

**KARYA TULIS ILMIAH**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT  
PRESTASI SISWA SMPN 01 PAKISAJI**



**OLEH:**

**DWI ANANG PANGESTU**

**NIM: 161026**

**PROGAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN  
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG  
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

## **KARYA TULIS ILMIAH**

### **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA SMPN 01 PAKISAJI**

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



**OLEH:**

**DWI ANANG PANGESTU**

**NIM: 161026**

**PROGRAM STUDI D3 KEPERAWATAN  
POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG  
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Anang Pangestu  
Tempat/tanggal lahir : Malang, 29 Agustus 1997  
NIM : 161026  
Alamat : Ds Wirotaman rt 17 rw 04 Kec. Ampelgading

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, 27 juni 2019

Yang menyatakan



Dwi Anang Pangestu

NIM. 16.1.026

## CURICULUM VITAE



Nama : Dwi Anang Pangestu

Tempat Tgl Lahir : Malang, 29 Agustus 1997

Alamat Rumah : Ds Wirotaman rt 17 rw 04 kec Ampelgading

Nama Orang Tua :

Ayah : Sugeng

Ibu : Nanik Suhariati

Riwayat Pendidikan :

TK : Dharmawanita 02

SD : SDN Wirotaman 03

SMP : SMPN 02 Ampelgading

SMA : SMK Kesehatan Adi Husada

## LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah disetujui untuk Diujikan  
di Depan Tim Penguji


Tanggal, 27 juni 2019

Oleh :

Pembimbing I,

  
Mokhtar Jamil, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Pembimbing II,

  
Ardhiel Wahyu K, S.Kep.,Ns.,M.Kep

## LEMBAR PENGESAHAN

Telah Diuji dan Disetujui oleh Tim Penguji pada Ujian Sidang di Program  
Studi Keperawatan Politeknik Kesehatan RS. Dr. Soepraoen Malang

Tanggal

### TIM PENGUJI

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Kumoro Asto Lenggono., S.Kep.,Ns.,M.Kep	(  )
Anggota	: 1. Dion Kunto, S.Kep.,Ns.,M.Kep	(  )
	: 2. Mokhtar Jamil, S.Kep.,Ns.,M.Kep	(  )

Mengetahui,

Ketua Program Studi Keperawatan



Kumoro Asto Lenggono., S.Kep.,Ns.,M.Kep

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi siswa SMPN 01 Pakisaji ” 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 terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Letnan Kolonel (Ckm) Arief Efendi, S.MPh., SH, S.Kep.,Ners, MM selaku Direktur Poltekkes RS. dr. Soepraoen Malang.
2. Bapak Kumoro Asto Lenggono., S.Kep.,Ns.,M.Kep , selaku Ka Prodi Keperawatan Poltekkes RS. dr. Soepraoen Malang.
3. Bapak Mokhtar Jamil, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Pembimbing I dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
4. Bapak Ardhiles Wahyu K, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Pembimbing II dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini yang telah memberikan bimbingan dan saran hingga terwujudnya karya tulis ilmiah ini.

5. Bapak Dion Kunto, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku penguji II dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini yang telah memberikan bimbingan dan saran hingga terwujudnya karya tulis ilmiah ini.
6. Bapak Drs. Trisno Widodo selaku kepala sekolah SMPN 01 Pakisaji yang menyetujui diadakannya penelitian di SMPN 01 Pakisaji.
7. Kedua Orang tua yang selalu mendukung dan selalu mendoakan saya.
8. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Keperawatan dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan karya tulis ilmiah ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

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, 27 Juni 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

### Halaman

Halaman Judul .....	
Cover Dalam .....	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Curriculum Vitae .....	iv
Lembar Persetujuan .....	v
Lembar Pengesahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
Abstrak.....	xv

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5

### BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Siswa.....	7
2.1.1 Pengertian Siswa .....	7
2.2 Konsep Prestasi Belajar .....	10
2.2.1 Definisi Prestasi Belajar .....	10
2.2.1 Cara Pengukuran Tingkat Belajar .....	17
2.3 Konsep Game Online.....	19
2.3.1 Definisi Game Online .....	19
2.3.2 Sejarah dan Perkembangan Game Online .....	19
2.3.3 Genre – Genre Game Online .....	20
2.3.4 Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	21
2.3.5 Kecanduan Game Online.....	23
2.3.6 Indikator Kecanduan Game Online .....	26
2.3.7 Dampak – Dampak Game Online .....	27
2.3.8 Intensitas Bermain Game Online .....	31
2.3.9 Cara Pengukuran Intensitas Game Online.....	33
2.3.10 Kerangka Berpikir.....	34
2.4 Kerangka Konsep .....	35
2.5 Diskripsi Kerangka Konsep.....	36
2.6 Hipotesis .....	36

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Kerangka Kerja.....	39
3.3 Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling.....	40
3.3.1 Populasi .....	40
3.3.2 Sampel.....	40
3.3.3 Sampling .....	40
3.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional.....	41
3.4.1 Variabel Penelitian.....	41
3.4.2 Definisi Operasional Variabel .....	41
3.5 Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	43
3.5.1 Pengumpulan Data.....	43
3.5.2 Metode dan Pengumpulan Data.....	44
3.5.3 Pengolahan Data.....	45
3.5.4 Analisa Data .....	47
3.5.5 Waktu dan Tempat Penelitian .....	47
3.6 Etika Penelitian .....	47

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	50
4.2 Data Umum .....	51
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	51
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	51
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Bimbingan Belajar .....	52
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kondisi Fisiologis.....	52
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Kondisi Psikologis.....	53
4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Kegiatan Ekstrakurikuler.....	53
4.3 Data Khusus .....	54
4.3.1 Intensitas Bermain Game Online .....	54
4.3.2 Tingkat Prestasi Belajar .....	54
4.3.3 Analisa Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Prestasi SMPN 01 Pakisaji.....	55
4.4 Pembahasan .....	
4.4.1 Intensitas Bermain Game Online.....	56
4.4.2 Prestasi Belajar pada Siswa di SMPN 01 Pakisaji.....	58
4.4.3 Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar di SMPN 01 Pakisaji .....	59

### **BAB 5 PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>

**LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... 66**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	42
Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada anak usia 13 - 15 tahun di SMPN 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019.....	51
Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan usia pada anak usia 13 – 15 tahun di SMPN 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019..	. 51
Tabel 4.3 Karakteristik responden berdasarkan Bimbingan Belajar Luar Sekolah di SMPN 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019.....	52
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kondisi Fisiologis (Kesehatan Fisik) Saat Bermain Game Online di SMPN 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019 .....	52
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Kondisi Psikologis (Sedang Memiliki Masalah) Saat Bermain Game Online .....	53
Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Kegiatan Ekstrakurikuler.....	53
Tabel 4.7 Intensitas bermain game online di SMPN 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019.....	54
Tabel 4.8 Karakteristik responden berdasarkan tingkat prestasi belajar siswa berdasarkan nilai raport di SMP 01 Pakisaji pada tanggal 16 Mei 2019.....	54
Tabel 4.9 Tabulasi silang dan hasil uji statistik hubungan Intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi SMPN 01 Pakisaji.....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	34
Gambar 2.2 Kerangka Konsep .....	35
Gambar 3.1 Kerangka Kerja .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Penyusunan KTI .....	66
Lampiran 2 Surat Ijin dan Balasan Penelitian .....	67
Lampiran 3 Bukti Revisi Ujian KTI.....	69
Lampiran 4 Lembar Permohonan Menjadi Responden .....	70
Lampiran 5 PSP Untuk Mengikuti Penelitian .....	71
Lampiran 6 Persetujuan Menjadi Responden .....	73
Lampiran 7 Kisi Kisi Kuisisioner.....	74
Lampiran 8 Lembar Kuisisioner .....	75
Lampiran 9 Lembar observasi.....	76
Lampiran 10 Tabulasi Data .....	77
Lampiran 11 Data Umum dan Data Khusus.....	80
Lampiran 12 Lembar Konsul .....	84
Lampiran 13 Dokumentasi .....	88

## ABSTRAK

Pangestu, Dwi A. 2019. **Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Prestasi di SMPN 01 Pakisaji**. Karya Tulis Ilmiah, Progam Studi Keperawatan Poltekkes RS.dr Soepraoen Malang. Pembimbing 1 : Ns. Mokhtar Jamil, M.Kep Pembimbing 2 : Ns Ardhiles Wahyu K, M.Kep

Game online sudah menjadi alternative hiburan bagi tua semua orang. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Perilaku remaja yang memainkan game online menyebabkan keprihatinan para orang tua dan guru, karena berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi pada siswa SMPN 01 Pakisaji. Desain penelitian menggunakan deskriptif korelasi dengan metode cross sectional. Variabel bebas adalah Intensitas bermain game online dan variabel terikat adalah tingkat prestasi belajar siswa. Uji statistik *Contingency coefficient*. Hasil penelitian di dapatkan nilai diperoleh nilai *p value*= 0,504 ( $>0,05$ ) yang artinya tidak terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi pada siswa SMPN 01 Pakisaji. Beberapa penyebab tidak terdapat hubungan adalah dari faktor jenis kelamin, keikutsertaan ekstrakurikuler dan bimbingan belajar. Diharapkan siswa dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar.

**Kata Kunci : Intensitas Game Online, Prestasi Belajar**

## ABSTRACT

Pangestu, Dwi A. 2019. **Relationship Intensity Playing Online Games With Level Achievement in Junior High School 01 Pakisaji**. Essay, Nursing Study Program Polytechnic of RS. dr Soepraoen Malang, Supervisor 1: Ns. Mokhtar Jamil, M.Kep Supervisor 2 : Ns Ardhiles Wahyu K, M.Kep.

Online gaming has become an alternative entertainment for all elderly people. School children are easily influenced by their group games online. The behavior of teenagers who play online games lead to concerns of parents and teacher, due to a bad influence on academic achievement and their social behavior. The purpose of this study was to determine the relationship of the intensity of playing online games with the level of achievement in student of junior high school 01 Pakisaji. The study design using descriptive correlation with cross sectional method. The independent variable is the intensity of playing online games and the dependent variable is the level of student achievement. Contingency statistical tests coefficient. Results of research in getting the values obtained p value = 0.504 ( $> 0,05$ ), which means there is no relationship with the intensity of playing online games on the achievement level of the students of junior high school 01 Pakisaji. Some of the causes there is no relationship is factors gender, participation in extracurricular and a tutoring. Student are expected to maintain and improve learning achievement.

**Keyword : Intensity Online Games, Achievement.**