.Kep dan Ibu Tien Aminah M.Kep yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya sehingga terwujudnya karya tulis ilmiah ini.
- 3 Sahabat tercinta saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat saya agar saya segera menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
- 4 Seluruh teman-teman satu angkatan khususnya kelas 3A Keperawatan yang selalu memberikan dukungan kepada saya.

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah Disetujui untuk Diujikan di Depan

Tim Penguji

Tanggal, November 2021

Oleh :

Pembimbing I



Indari, M. Kep

Pembimbing II



Tien Aminah, M. Kep



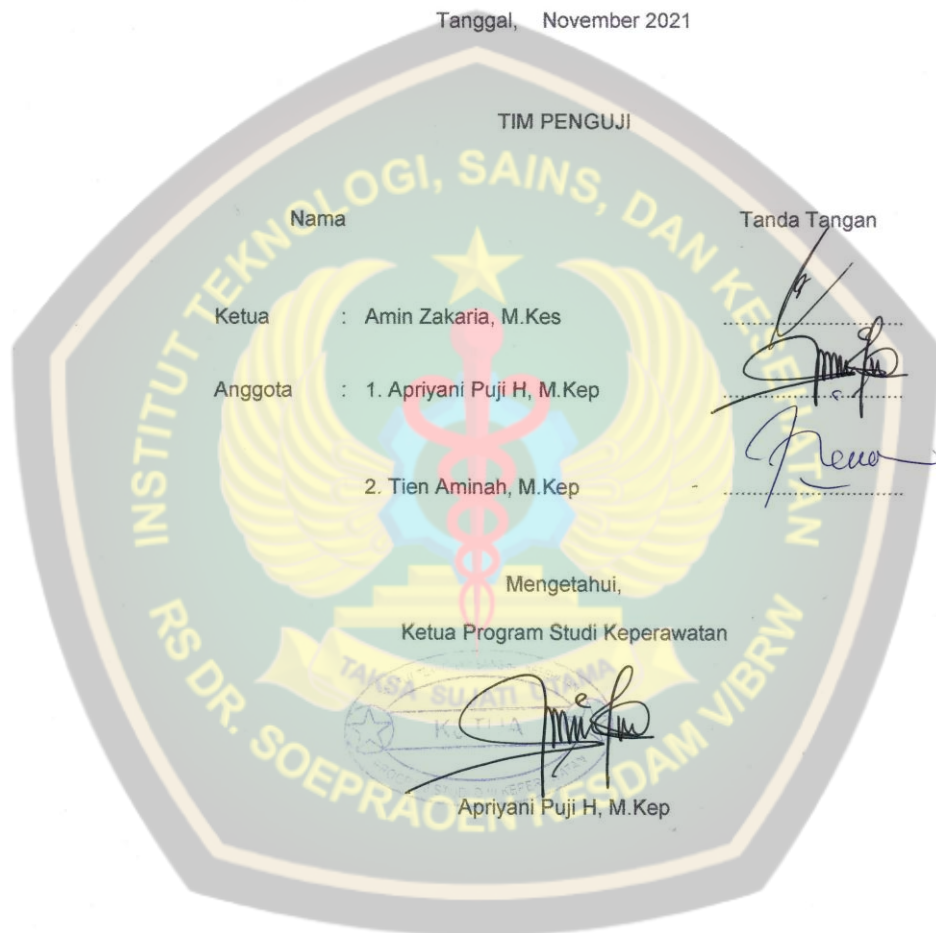
v

LEMBAR PENGESAHAN

Telah Diuji dan Disetujui oleh Tim Penguji pada Ujian Sidang di Program
Studi Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr.
Soepraoen Malang

Tanggal, November 2021

TIM PENGUJI



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Gambaran Pengetahuan Remaja Mengenai Dampak Psikologis Bermain Game Online Di Desa Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang” sesuai waktu yang ditentukan.

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

Dalam penyusunan KTI ini, penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Letnan Kolonel (Ckm) Arief Efendi, SMPH., SH, S.Kep.,Ners, M.M, M.Kes selaku Rektor ITSK RS dr. SoepraoenMalang.
2. Ibu Apriyani Puji H, M.Kep selaku Ka Prodi Keperawatan ITSK RS dr. SoepraoenMalang.
3. Ibu Indari M.Kep selaku pembimbing I dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepadapenulis.
4. Ibu Tien Aminah M,Kep selaku Pembimbing II dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan dan saran hingga terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Bapak Sulirmantoselaku Kepala Desa Sekarpuro yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian ini.

6. Remaja yang bersedia untuk menjadi responden penelitian yang dilakukan di Desa Sekarpuroini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Keperawatan dan seluruh pihak yang telah membantu atas kelancaran dalam melakukan penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satupersatu.

Penulis berusaha untuk dapat 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, November 2021

Penulis



Daftar Isi

Cover Dalam	I
Lembar Pernyataan	li
Curriculum Vitae	iii
Lembar Persembahan	iv
Lembar Persetujuan.....	v
Lembar Pengesahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Singkatan.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Abstrak	xvi
Abstract.....	xvii
Bab 1 Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	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 Tingkat Pengetahuan	6
2.1 3 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan	8
2.1 4 Cara Memperoleh Pengetahuan	11
2.1 5 Cara Pengukuran Pengetahuan	12
2.2 Remaja	13
2.2 1 Pengertian Remaja	13

2.2 2 Klasifikasi Masa Remaja	14
2.2 3 Karakteristik Remaja	15
2.2 4 Perkembangan Remaja	20
2.2 5 Ciri-Ciri Remaja	23
2.2 6 Faktor Dan Masalah Yang Timbul Pada Remaja	26
2.3 Game Online	31
2.3 1 Definisi Game Online	31
2.3 2 Faktor Yang Mempengaruhi Bermain Game Online	31
2.3 3 Jenis – Jenis Game Online	32
2.3 4 Dampak Bermain Game Online	35
2.4 Kerangka Konsep.....	41
Bab 3 Metode Penelitian	
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Kerangka Kerja	44
3.3 Populasi, Sampel Dan Sampling	45
3.3 1 Populasi	45
3.3 2 Sampel.....	45
3.3 3 Sampling	45
3.4 Identifikasi Variabel Dan Definisi Operasional	46
3.4 1 Identifikasi Variable	46
3.4 2 Definisi Oprasional	47
3.5 Prosedur PengumpulanData.....	48
3.5.1 Tahapan PengumpulanData.....	48
3.5.2 Tahap Persiapan Dan PelaksanaanPenelitian	48
3.5.3 Instrumen PengumpulanData	49
3.6 Pengolahan Data Dan AnalisaData	50
3.6.1 PengolahanData.....	50
3.6.2 AnalisaData	52
3.7 Waktu Dan Tempat PengumpulanData	53
3.8 EtikaPenelitian	54
3.9 KeterbatasanPenelitian	55
Bab 4 Hasil Penelitian Dan Pembahasan	

4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	56
4.1.2 Data Umum	56
4.1.3 Data Khusus	58
4.2 Pembahasan.....	59
Bab 5 Kesimpulan Dan Saran	
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DaftarPustaka.....	63
Lampiran-Lampiran.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 KerangkaKonsep.....	41
Gambar 3.1 KerangkaKerja	44



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional	47
Tabel 4.1 Tabel Data Umum	56
Tabel 4.2 Tabel Data Khusus	58
Tabel 4.3 Tabel Tabulasi Data Silang	58



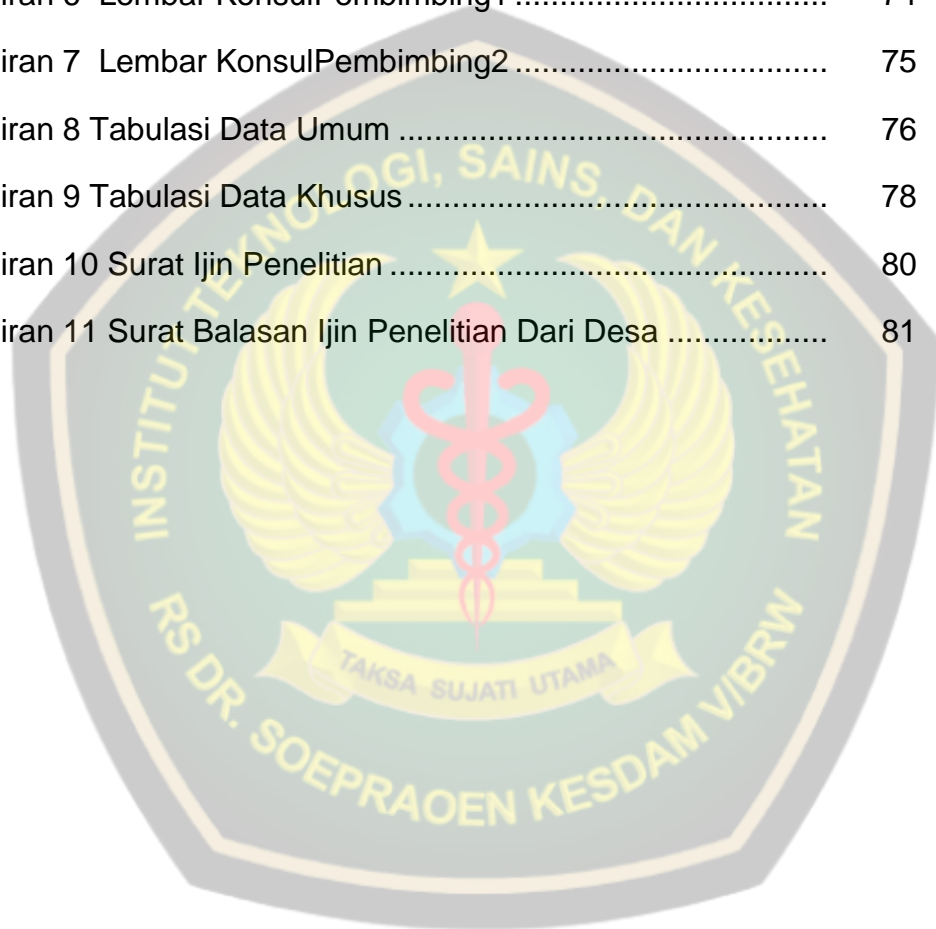
DAFTAR SINGKATAN

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
MMOFPS	: Massively Multiplayer Online First Person Shooter
MMORTS	: Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
MMOG	: Massively Multiplayer Online Games
MMOSG	: Massively Multiplayer Online Social Game



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal penelitian.....	65
Lampiran 2 Lembar permohonanmenjadiresponden	66
Lampiran 3 Lembar persetujuan respondenpenelitian	67
Lampiran 4 Kisi-kisikuesioner	68
Lampiran 5 Kuesionerpenelitian.....	69
Lampiran 6 Lembar KonsulPembimbing1	74
Lampiran 7 Lembar KonsulPembimbing2	75
Lampiran 8 Tabulasi Data Umum	76
Lampiran 9 Tabulasi Data Khusus	78
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian	80
Lampiran 11 Surat Balasan Ijin Penelitian Dari Desa	81



ABSTRAK

Damayanti, Vinka Adelia. 2021. ***Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologis Bermain Game Online di Desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang***. Karya Tulis Ilmiah Program Studi Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang. Pembimbing (I) Indari M.Kep dan Pembimbing (II) Tien Aminah M.Kep.

Game online adalah suatu game yang sering dimainkan dari semua kalangan usia salah satunya yaitu remaja. Efek yang terjadi jika terlalu sering bermain game online dapat menyebabkan perubahan fungsional dan struktural dalam system saraf sehingga berdampak pada kurangnya minat belajar atau kemampuan untuk mengontrol emosi atau perasaan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan populasi penelitian adalah seluruh remaja yang menjadi responden dengan sampel sebanyak 50 responden dan sampling yang digunakan yaitu total sampling. Identifikasi Variabel penelitian ini yaitu Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologis Bermain Game Online. Instrumen dan pengumpulan data menggunakan google form. Pengolahan data yang digunakan yaitu editing, coding, scoring, tabulating. Analisa data yang digunakan yaitu analisis univariat dengan menggunakan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang dampak bermain game online hampir setengahnya 22 remaja (44%) memiliki tingkat pengetahuan cukup dan hampir setengah responden lagi 22 remaja (44%) memiliki tingkat pengetahuan kurang namun hanya 6 remaja (12%) memiliki tingkat pengetahuan baik. Melihat dari hasil penelitian ini, remaja diharapkan untuk lebih meningkatkan pengetahuan serta menggunakan internet dengan lebih bermanfaat dari pada untuk bermain game, serta peran orang tua juga dibutuhkan dalam masalah belajar dan untuk memotivasi belajarnya.

Kata Kunci: Game Online, Dampak Psikologis, Remaja.

ABSTRACT

Damayanti, Vinka Adelia. 2021. ***Description Of Knowledge Adolescent Regarding the Psychological Impact of Playing Online Games in Sekarpuro Village, Pakis District, Malang Regency.*** Scientific papers. Nursing study program. Institute of Health Sciences and Nursing Technology dr. Soepraoen Malang. Supervisor (I) Indari M.Kep and Supervisor (II) Tien Aminah M.Kep.

Online games are games that are often played by all ages, one of which is teenagers. The effects that occur if playing online games too often can cause functional and structural changes in the nervous system so that it has an impact on a lack of interest in learning or the ability to control emotions or feelings.

This study uses a descriptive research method with the research population is all teenagers who are respondents with a sample of 50 respondents and the sampling used is total sampling. The identification of the research variables in this research is Adolescent Knowledge About the Psychological Impact of Playing Online Games. Instruments and data collection using google form. Data processing used is editing, coding, scoring, tabulating. Analysis of the data used is univariate analysis using percentages.

The results showed that knowledge about the impact of playing online games almost half of 22 teenagers (44%) had sufficient knowledge level and almost half of the respondents again 22 teenagers (44%) had a low level of knowledge but only 6 teenagers (12%) had a good level of knowledge. Seeing from the results of this study, adolescents are expected to further increase their knowledge and use the internet more usefully than to play games, and the role of parents is also needed in learning problems and to motivate their learning.

Keywords : Online Games, Psychological Impact, Teenager.

