

## **SKRIPSI**

# **GAMBARAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA STIKes SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021**



Oleh:

Lucia Cindi Situmorang  
032017116

**PROGRAM STUDI NERS  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH  
MEDAN  
2021**



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## SKRIPSI

### **GAMBARAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA STIKes SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021**



Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)  
Dalam Program Studi Ners  
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Oleh:

Lucia Cindi Situmorang  
032017116

**PROGRAM STUDI NERS  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH  
MEDAN  
2021**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lucia Cindi Situmorang  
NIM : 032017116  
Program Studi : Ners Tahap Akademik  
Judul : Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa  
STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di STIKes Santa Elisabeth Medan.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Penulis, 11 Mei 2021

Materai Rp.10000

(Lucia Cindi Situmorang)



# STIKes Santa Elisabeth Medan



## PROGRAM STUDI NERS STIKes SANTA ELISABETH MEDAN

Tanda persetujuan

Nama : Lucia Cindi Situmorang  
NIM : 032017116  
Judul : Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa STIKes  
Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Menyetujui Untuk Diujikan Pada Ujian Sidang Jenjang Sarjana  
Medan, 11 Mei 2021

Pembimbing II

Pembimbing I

(Amnita A. Y. Ginting S.Kep.,Ns.,M.Kep) (Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep)

Mengetahui  
Ketua Program Studi Ners

**Samfriati Sinurat, S., Kep., Ns., MAN**



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## HALAMAN PENETAPAN PANITIAN PENGUJI SKRIPSI

Telah diuji

Pada tanggal, 11 Mei 2021

### PANITIA PENGUJI

**Ketua :**

**Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep**

**Anggota :**

**1. Amnita A. Y. Ginting S.Kep., Ns., M.Kep**

**2. Samfriati Sinurat, S.Kep., Ns., MAN**

Mengetahui  
Ketua Program Studi Ners

**Samfriati Sinurat, S.Kep., Ns., MAN**



## PROGRAM STUDI NERS STIKes SANTA ELISABETH MEDAN

### Tanda Pengesahan

Nama : Lucia Cindi Situmorang  
NIM : 032017116  
Judul : Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes  
Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Telah Disetujui, Diperiksa Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji  
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan  
Pada Tanggal 11 Mei Dan Dinyatakan LULUS

TIM PENGUJI:

TANDA TANGAN

Penguji I : Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep

\_\_\_\_\_

Penguji II : Amnita A.Y. Ginting, S.Kep., Ns., M.Kep

\_\_\_\_\_

Penguji III : Samfriati Sinurat, S.Kep., Ns., MAN

\_\_\_\_\_

Mengetahui  
Ketua Program Studi Ners

Mengesahkan  
Ketua STIKes

**Samfriati Sinurat, S.Kep., Ns.,MAN**

**Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc**



### HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik sekolah tinggi ilmu kesehatan santa Elisabeth Medan, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Lucia Cindi Situmorang

Nim : 032017116

Program Studi : Ners

Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.**

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini sekolah tinggi ilmu kesehatan santa Elisabeth Medan berhak menyimpan media/formatkan, mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan, 11 Mei 2021

Yang menyatakan

(Lucia Cindi Situmorang)



## ABSTRAK

Lucia Cindi Situmorang, 032017116

Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Prodi Ners 2021

Kata Kunci : *game online*, kecanduan, keperawatan, mahasiswa

(xvii + 56 + Lampiran)

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan pesat salah satu jenisnya berupa *game online*, semakin sering seseorang memainkannya dapat menjadi kecanduan dan pada dewasa awal respon emosi sering menghindari dari masalah dengan cara bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* jumlah sampel sebanyak 86 responden. Teknik pengumpulan data ini dengan cara kuesioner *google form* terdiri dari 15 item pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden berada pada kategori kecanduan berat yaitu sebanyak 63 orang responden (73,3 %), kecanduan sedang 17 responden (19,8%), dan kecanduan ringan 5 responden (5,9%). Jika kecanduan tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga hubungan sosial dan tugas menjadi terhambat. Saran kepada institusi pendidikan agar memberi arahan kepada mahasiswanya terhadap pemanfaatan waktu khususnya dalam bermain game *online*.

Daftar Pustaka (1999 – 2020)





## ABSTRACT

Lucia Cindi Situmorang, 032017116

*Description of Online Game Addiction for Students at STIKes Santa Elisabeth Medan in 2021*

*Nursing Study Program 2021*

*Keywords: online games, Addiction, nursing, college students*

*(xvii + 56 + Appendix)*

*Science and technology today is growing rapidly, one of which is in the form of online games, the more often a person plays it can become addicted and in early adulthood emotional responses often avoid problems by playing online games. This study aims to determine the description of online game addiction in students of STIKes Santa Elisabeth Medan in 2021. The research method used is descriptive. Sampling used a total sampling technique with a total sample of 86 respondents. This data collection technique is by means of a google form, questionnaire consisting of 15 question items. The results showed that the respondents were in the category of severe addiction as many as 63 respondents (73.3 %), moderate addiction 17 respondents (19.8%), and mild addiction 5 respondents (5.9%). If addiction is not handled properly, it can lead to self-control because it is not able to reduce play time so that social relationships and tasks become hampered. Suggestions for educational institutions to provide direction to their students on the use of time, especially in playing online games.*

*Bibliography (1999 – 2020)*



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada Penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan. Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan dibagi kedalam empat bab dengan judul **“Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang S1 Ilmu Keperawatan Program Studi Ners Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.

Pada saat penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan terimakasih yang tulus kepada :

1. Mestiana Br.Karo, S.Kep., Ns., M.Kep., DNSc. sebagai Ketua STIKes Santa Elisabeth Medan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Samfriati Sinurat, S. Kep., Ns., MAN. sebagai Ketua Program Studi Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan dan sebagai penguji III, saya yang telah membantu, membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama menjalankan pendidikan di STIKes Santa Elisabeth Medan.



## STIKes Santa Elisabeth Medan

3. Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep. sebagai Dosen Pembimbing I dan penguji I yang telah membantu dan membimbing dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
4. Amnita Ginting, S.Kep., Ns., M.Kep. sebagai Dosen Pembimbing II dan penguji II yang telah membantu dan membimbing dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang banyak memberikan dukungan baik moral maupun materil kepada Penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh staf dan tenaga kependidikan STIKes Santa Elisabeth Medan yang telah membimbing dan memberikan motivasi kepada peneliti selama proses pendidikan sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini.
7. Teman seperjuangan Ners Tingkat 4 STIKes Santa Elisabeth Medan yang senantiasa membantu dan memotivasi saya didalam penyusunan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan di dalam skripsi ini, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Medan, 11 Mei 2021

Hormat Penulis

Lucia Cindi Situmorang



## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN .....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN .....	iv
TANDA PERSETUJUAN .....	v
TANDA PERSETUJUAN TELAH DI UJI .....	vi
TANDA PENGESAHAN.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	7
1.3. Tujuan Penelitian .....	7
1.4. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB 2 PEMBAHASAN .....</b>	<b>9</b>
2.1. <i>Game Online</i> .....	9
2.1.1 Definisi <i>Gamel Online</i> .....	9
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	9
2.1.3 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	10
2.1.4 Genre-Genre <i>Game online</i> .....	12
2.1.5 Kecanduan <i>Game online</i> .....	13
2.2. Perilaku .....	16
2.2.1 Pengertian Perilaku .....	16
2.2.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku pengetahuan ( <i>Knowledge</i> ).....	18
2.3. Dampak-Dampak <i>Game Online</i> .....	22
2.3.1 Dampak Positif.....	23
2.3.2 Dampak Negatif .....	25
2.4. Dampak <i>Game online</i> terhadap kesehatan .....	29
2.3.1 Dampak <i>Game online</i> terhadap aktivitas otak .....	29
2.3.2 Dampak <i>Game online</i> terhadap tingkat kelelahan mata..	30
2.5. Landasan Teori .....	31
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1. Kerangka Konsep .....	34
3.2. Hipotesis penelitian.....	35



<b>BAB 4 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
4.1. Rancangan Penelitian.....	36
4.2. Populasi dan Sampel .....	36
4.4.1. Populasi.....	36
4.4.2. Sampel.....	36
4.3. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional .....	38
4.3.1. Variabel Penelitian.....	38
4.3.3. Definisi Operasional.....	38
4.4. Instrumen Penelitian .....	49
4.5. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	40
4.5.1. Lokasi Penelitian.....	40
4.5.2. Waktu Penelitian .....	40
4.6. Prosedur Penelitian Dan Pengumpulan Data .....	40
4.6.1. Pengambilan Data. ....	40
4.6.2. Teknik Pengumpulan Data.....	40
4.6.3. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	41
4.7. Kerangka Operasional.....	42
4.8. Analisa Data.....	42
4.9. Etika Penelitian .....	44
<b>BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
5.1 Gambaran Lokasi Penelitian .....	47
5.2 Hasil Penelitian .....	48
5.3 Pembahasan.....	50
5.3.1 Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 .....	50
<b>BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
6.1 Simpulan .....	56
6.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
1. Lembar Persetujuan Skripsi	
2. <i>Informed Consent</i>	
3. Lembar Kuesioner	
4. Lembar Pengajuan Judul Proposal	
5. Lembar Usulan Judul Skripsi dan Tim Pembimbing	
6. Surat Permohonan Pengambilan Data Awal Penelitian	
7. Komisi Etik Penelitian Kesehatan	
8. Surat Permohonan Ijin Penelitian	
9. Hasil Output SPSS Penelitian	
10. Lembar Konsul	
11. <i>Flowchar</i>	



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Gambaran Kecanduan <i>Game online</i> Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 .....	34
Bagan 4.2 Kerangka Operasional Penelitian Gambaran Kecanduan <i>Game online</i> Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.....	42



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi Operasional Penelitian Gambaran Kecanduan <i>Game online</i> Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.....	38
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Responden Berdasarkan Data Demografi Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan.....	49
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi dan Persentase Pengguna <i>Game online</i> Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan.....	49



## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui untuk hanya *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *game* yang lebih dikenal dengan *game online*. Dimana *game online* itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing (Rollings, Andrew; Ernest Adams, 2016). Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online* (Jones, 2018).

Aspek kognitif erat kaitannya dengan edukasi. Berbagai penemuan baru telah memasuki kehidupan sehari-harian di abad ini. Penemuan tersebut memiliki banyak hal baru dan inovasi. Penemuan itu yang paling umum di dunia saat ini yang memberi efek pengaruh terbesar pada kehidupan manusia sehari-hari adalah komputer dengan perluasan (Sargin, 2017).

Sejak beberapa tahun terakhir, *game online* berkembang dengan begitu pesat dan dengan mudah dapat ditemukan di tengah masyarakat kita. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game* yang dihadirkan pun cukup beragam. Dari *game* ringan hingga *game* yang cukup berat untuk kalangan anak-anak dapat dengan mudah kita temui. Maraknya *game online* menyebabkan pemain kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase



kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainan tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat dalam permainan tersebut (Griffiths, 1999) dalam Young (2018).

Disamping itu, komponen yang dapat menyatakan bahwa seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu *withdrawal symptoms*. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan berpengaruh pada fisik seperti pusing, insomnia psikis seperti cemas, mudah marah (Griffiths, 1999). Ada juga pemain yang bisa sampai tidak makan, tidur, ataupun mandi, hanya untuk bermain *game online* (Liu & Kuo, 2007; Young, 2018).

Rini (2017) menyebutkan beberapa pengaruh buruk *game* pada anak, yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan/prestasi, serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *game*, beresiko mengalami stres, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu, dan maag. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikannya, anak yang suka bermain *game online* memiliki masalah konsentrasi saat menerima pelajaran.

Di dalam hal yang dinamakan *games* terkandung hal yang namanya *story*, alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah didalamnya yang

harus diselesaikan oleh sang anak bila ingin menyelesaikan *game online*. Perkara seperti ini dapat menyebabkan ketika sedang berada dikelas namun pikiran mereka berada di *game* yang belum ditamatkan semalam. Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan *personal computer* dan berbagai alat elektronik lain seperti *televisi*, *Play Station*, dan lain-lain juga mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya (Satrio, 2017).

Radiasi komputer dapat menyebabkan kelelahan mata dan gangguan mata lainnya, dan masalah visual lainya yang timbul adalah soal gangguan sakit kepala dan sakit leher atau bahu. Selain itu, disebutkan pula bahwa pengguna komputer ternyata lebih jarang mengedipkan mata. Padahal kedipan mata sangat penting untuk mengurangi risiko mata kering. Semakin lama mata terbuka, semakin tinggi kemungkinan kornea mata mengalami dehidrasi, merasa panas dan sakit, atau seperti ada pasir di kelopak mata hingga terasa berat (Kangarul, 2019).

Kelelahan mata akibat terlalu lama di depan komputer dan gelombang elektromagnetik yang dihasilkan monitor komputer menyebabkan radiasi dan bisa mengganggu kesehatan mata. Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, pancaran radiasi gelombang elektromagnetik yang ditimbulkan oleh monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada retina. Pancaran radioaktif ini akan terus aktif hingga meluruh habis selama 20 tahun. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual (Subitha, 2017).

Kekurangan jam tidur dapat menurunkan konsentrasi di sekolah atau tempat kerja, menurunkan daya tahan tubuh sehingga rentan terhadap penyakit. Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan dapat mempengaruhi sosial, psikis dan fisik pada mahasiswa.

Penelitian dari Suveramaniam (2011), dikatakan bahwa pemain *game online* dapat dibagi kepada dua kelompok yaitu kelompok *gamer* dan *non-gamer*. Dengan jumlah sampel sebanyak 163 orang, didapat prestasi akademik yang nilai hampir semuanya baik yaitu 92,5% terdapat pada kelompok *non-gamer*.

Data dunia menunjukkan bahwa lebih dari 10% penggunaan internet menggunakan *game online*. Di Cina 10% dari total 30 juta jiwa bermain *game online* dinyatakan terindikasi IGD (young, 2009). Lalu seiring berjalan waktu membuat akses internet di Indonesia semakin baik dan semakin banyaknya para pengguna *game online* membuat kasus kecanduan bermain *game online* (*internet gaming disorder*) pada belajar di Indonesia mencapai 10,15% (Jap et al., 2013).

Pengguna *game online* di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu 6,5 juta orang atau bertambah besar 500 ribu orang tiap orang dari jumlah *game* pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang. Besarnya jumlah tersebut maka timbulah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan *game online* ini. Besarnya pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 16,1 % pertahun (Rahman, 2018).

Secara keseluruhan mahasiswa yang bermain *game online*, terbanyak tinggal bersama kedua orang tua (77,7%), usia pertama bermain *game online* paling banyak > 10 tahun (64,7%) dan terakhir layanan warung internet yang sering digunakan adalah paket 5 jam (38,4%) (Islam et al., 2020).

Seorang anak yang mengalami kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu bermain *game online* 2 – 10 jam perminggu. Bahkan, ada yang menghabiskan waktu hingga 39 jam dalam seminggu, rata-rata pecandu *game online* menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Kusumadewi, 2009). Dengan demikian kemungkinan besar pengguna *game online* akan mempengaruhi istirahat dan tidur anak. Menurut Sanditaria (2019) hasil penelitian dilakukan di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang, diketahui bahwa 71 responden terdapat 62% yang kecanduan bermain *game online* dan sebanyak 38% responden tidak mengalami kecanduan bermain *game online*.

*Game online* mempunyai hal-hal yang dapat mempengaruhi kemampuan yang positif seperti merangsang saraf motorik dalam bereaksi, melatih keterampilan tangan, koordinasi motorik mata dan tangan menjadi lebih terlatih, merangsang kemampuan mereka dalam berstrategi, merangsang kemampuan mereka berpikir untuk memecahkan masalah, dan lain sebagainya (Greenfield et al, 1994; Beck et al, 2017). Namun dalam kenyataannya, ternyata *game online* juga mempunyai sisi gelapnya tersendiri.

Diungkapkan oleh beberapa ahli seperti Prof. Dr. Utami Munandar, seorang psikologi, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bias ditimbulkan

akibat kecanduan *game* ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson, *hardcore gamer* dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain *game*. Lain telah mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu bermain *game* dan prestasi sekolah (Anderson & Dill, 2000; Paschke, Green, & Gentile, 2016).

Dari hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan bahwa pada umumnya mahasiswa setiap hari selalu bermain *game online* baik dari komputer maupun *gadget* bahkan disaat jam perkuliahan mereka masih tetap bermain *game online*. Dengan adanya fasilitas yang memadai membuat mereka tanpa henti bermain *game online* sehingga mengakibatkan mereka mengalami kelelahan fisik seperti kelelahan pada mata dan migren. Penelitian Siregar & Camellia V (2018), menunjukkan bahwa gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara sebesar 14,3%. Motivasi bermain paling banyak adalah sebagai sarana bersantai 25 orang (32,5%).

Tidak memandang umur dan jenis kelamin *game online* menjadi pecandu *game online* hal ini dikarenakan semakin majunya teknologi internet terhadap *game online* membuat penggemarnya senantiasa mengikuti *game online* yang semakin pesat sehingga memungkinkan para pemain *game online* untuk berlama-lama didepan *handphone* / monitor tanpa menghiraukan dampak kesehatan yang terjadi pada kesehatannya (Satrio, 2017).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik akan melakukan penelitian dengan judul gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan memahami dan menyadari bahwa efek kecanduan *game online* sehingga dapat membatasi atau menggunakan waktu untuk efektif perkuliahan.

### 2. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan kepada STIKes untuk menyediakan fasilitas konseling bagi mahasiswa yang kecanduan *game online* untuk memperbaiki indeks prestasi kumulatif dan mengatasi masalah kecanduan *game online*.



## STIKes Santa Elisabeth Medan

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan mengembangkan kemampuan penelitian dalam peneliti selanjutnya.

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Game online*

#### 2.1.1 Definisi *Game online*

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Games, sebuah pencinta games di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau *konsol game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Online game* merupakan aplikasi permainan berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan tertentu. *Online game* dapat dimainkan di komputer, perangkat genggam, atau konsol video *game*. Bermain *online game* membuat pemain merasa senang karena kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari bermain *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

#### 2.1.2 Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game*



*online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica Mulligan, 1999).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.

### 2.1.3 Jenis-jenis *game online*

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser*

untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu install atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Curtis, 1996).

Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamer*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif.

### 2.1.4 Genre-genre *game online*

1. *First Person Shooter (FPS)* sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh *game genre* ini antara lain *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, *Unreal Tournament*, *Half-Life*, *Counter-Strike*, *Halo*, *Perfect Dark*, *TimeSplitters*, *Call of Duty*, *System Shock*, dan *GoldenEye 007*.
2. *Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh *Age of Empires*, *Rise of Nations*, *Stronghold*, *Warcraft*.
3. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360* (*Xbox 360* merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
4. *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

### 5. *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game*

(*MMORPG*), adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari *genre* permainan ini *World of Warcraft*, *The Lord of the Rings Online*, *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *DOTA* (Lindsay Grace, 2005).

#### 2.1.5 Kecanduan *game online*

Kecanduan di definisikan “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Arthur T.Hovart, 1989). Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game* (Keepers, 1990). Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokain, dan adiksi *non-fisik* seperti kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant, J.E. & Kim, S.W. (2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan

seolah-olah game ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang.

Seorang psikiater menyatakan orang yang kecanduan game lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi. Pasalnya, para pecandu *game* ini malu menceritakan 'aibnya'. Dr. Jerald Block, seorang psikiater yang ahli menangani pasien kecanduan *game* menyebutkan bahwa beberapa pasiennya lebih merasa malu gara-gara kecanduan *game World of Warcraft* dari pada melihat pornografi. Menurut Block, pasien yang kecanduan *game* lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi. *"Jika seseorang kecanduan pornografi, dia dapat pergi ke psikiater untuk menjalani terapi. Namun, beda halnya jika kecanduan game. Si pecandu game akan sulit mendeskripsikan situasi yang dialaminya ke orang lain,"* jelas Block.

Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

- a) Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
- b) Perasaan bersalah ketika bermain.
- c) Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
- d) Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*.
- e) Masalah dalam kehidupan sosial
- f) Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain

## STIKes Santa Elisabeth Medan

Kecanduan internet *games* merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada kerusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam waktu 12 bulan yang sama:

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:
  - a. Demi mencapai kepuasan dalam penggunaan internet secara terus-menerus, jumlah waktu penggunaan internet terus meningkat secara mencolok.
  - b. Efek penggunaan internet secara terus-menerus atau lebih dari hal-hal berikut berkembang beberapa hari hingga satu bulan setelah kriteria, yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.
2. Penarikan diri (*withdrawal*) terwujud melalui salah satu ciri dari berikut:
  - a) Sindrom penarikan diri yang khas
    1. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama
    2. Dua yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tidak sadar.

- b) Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simptom-simtom penarikan diri.
- 3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.
- 4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.
- 5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.
- 6. Kegiatan-kegiatan penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.
- 7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah- masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

## **2.2 Perilaku**

### **2.2.1 Pengertian perilaku**

Perilaku manusia merupakan hasil segala macam pengalaman serta interaksi manusia yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan suatu tindakan yang mempunyai frekuensi, lama, dan tujuan khusus, baik yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar (Green.L, 2000).

Menurut Skinner (2001) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Perilaku manusia dari segi biologis adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas seperti berjalan, berbicara, menangis, bekerja dan sebagainya. Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus Skinner membedakan perilaku menjadi dua:

a. Perilaku tertutup (*Covert Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (*Overt Behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

Proses pembentukan atau perubahan perilaku dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam maupun dari luar individu. Aspek-aspek dalam diri individu yang sangat berperan/berpengaruh dalam perubahan perilaku adalah persepsi, motivasi dan emosi. Persepsi adalah pengamatan yang merupakan kombinasi dari penglihatan, pendengaran, penciuman serta pengalaman



masa lalu. Motivasi adalah dorongan bertindak untuk memuaskan sesuatu kebutuhan. Dorongan dalam motivasi diwujudkan dalam bentuk tindakan (Sarwono, 2003).

### 2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengetahuan (*knowledge*)

Menurut Notoatmodjo (1993), pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga). Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran dan penglihatan. Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Secara garis besar dibagi dalam enam tingkat pengetahuan, yaitu :

1. **Tahu (*know*):** Tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
2. **Memahami (*comprehension*):** Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya tersebut.
3. **Aplikasi (*application*):** Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.
4. **Analisis (*analysis*):** Analisis adalah kemampuan seseorang menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen

komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5. **Sintesis (*synthesis*):** Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

6. **Evaluasi (*evaluation*):** Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Pengetahuan merupakan hasil stimulasi informasi yang diperhatikan dan diingat. Informasi dapat berasal dari berbagai bentuk termasuk pendidikan formal/non formal, percakapan harian, membaca, mendengar radio, menonton televisi dan dari pengalaman hidup lainnya. Pengetahuan merupakan fungsi dari sikap. Menurut fungsi ini manusia mempunyai dorongan dasar untuk ingin tahu, untuk mencari penalaran dan untuk mengorganisir pengalamannya (Simon- Morton, 1995).

**1. Teori Sikap (*attitude*)**

Notoatmodjo (2005) berpendapat bahwa sikap merupakan reaksi yang masih tertutup, tidak dapat dilihat langsung. Sikap hanya dapat ditafsirkan pada perilaku yang nampak. Sikap dapat diterjemahkan dengan sikap terhadap objek tertentu diikuti dengan kecenderungan untuk melakukan tindakan sesuai dengan objek. Menurut Notoatmodjo (2005), sikap itu terdiri dari tiga komponen pokok yaitu :

1. Kepercayaan atau keyakinan, ide dan konsep terhadap objek, artinya bagaimana keyakinan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek.
2. Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap objek, artinya bagaimana penilaian (terkandung di dalam faktor emosi) orang tersebut terhadap objek.
3. Kecenderungan untuk bertindak, artinya sikap merupakan komponen yang mendahului tindakan atau perilaku terbuka. Sikap adalah ancang-ancang untuk bertindak atau berperilaku terbuka.
4. Ketiga komponen tersebut secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam menentukan sikap yang utuh ini pengetahuan, pikiran, keyakinan dan emosi memegang peranan penting. Sikap sosial terbentuk oleh adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dalam interaksi sosial terjadi hubungan yang saling mempengaruhi antara individu yang satu dengan individu yang lain. Dalam interaksi ini individu membentuk pola sikap

tertentu terhadap objek psikologis yang dihadapinya. Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah pengalaman pribadi, kebudayaan orang lain yang dianggap penting, media massa, institusi atau lembaga pendidikan dan lembaga agama serta faktor emosi dari diri individu. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi jenis kelamin, umur, pendidikan dan pengalaman. Faktor eksternal meliputi media massa, institusi pendidikan, institusi agama dan masyarakat (Azwar, 2005).

## **2. Tindakan atau praktek (*practice*)**

Notoatmodjo (2005) menyatakan bahwa sikap belum tentu terwujud dalam bentuk tindakan, sebab untuk mewujudkan tindakan perlu faktor lain, yaitu adanya fasilitas atau sarana dan prasarana sebagai mediator agar sikap dapat meningkat menjadi tindakan. Fishbein dan Ajzen (1988), berdasarkan teori tindakan beralasan (*Theory of Reasoned Action*), menyatakan bahwa sikap mempengaruhi perilaku lewat suatu proses pengambilan keputusan yang diteliti dan beralasan dan dampaknya terbatas pada tiga hal, yaitu: pertama, perilaku tidak banyak ditentukan oleh sikap umum tetapi oleh sikap spesifik terhadap sesuatu; kedua, perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh sikap spesifik tetapi juga oleh norma-norma subjektif yaitu keyakinan seseorang terhadap yang diinginkan orang lain agar ia berperilaku; ketiga, sikap terhadap suatu perilaku bersama norma-norma subjektif

membentuk suatu intensi atau niat untuk berperilaku tertentu.

Menurut Green et al (1980) faktor perilaku dibentuk oleh tiga faktor utama yaitu:

1. Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yaitu faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai dan tradisi.
2. Faktor pemungkin (*enabling factors*), yaitu faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan antara lain umur, status sosial ekonomi, pendidikan, prasarana dan sarana serta sumber daya.
3. Faktor pendorong atau penguat (*reinforcing factors*), faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku misalnya dengan adanya contoh dari para tokoh masyarakat yang menjadi panutan.

## 2.3 Dampak-dampak *Game Online*

*Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa

terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para *gamer*-nya.

### 2.3.1 Dampak Positif

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti:

- a. Pemecahan masalah dan logika
- b. Perhatian dan motivasi yang lebih (Blumberg, 1998; Rosas et al, 2003)
- c. Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial (Greenfield et al, 1994; Beck et al, 2003). Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi matangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.
- d. Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan.

Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti

## STIKes Santa Elisabeth Medan

dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti *SimCity*, *Age of Empires*, dan *Railroad Tycoon*.

- a. *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik
- b. Membuat analisa dan keputusan yang cepat
- c. Berfikir secara mendalam (Hong dan Liu, 2003)
- d. Penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.
- e. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. Banyak permainan yang dimainkan *online* dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.
- f. Simulasi, dunia nyata keterampilan. Simulasi yang paling terkenal adalah simulator penerbangan, yang mencoba untuk meniru realitas pesawat. Semua variabel, termasuk kecepatan udara, sudut sayap, altimeter, dll, akan ditampilkan kepada pemain, juga sebagai representasi visual dari dunia, dan diperbarui secara *real time*. (Gabriel Lozen, 2009).

### 2.3.2 Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Secara fisik, dampak negatif dalam bermain *game online* ini adalah terpapar cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat terlalu banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain *game online*. Menyebabkan obesitas dikarenakan banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga, dan dapat menyebabkan kematian.

Menurut Aqila Smart, ada 5 dampak negatif bermain *game online*, antara lain:

a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 meter lebih, sedangkan untuk bermain *game online* terasa tidak puas dengan jarak itu. Hal tersebut tidak hanya merusak mata, tetapi dapat membuat seseorang menjadi terlena karena keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain *game online*.



b. Membuat malas belajar

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan. Tetapi bila dibiarkan bermain terus tanpa terkendali, seseorang akan menjadi malas dan menurunkan berkonsentrasi untuk belajar dikarenakan kekurangan waktu.

c. Mengajarkan kekerasan

Biasanya seseorang akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

d. Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat “nge-*game*” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *games*. Apalagi, *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus- menerus tanpa adanya pengawasan.

e. Berisiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian

terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain *games* sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak dan remaja.

Dampak negatif lainnya dikarenakan kekerasan adalah sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian (Children Now, 2001). Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif . diantaranya:

- a. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif , perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan reward menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian

## STIKes Santa Elisabeth Medan

tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Anderson & Dill, 2000; Gentile, Lynch & Walsh, 2004).

- b. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- c. Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.
- d. *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e. Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk. (Anderson & Dill, 2000; Creasey & Myers, 1986; Harris & Williams, 1985; Lieberman, Chaffee, & Roberts, 1988; Roberts, Foehr, Rideout, & Brodie, 1999; Van Schie & Wiegman, 1997; Walsh, 2000).
- f. *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, *carpal tunnel syndrome* (Berkey et al, 2000; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000).

## **2.4 Dampak *Game online* Terhadap Kesehatan**

### **2.4.1 Dampak *Game online* Terhadap Aktivitas Otak**

Seorang professor dari Tokyo Nihon University, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak *game* pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting.

Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya (Ian s Bruce, 2002). Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Ian s Bruce, 2002).

Kedua dampak yang muncul sudah pasti akan terjadi kelelahan fisik pada seseorang. Karena dengan adanya penurunan-penurunan pada tubuh tersebut menyebabkan gangguan dalam jangka pendek maupun panjang, tidak hanya dari psikologinya tetapi juga dari kesehatannya. Dalam buku terbitannya sendiri, Akio Mori sendiri telah menyebutkan bahwa otak pada para pemain *game* akan rusak secara fisikal (Akio Mori, 2002).

#### 2.4.2 Dampak *game online* terhadap tingkat kelelahan mata

Menurut Suma'mur (1996) kelelahan mata timbul sebagai stress intensif pada fungsi-fungsi mata seperti terhadap otot-otot akomodasi pada pekerjaan yang perlu pengamatan secara teliti atau terhadap retina sebagai akibat ketidaktepatan kontras.

Menurut Ilyas (2008), kelelahan mata disebabkan oleh stres yang terjadi pada fungsi penglihatan. Stres pada otot akomodasi dapat terjadi pada saat seseorang berupaya untuk melihat pada objek berukuran kecil dan pada jarak yang dekat dalam waktu yang lama. Pada kondisi demikian, otot-otot mata akan bekerja secara terus menerus dan lebih dipaksakan. Ketegangan otot-otot pengakomodasi (otot-otot siliar) makin besar sehingga terjadi peningkatan asam laktat dan sebagai akibatnya terjadi kelelahan mata, stress pada retina dapat terjadi bila terdapat kontras yang berlebihan dalam lapangan penglihatan dan waktu pengamatan yang cukup lama. Tanda-tanda kelelahan mata diantaranya:

1. Iritasi pada mata (mata pedih, merah, dan mengeluarkan airmata)
2. Penglihatan ganda (*double vision*)
3. Sakit sekitar mata
4. Daya akomodasi menurun
5. Menurunnya ketajaman penglihatan

Dalam sebuah survei nasional terbaru, anak-anak usia sekolah (gabungan anak laki-laki dan perempuan) dan mahasiswa menghabiskan rata-rata sekitar tujuh jam per minggu untuk bermain *game* (Gentile & Walsh, 2002; Woodard & Gridina, 2000). Dalam survei terbaru lebih dari 600

mahasiswa, mereka rata-rata menghabiskan 9 jam per minggu bermain *game* secara keseluruhan, dengan laki-laki rata-rata 13 jam per minggu dan perempuan rata-rata 5 jam per minggu (Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004).

Sehubungan dengan itu, menurut Erin (2012), *game online* dapat mengganggu kesehatan salah satunya adalah kesehatan mata. Paparan yang terlalu sering terhadap *gadget, smart phone, computer tablet*, layar *video game*, layar komputer akan berakibat mata jarang berkedip. Hal ini akan mengakibatkan mata menjadi kering dan terkadang kepala pusing. Tak jarang seseorang menderita rabun jauh pada usia dini akibat paparan radiasi komputer ataupun *video game* masa kini. Frekuensi tidur yang kurang dapat menyebabkan kelelahan (*fatigue*). Sikap duduk yang terlalu lama juga menjadi penyebabnya.

Secara kesimpulan, terdapat efek positif dan negatif bermain *game online* terhadap tingkat kelelahan fisik seseorang. Efek ini tergantung kepada motivasi individu itu tersendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*.

## **2.5 Landasan Teori**

Teori ini diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein tahun 1967, Ajzen dan Fishbein (1970, 1975, 1980). TRA menerapkan teori perilaku manusia secara umum. Teori ini digunakan di dalam berbagai macam perilaku manusia khususnya yang berkaitan dengan permasalahan social, psikologis

kemudian makin bertambah fungsinya dan digunakan juga untuk menentukan faktor-faktor yang berkaitan dengan perilaku kesehatan.

Teori ini secara tidak langsung menyatakan bahwa perilaku pada umumnya terjadi dengan adanya niat dan tidak akan pernah terjadi tanpa niat. Niat seseorang dipengaruhi oleh sikap terhadap suatu perilaku, seperti apakah ia merasa perilaku itu penting. Teori ini juga menjelaskan sifat-sifat normatif yang mungkin dimiliki orang. Teori ini menghubungkan keyakinan (*beliefs*), sikap (*attitude*), keinginan/intensi (*intention*) dan perilaku intensi yang merupakan prediksi terbaik dari perilaku. Jika ingin mengetahui apa yang akan dilakukan seseorang, cara terbaik untuk meramalkannya adalah mengetahui intensi orang tersebut.

TRA juga mengatakan bahwa individu akan menggunakan komputer jika mereka mengetahui adanya keuntungan atau hasil positif dalam penggunaan komputer tersebut. (Fisben dan Ajzen, 1980). Sesuai dengan namanya, TRA didasarkan pada asumsi bahwa manusia biasanya berperilaku dengan cara yang sadar, dimana mereka biasanya mempertimbangkan informasi yang tersedia, dan secara implisit ataupun eksplisit juga mempertimbangkan implikasi-implikasi dari tindakan-tindakan yang dilakukan.

Pada dasarnya menurut TRA, minat-minat merupakan suatu fungsi dari dua penentu dasar, satu yang berhubungan dengan faktor pribadi dan yang lainnya berhubungan dengan pengaruh sosial. Penentu yang pertama yang berhubungan dengan faktor pribadi adalah sikap terhadap perilaku individual (*attitude toward the behavior*). Sikap ini adalah evaluasi kepercayaan (*belief*)

## STIKes Santa Elisabeth Medan

atau perasaan (*affect*) positif atau negatif dari individual jika harus melakukan perilaku tertentu yang diinginkan. Individu akan menggunakan teknologi informasi jika mempunyai alasan yang tepat dan menguntungkan, contohnya dapat diselesaikan lebih cepat dengan hasil yang lebih baik sehingga kinerja individu tersebut dapat dikatakan meningkat.

Intensi ditentukan oleh sikap dan norma subyektif. Komponen pertama mengacu pada sikap terhadap perilaku. Sikap ini merupakan hasil pertimbangan untung dan rugi dari perilaku tersebut (*Out Comes of the Behavior*). Disamping itu juga dipertimbangkan pentingnya konsekuensi-konsekuensi yang akan terjadi bagi individu. Komponen kedua mencerminkan dampak dari norma-norma subyektif norma sosial mengacu pada keyakinan seseorang terhadap bagaimana dan apa yang diperlukan orang-orang yang dianggapnya penting (*referent persons*) dan motivasi seseorang untuk mengikuti pikiran tersebut.

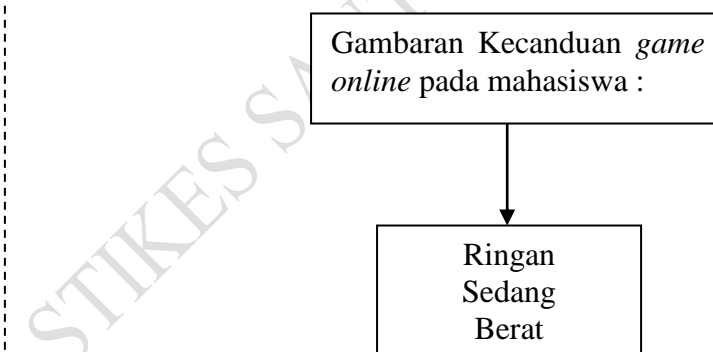


## BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

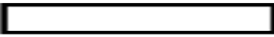
### 3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antara variabel (baik variabel yang diteliti maupun tidak diteliti). Kerangka konsep akan membantu peneliti menghubungkan hasil penemuan dengan teori. Model konseptual memberikan perspektif mengenai fenomena yang saling terkait, namun lebih terstruktur dibandingkan teori. Model konseptual dapat berfungsi sebagai kerangka untuk hipotesis penelitian (Polit & Beck, 2012). Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

#### Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021



Keterangan

 : Variabel yang diteliti  
↓  
: Output

Berdasarkan bagan yang di atas, penelitian hanya ingin mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

### 3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini merupakan jawaban sementara berdasarkan pada teori yang belum dibuktikan data atau fakta. Hipotesis disusun sebelum penelitian dilaksanakan karena hipotesis akan memberikan petunjuk pada tahap pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Nursalam, 2013). Dalam penelitian ini tidak ada hipotesis karena penelitian ini hanya melihat Gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

## BAB 4 METODE PENELITIAN

### 4.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk menyusun studi dan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan dengan pertanyaan peneliti (Polit & Beck, 2012). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengamati, menggambarkan, dan mendokumentasikan aspek situasi seperti yang terjadi untuk dijadikan titik awal hipotesis atau teori pembangunan penelitian pada mahasiswa (Polit & Beck, 2012).

### 4.2 Populasi dan Sampel

#### 4.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan kasus yang diikuti sertakan oleh seorang peneliti. Populasi tidak hanya pada manusia tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain (Polit & Beck, 2012).

Populasi dalam penelitian ini adalah pada seluruh mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan yang berjumlah 628 orang.

#### 4.2.2 Sampel

Sampel adalah subjek dari elemen populasi yang merupakan unit paling dasar tentang data yang dikumpulkan. pengambilan sampel adalah pemilihan sebagai populasi untuk mewakili seluruh populasi (Polit & Beck, 2012).

Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Penentuan besar sampel menggunakan rumus slovin :

$$N = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah besaran sampel

N = Jumlah besaran populasi

e = Tingkat kepercayaan (error tolerance) 10% (0,1)

$$N = \frac{628}{1 + 628 (0,1)^2}$$

$$N = \frac{628}{1 + 628.0,01}$$

$$N = \frac{628}{1 + 6,28}$$

$$N = \frac{628}{7,28}$$

$$N = 86,26 = 86$$

Sampel dalam skripsi penelitian ini adalah 86 mahasiswa, jadi yang diundi secara acak sampai memenuhi jumlah sampel yang dibutuhkan penelitian pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

### **4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

#### **4.3.1 Variabel Penelitian**

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia dan lain-lain). Variabel ini juga merupakan

konsep dari berbagai label abstrak yang didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran suatu penelitian. variabel dalam penelitian ini adalah gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa.

#### 4.3.2 Definisi operasional penelitian

Defenisi operasional adalah sebuah konsep menentukan operasi yang harus dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang di butuhkan defenisi operasional harus sesuai dengan defenisi konseptual (Polit & Beck, 2012).

**Table 4.1 Definisi Operasional Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021**

Variabel	Defenisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Kecanduan <i>game online</i>	Bermain <i>game online</i> adalah yang dimainkan secara <i>online</i> via internet, bisa menggunakan PC atau konsul <i>game</i> biasa, tanpa mengenal waktu.	Kecanduan <i>game online</i>	Kuesioner kecanduan <i>game online</i> yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan pilihan jawaban ya=2 tidak =1	Ordinal	1. Ringan : 15-20 2. Sedang : 21-25 3. berat : 26-30

#### 4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dengan baik (polit, 2012). Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan alat ukur berupa kuesioner yang disusun dalam pertanyaan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner kecanduan *game online* yang berjumlah 15 pertanyaan pertanyaan dengan jawaban Ya dan tidak. Apabila responden menjawab dengan Ya akan mendapat nilai 2 , Apabila Tidak akan diberi nilai 0.

Pada penelitian ini kuesioner yang digunakan adalah kuesioner kecanduan *game online* yang diadopsi dari penelitian Satrio (2017). Kecanduan *game online* ini dapat diukur dengan memberikan skor terhadap kuesioner yang telah diberi bobot. Jumlah pertanyaan sebanyak 15 pertanyaan.

Rumus :

$$p = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

P : panjang kelas

Rentang : skor tertinggi – skor terendah

Banyak kelas : jumlah kategori

$$p = \frac{30 - 15}{3}$$

$$p = \frac{15}{3}$$

$$p = 5$$

Berdasarkan kriteria pemberian skor, kecanduan dikategorikan dengan skala pengukuran sebagai berikut :

- a. Ringan : 15-20
- b. Sedang : 21-25
- c. Berat : 26-30

#### **4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **4.5.1. Lokasi penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di STIKes Santa Elisabeth Medan. Alasan saya mengambil tempat ini karena masih banyak mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* di masa sekarang ini.

##### **4.5.2 Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28-29 April 2021.

#### **4.6 Prosedur Pengambilan Data Dan Pengumpulan Data**

##### **4.6.1. Pengambilan data**

Dalam penulisan skripsi ini penulis akan melakukan pengambilan data dengan melalui data primer. Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti terhadap sasarannya (Polit & Beck, 2010). Data primer di peroleh dari jawaban kuesioner langsung oleh mahasiswa. Data sekunder di peroleh dari BAAK STIKes Santa Elisabeth Medan yaitu mengenai data mahasiswa.

##### **4.6.2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner melalui *google form*. Pengumpulan data dimulai dengan

memberikan *informed consent* kepada setiap responden, setelah responden menyetujui, responden mengisi data demografi, kuesioner kecanduan *game online* pada mahasiswa. Kuesioner penelitian ini dapat diakses melalui link <https://forms.gle/cqNLI33nziYYgkov8>.

#### 4.6.3. Uji validitas dan reliabilitas

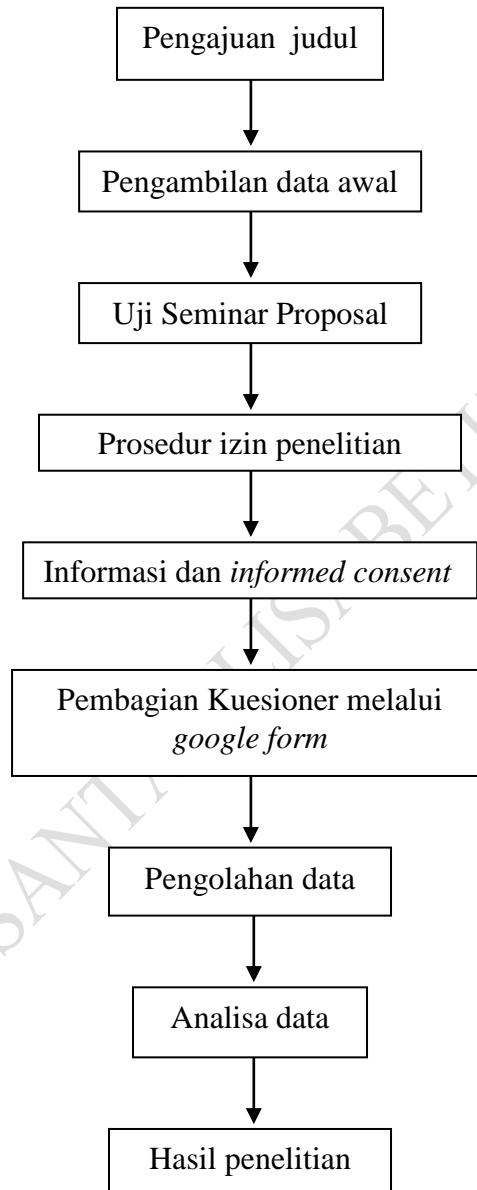
Uji validitas adalah mengukur sejauh mana instrument dapat digunakan *instrument* tidak dapat secara sah digunakan jika tidak konsisten dan tidak akurat, *instrument* yang mengandung terlalu banyak kesalahan ketika uji validitas tidak dapat digunakan pada sebuah penelitian. dikatakan valid apabila  $r \text{ hitung} > r \text{ table}$  (0,361) (Polit&Beck, 2012). Uji reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan apabila fakta dapat diukur dan diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan. Tingkat kemampuan instrument penelitian dalam pengukuran yang digunakan untuk pengumpulan data secara konsisten (Polit&Beck, 2012).

Dalam penelitian ini, penulis tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas karena sudah menggunakan kuesioner penelitian Satrio (2017) yang mengadopsi dari sumber IFRC yang sudah baku mengenai kecanduan *game online*.



#### 4.7 Kerangka Operasional

**Bagan 4.2** Kerangka Operasional Penelitian Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021



#### 4.8 Analisa Data

Nursalam (2020) analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian, yaitu menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengungkapkan fenomena setelah seluruh data yang

dibutuhkan terkumpul oleh penelitian, maka dilakukan pengelolaan kecanduan *game online* pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021. Distribusi frekuensi data demografi kecanduan *game online* tersebut meliputi : nama, jenis kelamin, dan umur.

Cara yang dilakukan untuk menganalisa data yaitu beberapa tahapan :

1. *Editing*

Penelitian melakukan pemeriksaan perlengkapan jawaban responden dalam kuesioner yang telah diperoleh dengan tujuan agar data yang dimaksud dapat diolah secara benar.

2. *Coding*

Merubah jawaban responden yang telah diperoleh menjadi bentuk angka yang berhubungan dengan variabelss peneliti sebagai para peneliti.

3. *Scoring*

Menghitung skor yang telah diperoleh setiap responden berdasarkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan peneliti yang terakhir adalah *tabulating*.

4. *Tabulating*

Memasukkan hasil perhitungan kedalam bentuk table dan melihat presentasi dari jawaban pengolahan data dengan menggunakan komputerisasi.

Analisa data penelitian ini adalah univariat. Analisa univariat yang bertujuan untuk menjelaskan setiap variabel penelitian (Polit & Beck, 2012). Pada penelitian metode statistika analisa univariat digunakan untuk mengidentifikasi data demografi : nama, jenis kelamin, dan umur kecanduan *game online*.

#### **4.9 Etika Penelitian**

Ketika manusia digunakan sebagai peserta studi, perhatian harus dilakukan untuk memastikan bahwa hak mereka dilindungi. Etika adalah sistem nilai moral yang berkaitan dengan sejauh mana prosedur penelitian mematuhi kewajiban profesional, hukum dan sosial kepada mahasiswa.

Prinsip umum mengenai standar perilaku etis dalam penelitian berbasis adalah *respect for human* (menghormati martabat manusia), *beneficence* (berbuat baik), *justice* (keadilan) dan *informed consent* (lembar persetujuan) (Polit & Beck, 2012) :

1. *Respect for human* (menghormati martabat manusia)

Responden memiliki otonomi dalam menentukan pilihannya sendiri, dimana pilihannya harus senantiasa dihormati harkat dan martabat nya. Pilihan sendiri dalam arti bahwa calon responden dapat secara sukarela memutuskan apakah bersedia atau menolak untuk menjadi responden didalam penelitian, tanpa risiko perawatan.

2. *Beneficence* (berbuat baik)

Penelitian yang dilakukan harus memaksimalkan kebaikan atau keuntungan serta meminimalkan kerugian atau kesalahan terhadap responden dalam penelitian.

### 3. *Justice* (keadilan)

Mencakup hak responden atas perlakuan yang adil dan hak dalam privasi mereka. satu aspek keadilan menyangkut distribusi manfaat dan beban penelitian yang adil. Semua responden diberikan perlakuan yang sama sesuai prosedur. Peneliti juga harus memastikan bahwa penelitian mereka tidak lebih mengganggu dari pada yang seharusnya dan privasi responden dijaga terus-menerus. responden memiliki hak untuk data mereka akan dijaga kerahasiaannya.

### 4. *Informed consent* (lembar persetujuan)

Dimana responden memiliki informasi yang memadai tentang penelitian memahami informasi, dan memiliki kemampuan untuk menyetujui atau menolak partisipasi sukarela.

Pada penelitian ini, pertama sekali peneliti mengajukan permohonan izin penelitian kepada Ketua Program Studi Ners STIKes Santa Elisabeth Medan. Setelah mendapat persetujuan untuk melakukan penelitian, maka peneliti akan melakukan pengumpulan data dan penelitian. Pada pelaksanaan penelitian, kepada calon responden, peneliti akan menjelaskan tentang tujuan penelitian, setelah responden mengerti dan setuju, peneliti akan memberikan *informed consent* kepada responden untuk ditandatangani, jika responden menolak maka peneliti akan menghargai hak responden (*respect human dignity*). Pada *informed consent* juga dicantumkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Jika responden tidak ingin nama dicantumkan, maka akan

dijaga hak kerahasiaannya (*right to privacy*), maka dibuat tanpa nama (anonymity) dan rahasia (*confidentiality*).

Surat uji etik penelitian yaitu nomor : no: 0180/KEPK-SE/PE-DT/IV/2021

STIKES SANTA ELISABETH MEDAN



## BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 diteliti pada 28 – 29 april 2021 yang berlokasi di Jalan Bunga Terompet No. 118 Pasar 8 Kecamatan Medan Selayang, Kelurahan Sempakata Padang Bulan Medan, Sumatera Utara 20131.

STIKes Santa Elisabeth Medan adalah Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan yang berlokasi di Jalan Bunga Terompet No. 118 Pasar 8 Padang Bulan Medan. Institusi ini merupakan karya pelayanan dalam pendidikan yang didirikan oleh Kongregasi Fransiskus Santa Elisabeth (FSE) Medan yang dibangun pada tahun 1931. Pada tahun 2006 berdirilah Yayasan Widya Fraliska yang mulai saat itu segala pengelolaan pendidikan diserahkan kepada Yayasan Widya Fraliska. Saat ini STIKes Santa Elisabeth Medan mempunyai 7 program studi yaitu D3 Keperawatan, D3 Kebidanan, Prodi Ners Tahap Akademik dan Tahap Profesi, Sarjana Terapan Teknologi Laboratorium Medik (TLM), Sarjana Terapan Manajemen Informasi Kesehatan (MIK), dan Sarjana gizi.

Visi STIKes Santa Elisabeth Medan adalah menjadi institusi pendidikan kesehatan yang unggul dalam pelayanan kegawatdarurat berdasarkan Daya Kasih Kristus yang menyembuhkan sebagai tanda kehadiran Allah dan mampu berkompetisi di tingkat nasional tahun 2022.

Misi STIKes Santa Elisabeth Medan sebagai berikut :

1. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan berkualitas yang berfokus pada pelayanan kegawatdarutan berdasarkan Daya Kasih Kristus yang menyembuhkan.
2. Menyelenggarakan penelitian di bidang kegawatdaruratan berdasarkan evidence based practice.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan kompetensi dan kebutuhan masyarakat.
4. Mengembangkan tata kelola yang transparan,akuntabel, dan berkomitmen.
5. Mengembangkan kerja sama dengan institusi dalam dan luar negeri yang terkait dalam bidang kegawatdaruratan.

## **5.2 Hasil Penelitian**

Pada BAB ini menguraikan Hasil penelitian dan pembahasan mengenai ini terdapat pada tabel berdasarkan karakteristik responden di STIKes Santa Elisabeth Medan yang meliputi umur, jenis kelamin, dan prodi. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 86 orang mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan.

**Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Responden Berdasarkan Data Demografi Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Umur (tahun)		
17-25	84	97,7
26-35	2	2,3
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	28	32,6
Perempuan	58	67,4
Prodi		
D3 Kebidanan	6	7
D3 Keperawatan	2	2,3
MIK	15	17,4
S1 Keperawatan	42	48,8
TLM	21	24,4
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan tabel 5.1 diatas diperoleh data paling banyak umur mayoritas berusia adalah 17-25 tahun yaitu sebanyak 84 orang (97,7%), dan minoritas berada pada umur 26-35 sebanyak 2 responden (2,3%). Jenis kelamin paling banyak yaitu perempuan sebanyak 58 orang (67,4), minoritas pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 28 responden (32,6 %), dan prodi paling banyak adalah S1 Keperawatan sebanyak 42 orang (48,8%).

**Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Pengguna *Game online* Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan	5	5,9
Sedang	17	19,8
Berat	63	73,3
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan tabel 5.2 diatas diperoleh bahwa mayoritas responden berada pada kategori kecanduan berat sebanyak 63 orang (73,3%) dan paling sedikit dalam kategori ringan sebanyak 5 orang (5,9%).



### **5.3 Pembahasan**

#### **5.3.1 Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021**

Kecanduan *game online* dapat dideskripsikan sebagai gangguan dalam mengontrol keinginan untuk bermain online game tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Young, 2019). Kecanduan *game online* memiliki 3 tingkatan kecanduan yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan berat. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa banyak mengalami kecanduan game online tetapi jika dibiarkan dan mahasiswa akan mengalami kecanduan berat.

Sedangkan dikatakan kecanduan ringan bila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang *game online* sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorang dengan kecanduan berat akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain game (Sianturi, 2016). Indikator kecanduan *game online* diantaranya merasa terikat dengan *game online* sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain *game online*

namun tidak berhasil (Wong & Hodgins, 2017). Peneliti berasumsi bahwa responden/mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan tingkat kecanduan ringan menurut Setadji (2016) disebabkan responden merasa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, melepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri.

Pada proses kecanduan tahap awal di mana keinginan terhadap objek muncul, pada tahap ini seseorang belum mengalami kecanduan tetapi jika dibiarkan akan menjadi tahap berikutnya yaitu mulai menyukai objek tersebut kemudian kehilangan kendali atas diri sendiri dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan perilaku tersebut dilanjutkan menjadi sebuah kebiasaan yang susah untuk dihentikan (Rahman A, 2019).

Untuk kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat akan susah menghentikan kecanduan, karena rasa candu memiliki alur yang terkendali. Dalam kondisi ini, dopamin tidak hanya sekadar merespon kesenangan yang dihadapi, tetapi menyebabkan timbul rasa suka yang berlebihan yang dapat mengakibatkan kecanduan. Apabila kadar dopamin yang dihasilkan oleh otak normal, maka hal tersebut tidak akan menyebabkan kecanduan. Tetapi saat mengalami kecanduan, objek yang membuat kecanduan tersebut merangsang otak menghasilkan dopamin yang berlebihan (Rahman A, 2019).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, yang mengalami kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat, jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi

waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan (Soebastian, 2010).

Mahasiswa akan terjadi terhambat karena tidak bisa mengontrol waktu untuk bermain game online dan mahasiswa pun harus beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut berdampak pada mahasiswa fakultas keperawatan, sehingga menyebabkan tingkat kelulusan pada mahasiswa fakultas keperawatan menjadi menurun dan akan berakibat kepada akreditasi fakultas keperawatan.

Terdapat beberapa upaya untuk mengurangi atau mereduksi tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh seseorang yaitu dengan melalui rekonstruksi kognitif yang dapat dilakukan melalui seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya dari kecanduan *game online*, Upaya lain juga yang dapat dilakukan diantaranya melakukan bimbingan atau konseling secara langsung kepada seseorang yang mengalami kecanduan game online, konseling tersebut dilakukan dengan adanya ahli konselor atau bisa juga oleh seseorang yang dekat hubungannya dengan orang yang mengalami kecanduan *game online* (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2016).

Pada penelitian ini menyarankan agar dosen melakukan diskusi dengan mahasiswa untuk mengurangi tingkat kecanduan mahasiswa, salah satu upaya dengan melakukan bimbingan untuk memperhatikan mahasiswa agar dapat menggunakan waktu secara efektif. Upaya lain dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keterampilan sosial seseorang agar tingkat kecanduan *game online* dapat berkurang, karena ada hubungannya antara keterampilan seseorang dengan

tingkat kecanduan game online, cara meningkatkan keterampilan sosial tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan ruang bebas kepada seseorang agar lebih fokus dalam berkomunikasi (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2018).

Pada penelitian ini upaya yang dilakukan mahasiswa Fakultas Keperawatan disarankan dapat mengurangi adanya kelas besar karena hal tersebut merupakan salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial pada mahasiswa, karena mahasiswa dapat menerima pembelajaran agar lebih efektif.

Hasil penelitian ini dapat berimplikasi terhadap keperawatan, bahwa tenaga kesehatan pada perawat seharusnya bisa menjaga derajat kesehatan dengan baik, karena derajat kesehatan seseorang akan mempengaruhi kualitas kinerja orang tersebut (Sunarcahya, 2018).

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiadji (2016) dengan judul penelitian hubungan kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta barat dengan hasil penelitian dalam kategori tingkat kecanduan *game online* ringan dengan persentase 60% dari 324 responden. Adapun penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Satria, Nurdin dan Bachtiar (2015) yang dilakukan kepada 86 orang siswa menghasilkan 65 siswa (75,6%) sebagian besar dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 21 siswa (24,4%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang dan (0%) tak seorangpun dari responden yang memiliki tingkat kecanduan berat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pramanik, Sherpa, dan Shrestha (2012) yang dilakukan kepada 130 responden terdapat 20 orang (15,4%) sebagian kecil dari responden tidak

kecanduan, 52 orang (40%) hampir sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 54 orang (41,53%) hampir sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang, dan 4 orang (3,07%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan berat.

Terdapat perbedaan hasil penelitian (Sari, Ilyas, dan Ifdil (2018) dengan judul tingkat kecanduan game pada remaja awal. Dengan hasil penelitian dari 240 responden 104 responden dalam kategori kecanduan sedang dengan persentase 43%. Adapun penelitian yang tidak sesuai dengan penelitian ini pada 60 orang sampel menghasilkan 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan ringan, 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan sedang, dan pada 26 orang (43,3%) hampir sebagian dari responden pada tingkat kecanduan berat. Selain itu, penelitian lain mengatakan bahwa terdapat mayoritas dari responden memiliki tingkat kecanduan yang ringan sebanyak 35 responden (45,5%), dan tingkat kecanduan yang berat sebanyak 42 orang (54,5%).

Sementara menurut penelitian Soebastian (2019) dari hasil penelitiannya didapatkan hasil mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami perbedaan perasaan menyenangkan seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain game online, berdasarkan hasil dari peneliti hal tersebut terjadi pada mahasiswa angkatan 2015 yang memiliki tekanan beban kerja yang tinggi dengan cara bermain game online.

Peneliti juga berasumsi bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional, akan mengalami kecemasan yang berat pada mahasiswa fakultas

keperawatan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain *game online*, karena *game online* adalah sarana bagi para mahasiswa menyebabkan kecanduan *game online*. Responden menunjukkan angka terbanyak terdapat pada Prodi Ners hal tersebut berhubungan dengan tingkat stress yang dialami, semakin tinggi tingkat angkatan maka stres yang dialami juga semakin meningkat karena tingkat stres dapat memengaruhi tingkat kecanduan seseorang dalam bermain *game online*.

Hal itu juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Karuniawan & Cahyanti (2013) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan antara mahasiswa akademik yang lagi stress dengan kecanduan *game online* yang di dalamnya termasuk memainkan game online. Laki laki paling banyak karena adanya pengaruh teman sebaya dan lingkungan. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Puspitosari W. A., & Ananta, L. (2016). bahwa penelitian ini menunjukan bahwa 90,6% dari pecandu *game online* yaitu berjenis kelamin laki-laki. Dampak dari kecanduan *game online* adalah menurunnya tingkat prestasi akademik munculnya sifat agresivitas serta mengalami penurunan kesehatan fisik, dan akan berubahnya perilaku seseorang menjadi menyimpang seperti pornografi, berbuat kriminal, dan perjudian, sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri sendiri (Deviandri, 2018).

## BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah sampel 86 responden mengenai gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 diperoleh hasil responden berada pada kategori kecanduan berat yaitu sebanyak 63 orang responden ( 73,3 %).

### 6.2. Saran

#### 1. Bagi Institusi pendidikan kesehatan STIKes Santa Elisabeth Medan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu acuan, untuk dilakukannya penanganannya terhadap mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan cara mengadakan seminar atau pendidikan kesehatan tentang bahaya dan masalah apa yang akan muncul.

#### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini akan menjadi salah satu data riset yang dapat dikembangkan sebagai masukan penelitian selanjutnya dan untuk mengetahui kecanduan *game online*.



### DAFTAR PUSTAKA

- Agung satrio.(2017). Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Tingkat Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara
- Bahagia, & Satria, B. (2019). *Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 4(1), 5.
- Griffiths, M.D., 1999. Internet addiction: Fact or fiction? The psychologist. Bulletin of the British Psychological Society, 12: 246-250.
- Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2020). *Jurnal Al-Taujih*. 6(2).
- Ismi, N. (2020). *Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. 3(1), 1–10.
- Imas Masturoh, N. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Jessica Muligan(1999), History Of Game Online. Diakses pada 6 Desember 2016 [\(http://tharsisgate.org/articles/imaginary/.HTM\)](http://tharsisgate.org/articles/imaginary/.HTM).(internet)
- Jones, S., 2003. Lt the games begin: gaming technology and entertainment among college students. Washington: Pew Internet & American life project
- Kusumandewi, T. (2009). Hubungan Kecanduan online game dengan perilaku social pada remaja
- Kangarul. 2009. *Faktor-Faktor yang berhubungan dengan keluhan kelelahan Mata pada Pekerja Pengguna komputer di Coorporate Costumer Care Center (C4) PT. Telekomunikasi Indonesia,Tbk Tahun 2009*
- Kusumawati, Y.Y (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (ADIKSI) Games Onlone Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. Jurnal RAP UNP. Vol. 8, No. 1.
- Masya, H., & 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), 97–112.
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2019). *Kecanduan Game online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions*. 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>



- Pratama, R. ., Widiarti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2012). *Nursing Research Principles and Methodes* (VII).
- Polit & Beck. (2012). *Nursing Research : Principles and Methods*.
- Rahman, A. Z. (2018). *Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 13.
- Suveraniam, G.N., 2011. Pengaruh Online Gme terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA di Medan. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Sianturi, E. 2014. “Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan *Game online* Dengan Menggunaka Metode Certainty Factor”, Jurnal Pelita Informatika Budi Darma, VII.3
- Salemba Medika.(2020), *Metodologi Penelitian Ilmu penelitian ,edisi 4*
- Siregar, P. & Camellia,V., 2013.Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Angkatan 2010, 2011, dan 2012. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.

## LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada Yth,

Calon Responden Penelitian

Di

STIKes Santa Elisabeth Medan

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lucia Cindi Situmorang

Nim : 032017116

Alamat : Jln. Bunga Terompet No. 118 pasar VIII Kec. Medan Selayang

Mahasiswa program studi Ners Tahap Akademik yang sedang melakukan penelitian dengan judul **“Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021”**. Penelitian ini untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi responden, kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan kesediaan saudara/i menjadi responden.

Apabila saudara/i bersedia menjadi responden, saya mohon kesediaannya untuk menandatangani persetujuan dan menjawab semua pertanyaan serta melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk yang ada. Atas perhatian dan kesediaannya menjadi responden saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Lucia Cindi Situmorang



## STIKes Santa Elisabeth Medan

### *INFORMED CONSENT*

#### **(Persetujuan Keikutsertaan Dalam Penelitian)**

Responden yang bertandatangan di bawah ini :

Nama inisial :

Umur :

Alamat :

Setelah saya (responden) mendapatkan keterangan secukupnya serta mengetahui tentang tujuan yang jelaskan dari penelitian yang berjudul **“Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021”**. Menyatakan bersedia / tidak bersedia menjadi responden, dengan catatan bila suatu waktu saya merasa dirugikan dalam bentuk apapun, saya (responden) berhak membatalkan persetujuan ini. Saya (responden) percaya apa yang akan saya informasikan dijamin kerahasiaannya.

Medan, 11 juni 2021

Responden

-----



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## KUESIONER

### GAMBARAN KEECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA STIKes SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021

Nama :

Nim :

Jenis kelamin :

Prodi :

Apakah anda adalah pengguna *game online* (pernah bermain *game online*)

✓ YA                      × TIDAK

A. Lama bermain *Game online*

- a) Kapan pertama kali mulai bermain *game online*.....
- b) Berapa lama anda bermain *game online* dalam satu hari.....jam
- c) Sebutkan jenis *game online* yang kamu mainkan.....

B. Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian :

1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda ceklis (✓) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada *ceklis* (✓) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda *ceklis* (✓) pada jawaban yang dianggap benar.



## STIKes Santa Elisabeth Medan

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa terikat dengan <i>game online</i> ? (memikirkan mengenai aktivitas bermain <i>game online</i> sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain <i>game online</i> berikutnya)		
2.	Apakah anda berbohong kepada teman atau anggota keluar untuk menyembunyikan sejauh mana aktivitas <i>game online</i> anda ?		
3.	Apakah anda merasa gelisah, depresi atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain <i>game online</i> ?		
4.	Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain <i>game online</i> terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain ?		
5.	Apakah anda berusaha untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain <i>game online</i> namun tidak berhasil ?		
6.	Apakah hubungan anda dengan orang lain berkurang karena kebiasaan bermain <i>game online</i> ?		
7.	Apakah anda terancam kehilangan kesempatan pendidikan (bolos kuliah, menunda waktu mengerjakan tugas atau belajar) atau karir karena kebiasaan <i>game online</i> anda ?		
8.	Apakah anda bermain <i>game online</i> sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).		
9.	Apakah pikiran saudara kacau pada saat belajar/bekerja?		
10.	Apakah saudara merasa tidak dapat berkonsentrasi saat belajar?		
11.	Apakah saudara merasakan pada saat berdiri tidak stabil?		
12.	Apakah saudara merasa susah berfikir?		
13.	Apakah saudara sering merasa pusing ?		
14.	Apakah saudara tidak bisa tidur jika dalam sehari tidak bermain <i>game online</i> ?		
15.	Apakah anda merasa ada sesuatu yang kurang jika tidak bermain <i>game online</i> dalam satu hari?		

(Satrio, 2007)



## STIKes Santa Elisabeth Medan

### PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI : Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa  
STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Nama mahasiswa : Lucia Cindi Situmorang

N.I.M : 032017116

Program Studi : Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Ners

Medan, 17 Januari 2021  
Mahasiswa,

Samfriati Sinurat. S.Kep.Ns.,MAN

Lucia Cindi Situmorang



## STIKes Santa Elisabeth Medan

### USULAN JUDUL SKRIPSI DAN TIM PEMBIMBING

1. Nama Mahasiswa : Lucia Cindi Situmorang
2. NIM : 032017116
3. Program Studi : Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan
4. Judul :

5. Tim Pembimbing :

Jabatan	Nama	Kesediaan
Pembimbing I	Maria Pujiastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep	
Pembimbing II	Amnita A.Y. Ginting S.Kep.,Ns.,M.Kep	

6. Rekomendasi :

- a. Dapat diterima Judul : Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 yang tercantum dalam usulan judul Skripsi di atas.
- a. Lokasi Penelitian dapat diterima atau dapat diganti dengan pertimbangan obyektif.
- b. Judul dapat disempurnakan berdasarkan pertimbangan ilmiah.
- c. Tim Pembimbing dan Mahasiswa diwajibkan menggunakan Buku Panduan Penulisan Skripsi Penelitian dan Skripsi, dan ketentuan khusus tentang Skripsi yang terlampir dalam surat ini.

Medan, 17 Januari 2021

Ketua Program Studi Ners

Samfriati Sinurat, S.Kep.,Ns.,MAN



# STIKes Santa Elisabeth Medan



## SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes) SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang

Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509 Medan - 20131

E-mail: stikes\_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 19 Februari 2021

Nomor: 151/STIKes/Ners-Penelitian/II/2021

Lamp. :-

Hal : Permohonan Pengambilan Data Awal Penelitian

Kepada Yth.:

Sr. M. Auxilia Sinurat FSE, S.Kep., Ns., MAN

Kaprodi Ners STIKes Santa Elisabeth Medan

di-

Tempat.

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Santa Elisabeth Medan, maka dengan ini kami mohon kesediaan Suster untuk memberikan ijin pengambilan data awal.

Adapun nama-nama mahasiswa dan judul penelitian adalah sebagai berikut (terlampir).

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
STIKes Santa Elisabeth Medan



Mesnana Br Karo, M.Kep., DNSc

Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip





# STIKes Santa Elisabeth Medan

Lampiran Surat Nomor: 151/STIKes/Ners-Penelitian/II/2021

**LAMPIRAN DAFTAR NAMA-NAMA MAHASISWA YANG AKAN MELAKUKAN PENGAMBILAN DATA AWAL PENELITIAN  
PRODI SI ILMU KEPERAWATAN STIKes SANTA ELISABETH MEDAN DI PRODI NERS STIKes SANTA ELISABETH MEDAN**

NO	NAMA	NIM	JUDUL PROPOSAL
1	Henny Carolia Tampubolon	032017002	Hubungan Dukungan Sosial Orangtua Dengan Motivasi Belajar Online Mahasiswa Ners Tahapa Akademik STIKes Elisabeth Medan Tahun 2021.
2	Winda Feri Wiranata Haloho	032017087	Hubungan Motivasi Dengan Manajemen Waktu Belajar Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.
3	Fryska Yohana Hutahaean	032017082	Hubungan Prokrastinasi Dengan Stres Pada Mahasiswa Yang Menyusun Skripsi di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021
4	Angelina Manurung	032017091	Gambaran Kejadian Bullying Pada Mahasiswa di Asrama STIKes Santa Elisabeth Medan.
5	Innes Deviola Saragih	032017092	Hubungan Lama Penggunaan Laptop Selama Pembelajaran Daring Dengan <i>Computer Vision Syndrome</i> Pada Mahasiswa Tingkat Akhir di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.
6	Selvi Yanti Aissa Putri Gowasa	032017017	Efikasi Diri Dalam Penyusunan Skripsi Pada Mahasiswa Ners Tingkat Akhir Program Akademik di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.
7	Cindy Meilani Tambunan	032017062	Hubungan Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan
8	Lucia Cindi Situmorang	032017116	Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.
9	Citra Tiur Rotua	032017035	Hubungan Pengetahuan Dengan Perilaku Mahasiswa Prodi Ners Tingkat I Dalam Menjaga Kebersihan Organ Reproduksi Saat Mestruiasi di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

Medan, 19 Januari 2021  
Diketahui oleh,  
STIKes Santa Elisabeth Medan  
  
Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc  
Ketua



# STIKes Santa Elisabeth Medan



## STIKes SANTA ELISABETH MEDAN KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang

Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509 Medan - 20131

E-mail: stikes\_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN  
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE  
STIKES SANTA ELISABETH MEDAN

### KETERANGAN LAYAK ETIK DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION "ETHICAL EXEMPTION"

No : 0180/KEPK-SE/PE-DT/IV/2021

Protokol penelitian yang diusulkan oleh:  
The research protocol proposed by

Peneliti Utama : Lucia Cindi Situmorang  
Principal In Investigator

Nama Institusi : STIKes Santa Elisabeth Medan  
Name of the Institution

Dengan judul:  
Title

**"Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021"**

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, 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 layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 24 April 2021 sampai dengan tanggal 24 April 2022.

*This declaration of ethics applies during the period April 24, 2021 until April 24, 2022.*

April 24, 2021  
Chairperson

Mestiana Br. Kuro, M.Kep. DNSe.



# STIKes Santa Elisabeth Medan



## SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes) SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang

Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509 Medan - 20131

E-mail: stikes\_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 24 April 2021

Nomor: 517/STIKes/Kaprodi-Penelitian/IV/2021

Lamp. : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:

1. Kaprodi D3 Keperawatan
  2. Kaprodi D3 Kebidanan
  3. Kaprodi Ners
  4. Kaprodi Teknologi Laboratorium Medik
  5. Kaprodi Manajemen Informasi Kesehatan
- di-  
Tempat.

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Santa Elisabeth Medan, maka dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu/Suster untuk memberikan ijin penelitian untuk mahasiswa tersebut di bawah.

Adapun nama mahasiswa dan judul penelitian adalah sebagai berikut:

NO	N A M A	NIM	JUDUL PENELITIAN
1.	Lucia Cindi Situmorang	032017116	Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
STIKes Santa Elisabeth Medan



Mestiana Br Karo, M.Kep., DNSc

Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Pertinggal





# STIKes Santa Elisabeth Medan

## SURAT IZIN KUESIONER





## STIKes Santa Elisabeth Medan



LUCIA CINDY SIT... 4 hari yang lalu



kepada agung ▾

Selamat sore pak,saya Lucia Cindi Situmorang akan mempergunakan instrumen penelitian milik bapak dengan baik.terimakasih pak 🙏  
Selamat sore pak.

[Tampilkan kutipan teks](#)



Balas



Balas ke  
semua



Teruskan





## HASIL OUTPUT SPSS PENELITIAN

### Statistics

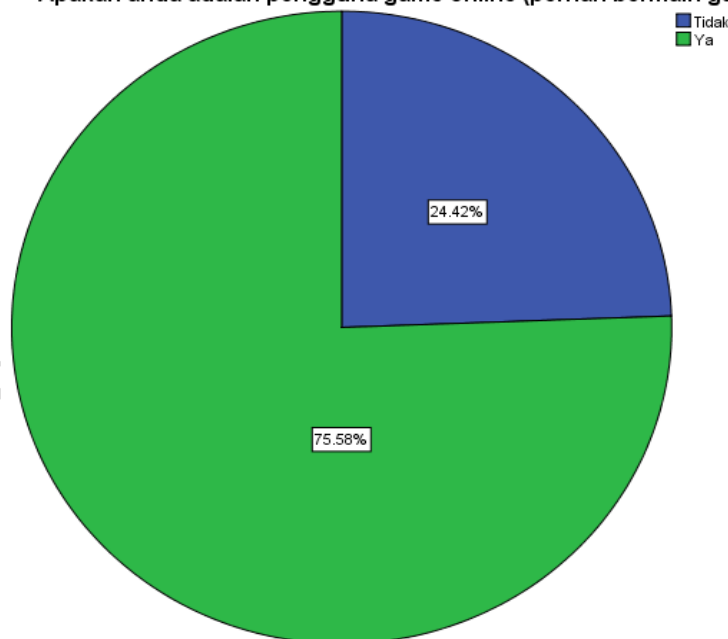
Apakah anda adalah pengguna game online (pernah bermain game online)?

N	Valid	86
	Missing	0

Apakah anda adalah pengguna game online (pernah bermain game online)?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	21	24.4	24.4	24.4
	Ya	65	75.6	75.6	100.0
	Total	86	100.0	100.0	

Apakah anda adalah pengguna game online (pernah bermain game online)?





## STIKes Santa Elisabeth Medan

### Statistics

2. Berapa lama anda bermain  
game online dalam satu  
hari.....jam

N	Valid	86
	Missing	0

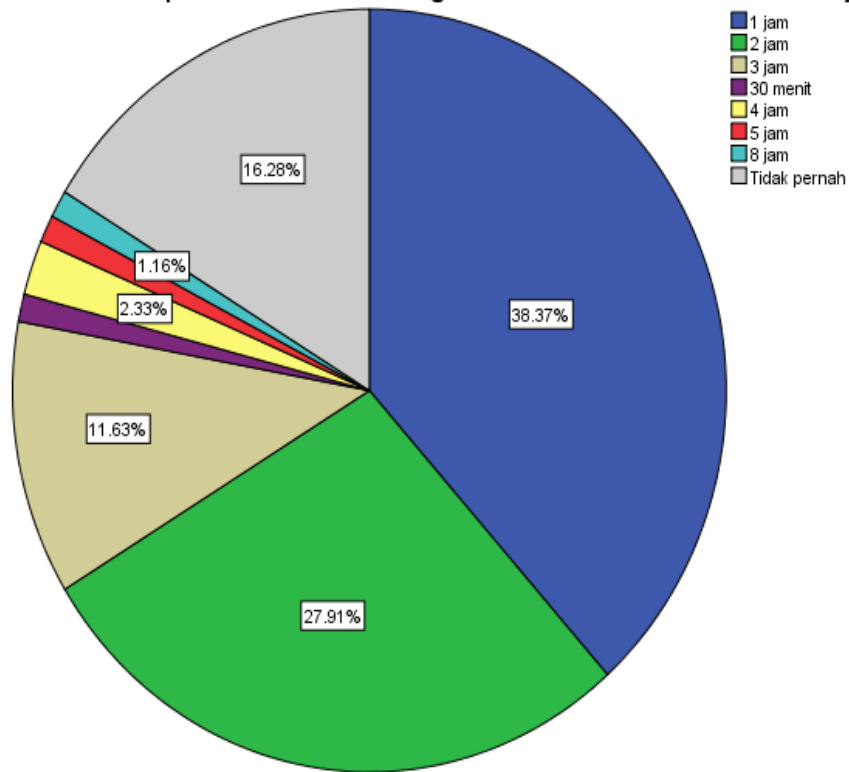
### 2. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari.....jam

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 jam	33	38.4	38.4	38.4
2 jam	24	27.9	27.9	66.3
3 jam	10	11.6	11.6	77.9
30 menit	1	1.2	1.2	79.1
4 jam	2	2.3	2.3	81.4
5 jam	1	1.2	1.2	82.6
8 jam	1	1.2	1.2	83.7
Tidak pernah	14	16.3	16.3	100.0
Total	86	100.0	100.0	



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## 2. Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari.....jam



### Statistics

3. Sebutkan jenis game online yang kamu mainkan.....

N	Valid	86
	Missing	0

## 3. Sebutkan jenis game online yang kamu mainkan.....

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	12	11.9	11.9	11.9
	Mobile Legend	38	37.6	37.6	49.5
	free fire	7	6.9	6.9	56.4
	hago	6	5.9	5.9	62.4
	Qiuqiu	1	1.0	1.0	63.4
	domino	1	1.0	1.0	64.4





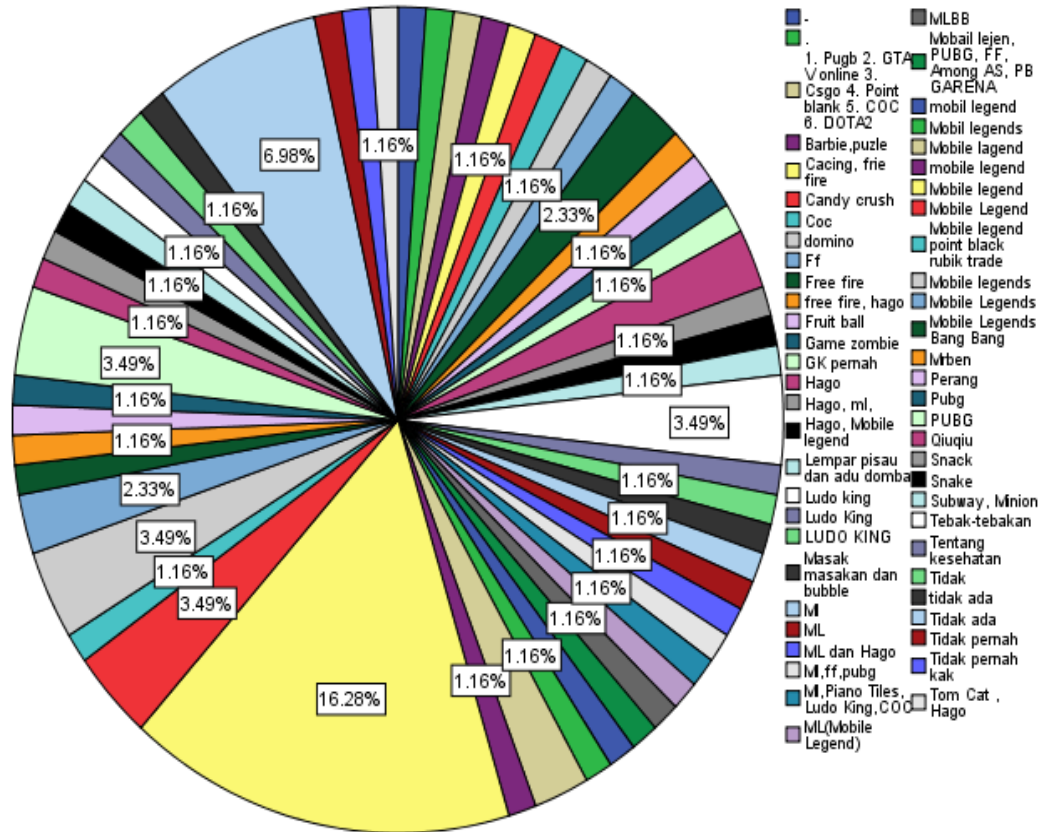
## STIKes Santa Elisabeth Medan

point blank	2	2.0	2.0	66.3
ludo king	5	5.0	5.0	71.3
tom cat	1	1.0	1.0	72.3
lempar pisau	1	1.0	1.0	73.3
adu domba	1	1.0	1.0	74.3
Csgo4	1	1.0	1.0	75.2
COC	3	3.0	3.0	78.2
DOTA4	1	1.0	1.0	79.2
Snake	2	2.0	2.0	81.2
cooking play	1	1.0	1.0	82.2
bubble	1	1.0	1.0	83.2
game kesehatan	1	1.0	1.0	84.2
zombie war	1	1.0	1.0	85.1
piano tiles	1	1.0	1.0	86.1
cacing	1	1.0	1.0	87.1
game of war	1	1.0	1.0	88.1
candy crush	1	1.0	1.0	89.1
Among As	1	1.0	1.0	90.1
fruit ball	1	1.0	1.0	91.1
teki-teki	1	1.0	1.0	92.1
puzzle	1	1.0	1.0	93.1
barbie	1	1.0	1.0	94.1
PUBG	6	5.9	5.9	100.0
Total	101	100.0	100.0	



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## 3. Sebutkan jenis game online yang kamu mainkan.....



### Statistics

kategori

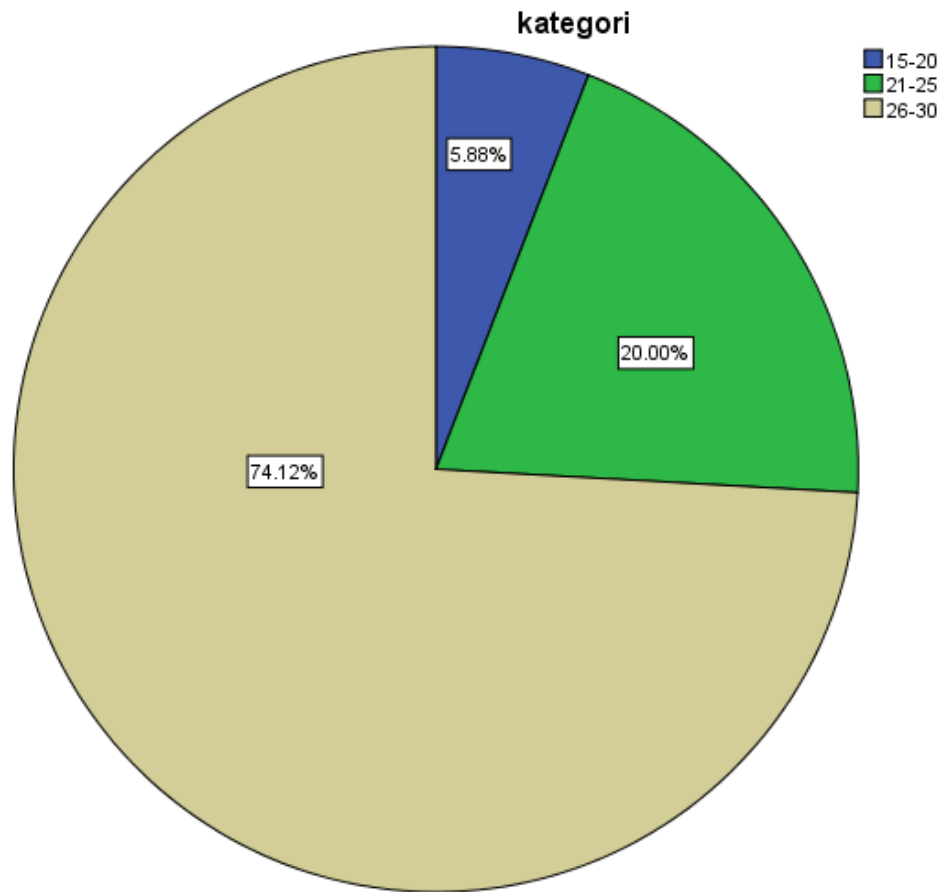
N	Valid	86
	Missing	0

### Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15-20	5	5.8	5.9	5.9
	21-25	17	19.8	20.0	25.9
	26-30	63	73.3	74.1	100.0
	Total	85	98.8	100.0	
Total		86	100.0		



# STIKes Santa Elisabeth Medan



## Statistics

kategori

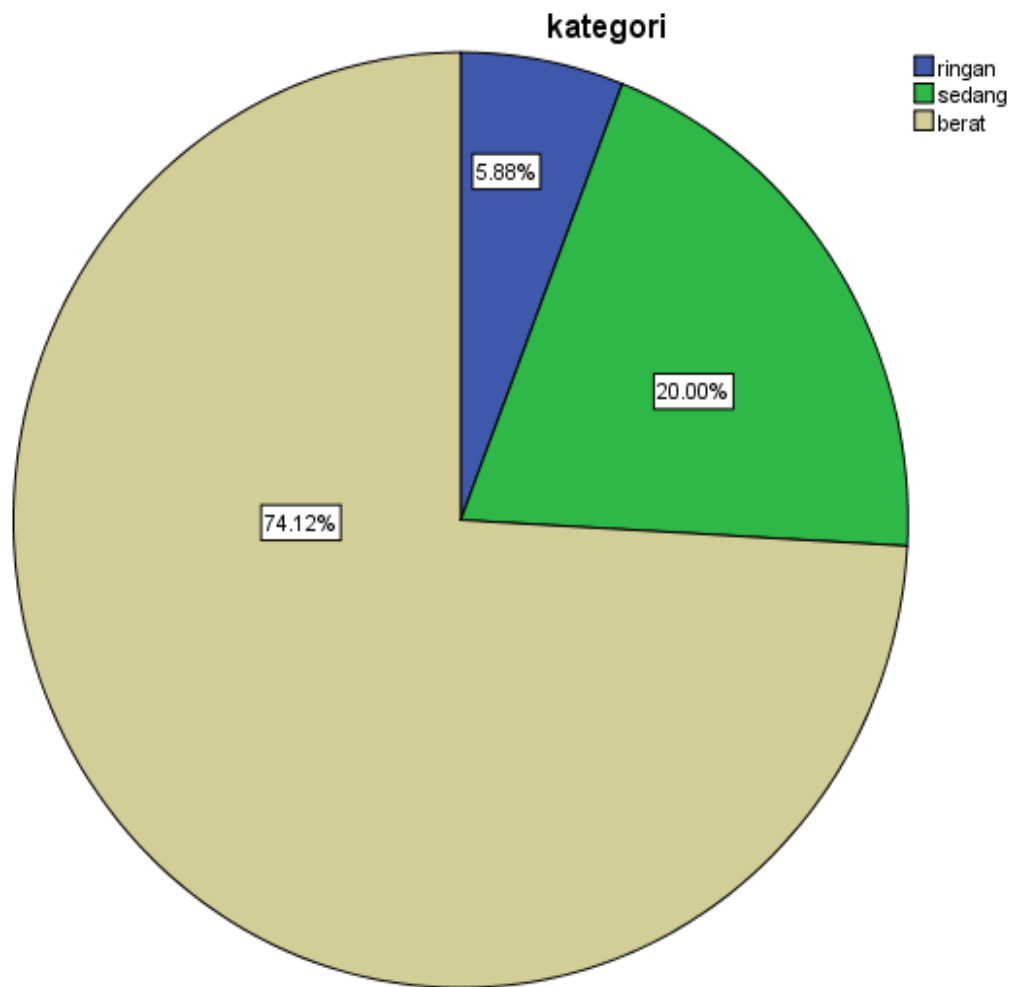
N	Valid	86
	Missing	0

## Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ringan	5	5.8	5.9	5.9
	sedang	17	19.8	20.0	25.9
	berat	63	73.3	74.1	100.0
	Total	85	98.8	100.0	
Total		86	100.0		



## STIKes Santa Elisabeth Medan



Statistics

		Prodi	Jenis kelamin	Usia
N	Valid	86	86	86
	Missing	0	0	0



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## Frequency Table

### Prodi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	D3 Kebidanan	6	7.0	7.0	7.0
	D3 Keperawatan	2	2.3	2.3	9.3
	Manajemen Informasi Kesehatan	15	17.4	17.4	26.7
	S1 Keperawatan	42	48.8	48.8	75.6
	Teknologi Laboratorium Medik	21	24.4	24.4	100.0
	Total	86	100.0	100.0	

### Jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	28	32.6	32.6	32.6
	Perempuan	58	67.4	67.4	100.0
	Total	86	100.0	100.0	

### Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21 tahun	1	1.2	1.2	1.2
	18 tahun	10	11.6	11.6	12.8
	18 Tahun	1	1.2	1.2	14.0
	19 tahun	1	1.2	1.2	15.1
	19 tahun	20	23.3	23.3	38.4
	19 Tahun	5	5.8	5.8	44.2
	20 tahun	22	25.6	25.6	69.8
	20 Tahun	5	5.8	5.8	75.6
	20 thn	1	1.2	1.2	76.7
	21 tahun	12	14.0	14.0	90.7
	21 Tahun	1	1.2	1.2	91.9
	22 tahun	4	4.7	4.7	96.5
	23 tahun	1	1.2	1.2	97.7
	27 tahun	1	1.2	1.2	98.8
	27 Tahun	1	1.2	1.2	100.0



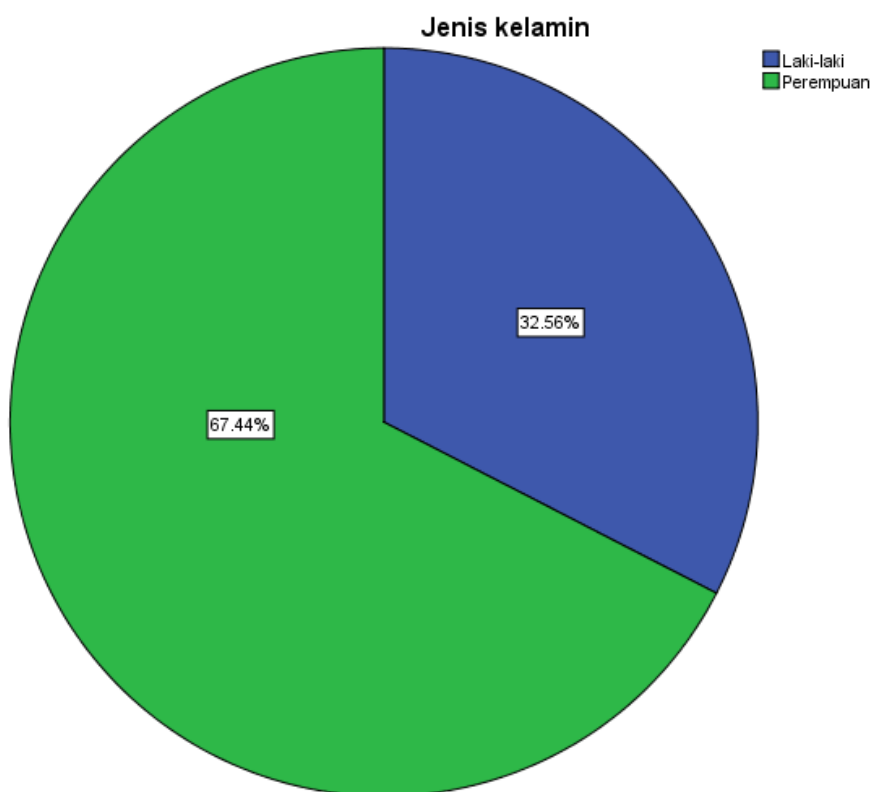
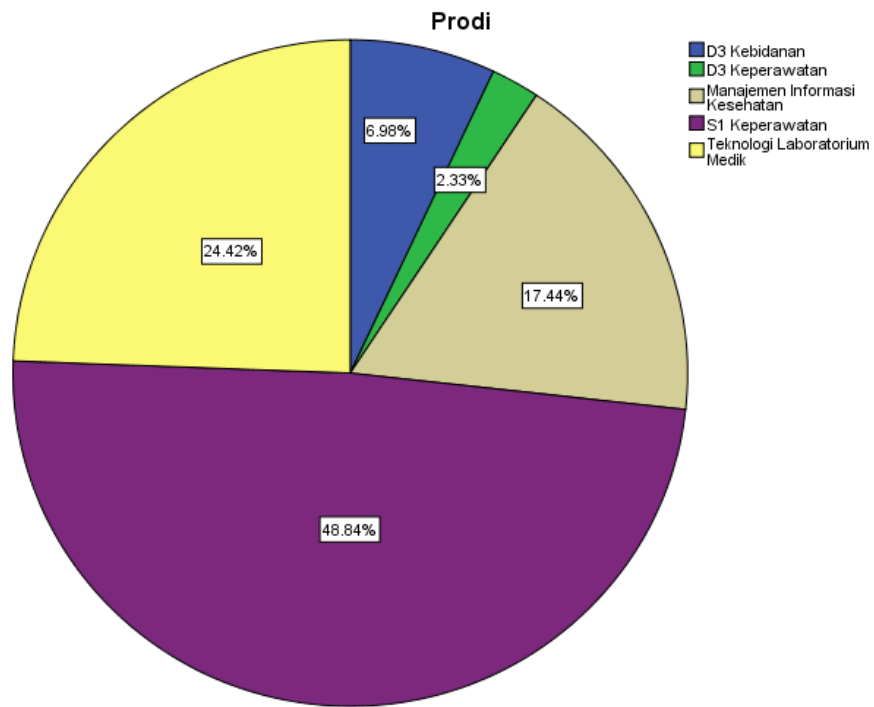
## STIKes Santa Elisabeth Medan

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21 tahun	1	1.2	1.2	1.2
	18 tahun	10	11.6	11.6	12.8
	18 Tahun	1	1.2	1.2	14.0
	19 tahun	1	1.2	1.2	15.1
	19 tahun	20	23.3	23.3	38.4
	19 Tahun	5	5.8	5.8	44.2
	20 tahun	22	25.6	25.6	69.8
	20 Tahun	5	5.8	5.8	75.6
	20 thn	1	1.2	1.2	76.7
	21 tahun	12	14.0	14.0	90.7
	21 Tahun	1	1.2	1.2	91.9
	22 tahun	4	4.7	4.7	96.5
	23 tahun	1	1.2	1.2	97.7
	27 tahun	1	1.2	1.2	98.8
	27 Tahun	1	1.2	1.2	100.0
Total		86	100.0	100.0	



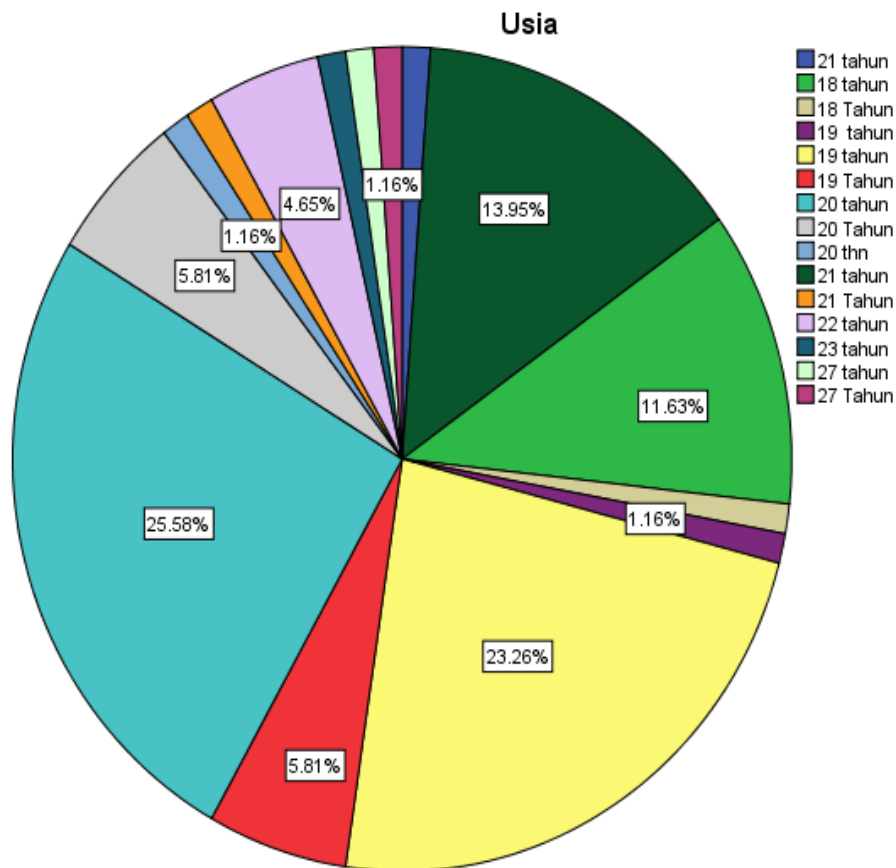
# STIKes Santa Elisabeth Medan

Pie Chart





# STIKes Santa Elisabeth Medan



## Statistics

1. Kapan pertama kali mulai  
bermain game online.....

N	Valid	86
	Missing	0

1. Kapan pertama kali mulai bermain game online.....

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak pernah	13	15.1	15.1	15.1
	SMA	24	27.9	27.9	43.0
	SMP	12	14.0	14.0	57.0
	sejak masuk kuliah	1	1.2	1.2	58.1
	sejak tahun 2021	1	1.2	1.2	59.3





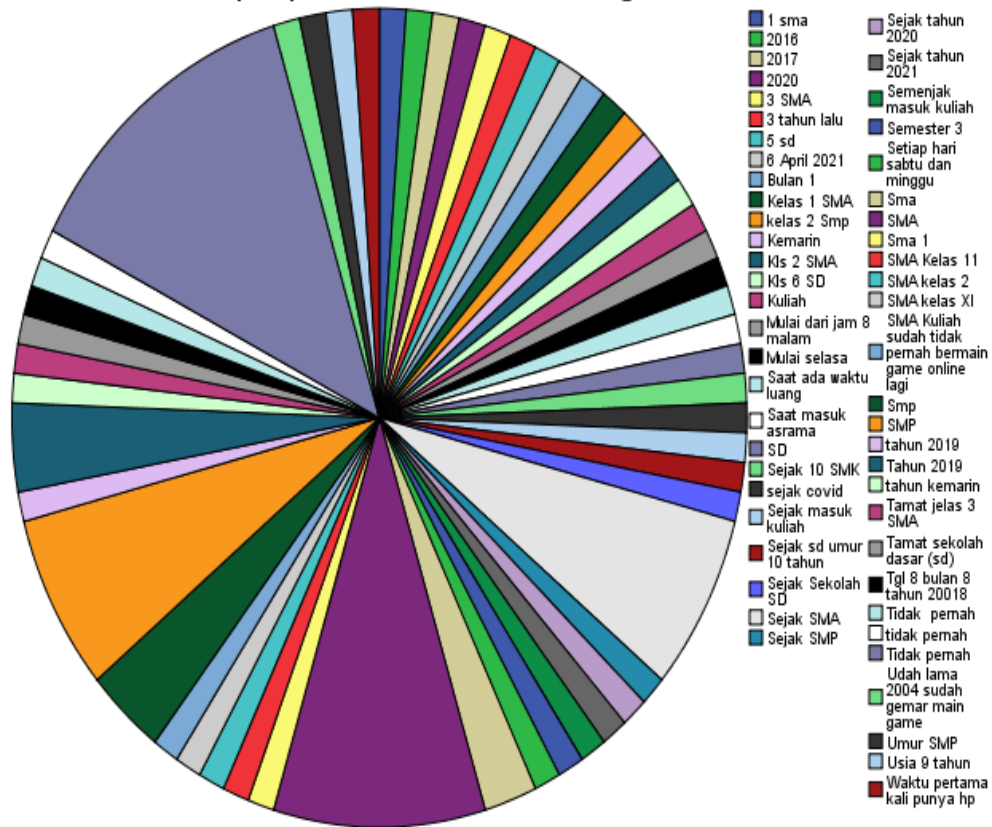
## STIKes Santa Elisabeth Medan

setiap hari sabtu dan minggu	1	1.2	1.2	60.5
kuliah	1	1.2	1.2	61.6
SD	5	5.8	5.8	67.4
tahun 2019	4	4.7	4.7	72.1
kemarin	1	1.2	1.2	73.3
mulai Selasa	1	1.2	1.2	74.4
udah lama 2004	1	1.2	1.2	75.6
tanggal 8 bulan 8 tahun 2018	1	1.2	1.2	76.7
usia 9 tahun	1	1.2	1.2	77.9
Mulai dari jam 8 malam	1	1.2	1.2	79.1
tahun 2016	1	1.2	1.2	80.2
tahun 2020	2	2.3	2.3	82.6
waktu pertama kali punya hp	1	1.2	1.2	83.7
tahun kemarin	1	1.2	1.2	84.9
semenjak masuk kuliah	1	1.2	1.2	86.0
semester 3	1	1.2	1.2	87.2
sejak 10 SMK	1	1.2	1.2	88.4
3 tahun lalu	1	1.2	1.2	89.5
saat masuk asrama	1	1.2	1.2	90.7
26	1	1.2	1.2	91.9
saat ada luang waktu	1	1.2	1.2	93.0
sejak covid	1	1.2	1.2	94.2
bulan 1	1	1.2	1.2	95.3
umur SMP	1	1.2	1.2	96.5
sejak SD umur 10 tahun	1	1.2	1.2	97.7
SMA kuliah sudah tidak pernah bermain game online lagi	1	1.2	1.2	98.8
tanggal 6 april 2021	1	1.2	1.2	100.0
Total	86	100.0	100.0	



# STIKes Santa Elisabeth Medan

## 1. Kapan pertama kali mulai bermain game online.....





## STIKes Santa Elisabeth Medan

### LEMBAR KONSUL

Nama Mahasiswa : Lucia Cindi Situmorang  
NIM : 032017116  
Judul : Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan 2021  
Nama Pembimbing 1 : Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep  
Nama Pembimbing 2 : Amnita A.Y Ginting S.Kep.,Ns.,M.Kep  
Nama penguji 3 : Samfriati Sinurat, S.,Kep., Ns., MAN

NO	HARI /TAN GGAL	PEMBIMBING / PENGUJI	PEMBAHASAN	PARAF		
				PEMB 1	PEMB 2	PENG 3
1.	22 Mei 2021	Samfriati Sinurat, S.,Kep., Ns., MAN	1. kata kunci yang di abstrak 2. hasil penelitian harus bikin persentase			
2.	27 Mei 2021	Samfriati Sinurat, S.,Kep., Ns., MAN	Penguji 3 saya bilang untuk konsul pembimbing 1 dan pembimbing 2 dulu ya			
3.	29 Mei 2021	Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep	Konsul untuk mengirim ke gmail revisian skripsi			
4.	31 Mei 2021	Maria Pujiastuti, S.Kep., Ns., M.Kep	ACC Skripsi			
5.	07 Juni 2021	Amnita A.Y Ginting S.Kep.,Ns.,M.K ep	1. perhatikan typing error 2.sesuaikan IMRAD dan sesuaikan dengan buku panduan 3.perbaikan daftar isi typing error			








## STIKes Santa Elisabeth Medan

NO	HARI /TAN GGAL	PEMBIMBING / PENGUJI	PEMBAHASAN	PARAF		
				PEMB 1	PEMB 2	PENG 3
			4. dibawah pembahasan harus ada judul pembahasan 5.untuk kesimpulan diambil angka tertinggi			
6.	15 Juni 2021	Amnita A.Y Ginting S.Kep.,Ns.,M.K ep	ACC Skripsi			
7.						





# STIKes Santa Elisabeth Medan

## GOOGLE FORM

GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA STIKes SAN

Pertanyaan Jawaban 86 Poin total: 0

86 jawaban  

Menerima jawaban ☒

Ringkasan Pertanyaan Individual


Menyatakan b... penelitian. < 1 dari 25 >

Menyatakan bersedia menjadi responden penelitian yang akan dilakukan oleh Mahasiswa program studi Ners STIKes Santa Elisabeth Medan, yang bernama Lucia Cindi Situmorang dengan judul "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021". Saya memahami bahwa penelitian ini tidak berakibat fatal dan merugikan,oleh karena itu saya bersedia menjadi responden pada penelitian.

[Opsi tampilan](#) v

☒ Bersedia

86 jawaban tidak dinilai / 0

 [Tambahkan masukan](#)

< >