GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DAN INDEKS PRESTASI (IPK) PADA MAHASISWA PRODI D3 KEPERAWATAN BLITAR

KARYA TULIS ILMIAH

LUCKY AMALLIA PUTRI RAHAYUWONO
NIM. P17230201027

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN MALANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN BLITAR
2023

GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DAN INDEKS PRESTASI (IPK) PADA MAHASISWA PRODI D3 KEPERAWATAN BLITAR

Karya Tulis Ilmiah Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan
Menyelesaikan Pendidikan Pada Program Studi Diploma III Keperawatan Blitar
Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

LUCKY AMALLIA PUTRI RAHAYUWONO
NIM. P17230201027

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN MALANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN BLITAR
2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lucky Amallia Putri Rahayuwono

NIM : P17230201027

Program Studi : D3 Keperawatan Blitar Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Blitar, 19 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan

Lucky Amallia Putri Rahayuwono

NIM. P17230201027

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Dr. Imam Sunarno, Drs, SST, M.Kes

NIP. 19680312 198803 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus dengan judul "Gambaran Perilaku Bermain Game Online Dan Indeks Prestasi (IPK) pada Mahasiswa di Prodi D3 Keperawatan Blitar" oleh Lucky Amallia Putri Rahayuwono NIM P17230201027 telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 19 Mei 2023.

Blitar, 19 Mei 2023

Pembimbing Utama



Dr. Imam Sunarno, Drs, SST, M.Kes

NIP. 195901071981121001

LEMBAR PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah dengan judul "Gambaran Perilaku Bermain Game Online Dan Indeks Prestasi(IPK) Pada Mahasiswa Prodi D3 Keperawatan Blitar" oleh Lucky Amallia Putri Rahayuwono NIM P17230201027 telah diujikan di depan dewan penguji pada tanggal 23 Mei 2023.

Dewan Penguji,

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Ns. M. Miftachul Ulum, SST., S. Sos., S. Kep., M.Kes	**Dr. Imam Sunarno, Drs, SST, M.Kes**
NIP. 19680312 198803 1 001	NIP. 19590107 198112 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Dr. Erlina Suci Astuti, S.Kep, Ns, M. Kep
NIP : 19760810 200212 2 001

ABSTRAK

Lucky Amallia Putri Rahayuwono (2023), Gambaran Perilaku Bermain Game Online dan indeks prestasi mahasiswa (IPK) pada Mahasiswa Prodi D3 Keperawatan Blitar. Karya Tulis Ilmiah. Program Studi D3 Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Pembimbing: Dr. Imam Sunarno,Drs.,SST.,M.Kes

Kecanduan game online lebih sering terjadi di kalangan remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan game online berasal di orang yang telah dewasa. Kecanduan game online mempunyai konsekuensi yang sangat besar karena remaja umumnya akan melupakan aktivitas yang lain salah satunya merupakan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa yaitu belajar. Kecanduan game online dapat mempengaruhi motivasi belajar dan nilai. Tujuannya mengetahui gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi (IPK) pada mahasiswa. Metode penelitian deskriptif eksplorasi. Pengambilan sampel *purposive sampling* di peroleh 38 responden dari tingkat 1,2 dan 3. Penelitian ini dilakukan di Prodi D3 Keperawatan Blitar, pada 04 april sampai 18 april. Penelitian di temukan banyak mahasiswa yang merasa senang saat bemain game 86,8%. Sebanyak 10,5% mengalami kecanduan berat dengan rata-rata IPK 3,66 dan 39,5% mengalami kecanduan sedang dengan rata-rata IPK 3.70. Setengah dari responden mengalami kecanduan ringan 50% dengan rata-rata IPK 3.62. Mahasiswa yang kecanduan berat rata-rata IPK tidak rendah dan tidak semua mengalami penurunan IPK. Sedangkan mahasiswa yang kecanduan ringan nilai rata-rata IPK lebih rendah dari mahasiswa yang kecanduan berat. Mahasiswa diharapkan lebih mampu mengatur waktu untuk belajar dan aktivitas lainnya serta bermain game online dengan waktu yang tepat**.**

Kata Kunci: kebiasaan bermain game online, indeks prestasi mahasiswa

ABSTRACT

Lucky Amallia Putri Rahayuwono (2023), Overview of Online Game Playing Behavior and Student Achievement Index (GPA) in Blitar Nursing Study Program D3 Students. Scientific Papers. D3 Nursing Study Program, Health Polytechnic, Ministry of Health Malang. Supervisor: Dr. Imam Sunarno, Drs., SST., M.Kes

Online game addiction is more common among adolescents, because adolescents are considered more vulnerable to online game addiction than adults. Addiction to online games has enormous consequences because teenagers generally forget about other activities, one of which is their responsibility as a student, namely studying. Addiction to online games can affect learning motivation and grades. The aim is to find out the description of the behavior of playing online games and the grade point average (GPA) of students. Exploratory descriptive research method. Purposive sampling obtained 38 respondents from levels 1, 2 and 3. This research was conducted at the D3 Nursing Study Program in Blitar, April 4 to April 18. Research has found that many students feel happy when playing games 86.8%. As many as 10.5% experienced severe addiction with an average GPA of 3.66 and 39.5% experienced moderate addiction with an average GPA of 3.70. Half of the respondents experienced mild addiction 50% with an average GPA of 3.62. Students who are heavily addicted have an average GPA that is not low and not all of them experience a drop in GPA. Meanwhile, students with mild addiction had a lower average GPA than students with severe addiction. Students are expected to be better able to manage time for studying and other activities as well as playing online games at the right time.

Keywords: online gaming habits, student achievement index

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah StudiKasus dengan judul "Gambaran Perilaku Bermain Game Online Terhadap Indeks Prestasi (IPK) pada Mahasiswa Prodi D3 Keperawatan Blitar "sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi D-III Keperawatan Blitar Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatam ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moh. Wildan, A.Per.Pen, M.Pd, Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang.
2. Ibu Dr. Erlina Suci Astuti, M.Kep, Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang.
3. Ibu Wiwin Martiningsih, M.Kep., PhD NS, Ketua Program Studi Dipolam 3 Keperawatan Blitar Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang
4. Bapak Dr. Imam Sunarno, Drs, SST, M.Kes, Dosen Pembimbing dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah yang telah banyak memberikan arahan dalam penyusunan penelitian ini.
5. Bapak Ns. M. Miftachul Ulum, SST. Sos., M. Kes, Dosen Penguji Karya Tulis Ilmiah yang telah membimbing dan mengarahkan.

6. Seluruh dosen dan staf pegawai Program Studi D-III Keperawatan Blitar yang telah memberikan ilmu dan bantuannya.
7. Orang tua yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan bantuan baik moril maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmia Penelitian ini.
8. Teman sekontrakan semuanya, Sabol, Comek, Monda, Ndandun, Rizka, Cindy yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, hujatan dan menemani selama periode praktik keperawatan hingga penulisan Karya Tulis Ilmiah ini, semoga dilancarkan segala urusan dan selalu bahagia.
9. Hafid Akhdan, support system saya terimakasih telah mendengarkan keluh kesah dan memberi semangat dan motivasi.
10. Diri saya sendiri yang sedikit banyak telah berjuang menyelesaikan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini. Pasti ada banyak hal baru dan perjuangan serta pengorbanan yang harus dilewati kembali. Oleh karena itu, tidak apa-apa untuk merasa lelah, saat memilih untuk beristirahat sejenak jangan lupa untuk tetap berjalan lagi sampai di mana akhir yang bahagia itu benar-benar nyata.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan penulisan Karya Tulis Ilmiah masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga Karya Tulis Ilmian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Blitar, 10 Mei 2023
Penulis

Lucky Amallia Putri R
NIM P17230201027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan 3
1.3.1 Tujuan Umum 3
1.3.2 Tujuan khusus 3
1.4 Manfaat 4
1.4.1 Manfaat Teoritis 4
1.4.2 Manfaat Praktis 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Game Online 5
2.1.1 Definisi game online 5
2.1.2 Jenis-Jenis Game Online 6
2.1.3 Motivasi Pengguna Game Online 8
2.1.4 Indikator Kebiasaan Bermain Game Online 9
2.1.5 Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain Game Online 10
2.1.6 Dampak-dampak Game Online 11
2.1.7 Kecanduan Game Online 12
2.1.8 Perilaku Kecanduan Game Online 13
2.1.9 Cara Mengatasai Kecanduan Game Online 15
2.2 Konsep Prestasi 16
2.2.1 Definisi Prestasi 16
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik 17
2.2.3 Indikator Prestasi Akademik Mahasiswa 17
2.3 Kerangka Konseptual 19

BAB 3 METODE PENELITIAN 20
3.1 Desain Penelitian 20
3.2 Kerangka Kerja 20
3.3 Populasi, Sampel, Sampling 21
3.3.1 Populasi 21
3.3.2 Sampel 21
3.3.3 Sampling 21

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian....21
3.4.1 Tempat....21
3.4.2 Waktu....22
3.5 Variabel....22
3.6 Definisi Operasional....23
3.7 Pengumpulan Data....25
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data....25
3.7.2 Instrumen Penelitian....25
3.8 Analisis dan Penyajian Data....26
3.8.1 Pengolahan Data....26
3.8.2 Penyajian Data....27
3.9 Etika Penelitian....28

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN....29
4.1 Gambaran Tempat Penelitian....29
4.2 Hasil Penelitian....29
4.2.1 Data Umum....29
4.2.2 Data Khusus....31
4.3 Pembahasan....31

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN....35
5.1 Kesimpulan....35
5.2 Saran....35

DAFTAR PUSTAKA....37

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional 23

Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian 25

Tabel 3. 3 Kategori Presentase (Dinda Lestari, 2022) 28

Tabel 4. 1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....29

Tabel 4. 2 Karakteristik responden berdasarkan kelas.....30

Tabel 4. 3 Frekuensi awal bermain game.....30

Tabel 4. 4 Frekuensi akhir bermain game.....30

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Perilaku Anak Dalam Bermain Game Online 31

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kategori Kecanduan Bermain Game Online 31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 19

Gambar 3. 1 Kerangka Kerja penelitian gambaran perilaku bermain game online 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat permohonan izin peneliitian 39

Lampiran 2 Informed consent 40

Lampiran 3 Kuisioner penelitian.....41

Lampiran 4 Tabulasi data hasil kuisioner 43

Lampiran 5 IPK responden 45

Lampiran 6 Tabulasi hasil pengisian kuisioner.....46

Lampiran 7 Surat keterangan selesai penelitian.....48