



Kemenkes
Poltekkes Jayapura

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA**

*Skripsi ini Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Akademik Guna
Menyelesaikan Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan*

Oleh:

PUPUT NOVITASARI
PO.71.20.1.20.041

**KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDRAL TENAGA KESEHATAN
POLTEKES JAYAPURA JURUSAN KEPERAWATAN
PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PROPOSAL SKRIPSI

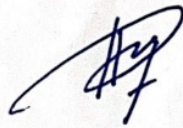
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA
TAHUN 2024

Di Susun Oleh :

Nama : PUPUT NOVITASARI
NIM : PO.71.20.1.20.041
Judul : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI
SMP ADVENT ARGAPURA

Di setujui oleh pembimbing pada tanggal :
Menyetujui

Pembimbing I



DEMIANUS TAFOR, S.Kep.,Ns.,M.Sc
NIP : 197404292001121002

Pembimbing II



LAMRIA SITUMEANG, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP: 197709212005012005

Jayapura, 6 Februari 2024

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan



KISMIYATI, S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIP : 198002032001122001

HALAMAN PENGESAHAN

PROPOSAL SKRIPSI

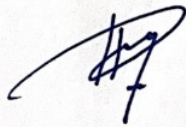
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA
TAHUN 2024

Di Susun Oleh :

Nama : PUPUT NOVITASARI
NIM : PO.71.20.1.20.041
Judul : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI
SMP ADVENT ARGAPURA TAHUN 2024

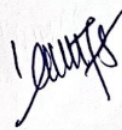
Di setujui oleh pembimbing pada tanggal :
Menyetujui

Pembimbing I



DEMIANUS TAFOR, S.Kep.,Ns.,M.Sc
NIP : 197404292001121002

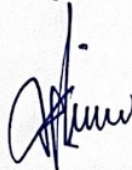
Pembimbing II



LAMRIA SITUMEANG, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP: 197709212005012005

Jayapura, 6 Februari 2024

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan



KISMIYATI, S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIP : 198002032001122001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA

TAHUN 2024

Disusun Oleh
PUPUT NOVITASARI
PO.71.20.1.20.041

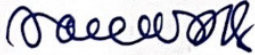
Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji
Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura
Pada tanggal: 7 Juni 2024 dan dinyatakan

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Penguji I
Dr. Frans Manangsang, SKM.,M.Kes (.....)
NIP : 196312041989031003
2. Penguji II
Dr. Ester Rumaseb, S.Pd.,M.Kes (.....)
NIP : 196012211980012001
3. Pembimbing I
Demianus Tafor, S.Kep.,Ns.,M.Sc (.....)
NIP : 197404292001121002
4. Pembimbing II
Lamria Situmeang, S.Kep.,Ns.,M.Kep (.....)
NIP: 197709212005012005

Jayapura, 7 Juni 2024

Ketua Jurusan Keperawatan


Dr. Isak JH Tukayo, S.Kep.,M.Sc
NIP : 196403121988031003

Ketua Program Studi Sarjana Terapan
Keperawatan


Kismiyati, S.Kep.Ns.M.Kes
NIP : 198002032001122001

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA

Puput Novitasari¹, Demianus Tafor², Lamria Situmeang³

¹Mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

²Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

³Prodi D-III Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

Fenomena kecanduan game online diperkirakan dapat mempengaruhi prestasi belajar remaja di sekolah. Di Indonesia, terdapat 60 juta orang yang terdaftar sebagai gamer aktif, menjadikan Indonesia peringkat kedua dalam proporsi pemain game online terbanyak dengan 94,9% dan tingkat penggunaan game online tertinggi di dunia pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-analitik dengan desain cross-sectional, yang dilakukan pada bulan Maret 2024. Populasi penelitian ini adalah remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura dengan total sampel sebesar 52 responden, yang diambil menggunakan metode total sampling kuantitatif. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji chi-square ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 80,8% responden memiliki prestasi belajar rendah, 53,8% memiliki tingkat kecanduan game online sedang, dengan nilai p sebesar 0,003 ($< 0,05$). Kesimpulan penelitian ini adalah adanya hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura, yang terlihat dari mayoritas responden dengan kecanduan game online sedang dan prestasi belajar rendah.

Kata kunci: Kecanduan, Game Online, Prestasi Belajar

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH LEARNING ACHIEVEMENTS IN GRADE VIII TEENAGERS AT ADVENT ARGAPURA JUNIOR HIGH SCHOOL

Puput Novitasari¹, Demianus Tafor², Lamria Situmeang³

¹Mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

²Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

³Prodi D-III Keperawatan Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura

The phenomenon of online game addiction is estimated to affect teenagers' learning achievements in schools. In Indonesia, there are 60 million people registered as active gamers, Indonesia ranks second in the proportion of the most online game players with 94.9% with the highest online game usage rate in the world in 2022. The purpose of this research is that it is known that the relationship between online game addiction and learning achievements in grade VIII teenagers at Argapura Advent Junior High School. This type of research is analytical descriptive with a cross sectional design. This research was conducted in March 2024. The population in this study was grade VIII teenagers in SMP Advent Argapura with a total sample of 52 respondents. Sampling using total sampling by quantitative method. Univariate and bivariate data analysis using the chi-square test ($p < 0.05$). The results of this study were (80.8%) low learning achievement, (53.8%) moderate online game addiction level and p value = 0.003 (< 0.05). The conclusion of this study is that there is a relationship between online game addiction and learning achievement in grade VIII teenagers at SMP Advent Argapura. This can be seen from the majority of respondents who have moderate online game addiction and low learning achievement.

Keywords: Addiction, Online Games, Learning Achievements

HALAMAN MOTTO/PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sembilan bulan mamaku merakit tubuhku untuk menjadi mesin penghancur
badai, maka tak pantas aku tumbang hanya karena mulut seseorang”

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah.

Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

Dan satu lagi,

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Dengan berkat rahmat dan karunia Allah Subhanallahu wa Ta'ala, berupa kesehatan, kelancaran, kesempatan, dan kesabaran yang luar biasa, peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua yang sangat kucintai dan kurindukan kehadirannya kepada:

Seorang yang sangat dirindukan dalam kehidupan peneliti kepada Alm. Dargianto, yang biasanya peneliti sebut Bapak, berhasil membuat peneliti bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah, kini peneliti sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terima kasih untuk semua yang engkau berikan. Perhatian, kasih sayang, dan cinta paling besar untuk anak gadis bungsumu ini. Engkaulah cinta pertama peneliti, walaupun pada akhirnya peneliti harus berjuang sendiri tanpa kau temani lagi. Yang paling berjasa dalam kehidupan peneliti kepada Mama Nira, perempuan luar biasa hebatnya yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana serta selalu menjadi penyemangat. Peneliti persembahkan karya tulis sederhana ini untuk Mama. Terima kasih sudah melahirkan, merawat, dan membesarkan peneliti dengan penuh cinta, menjadi tulang punggung keluarga yang selalu berjuang bersama dan selalu menjadi alasan peneliti untuk tetap kuat, berbuat baik, sabar, ikhlas dan tenang menjalani kehidupan yang banyak lika-likunya ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tak terhitung jumlahnya. Dengan izin-Nyalah, Peneliti diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Terapan Keperawatan (S.Tr.Kep).

Meski belum sempurna, Peneliti bersyukur telah mencapai titik ini, dan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini peneliti dedikasikan sebagai bentuk rasa terimakasih kepada:

1. Masrif, SKM.,M.Kes, sebagai Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura, telah memberikan peneliti kesempatan untuk belajar sebanyak mungkin di Institusi Pendidikan ini.
2. Dr. Isak JH Tukayo, S.Kep.,M.Sc, sebagai Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura, telah memberikan bantuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura, khususnya di Jurusan Keperawatan.
3. Kismiyati, S.Kep.Ns.M.Kes, sebagai Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan, telah memberikan arahan dan dukungan yang berharga selama perjalanan Pendidikan saya di Poltekkes Jayapura
4. Demianus Tafor, S.Kep.,Ns.,M.Sc, sebagai pembimbing I, telah memberikan banyak bantuan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini tanpa kenal lelah.
5. Lamria Situmeang, S.Kep.,Ns.,M.Kep, sebagai pembimbing II, juga telah memberikan kontribusi yang berarti dalam penelitian ini dengan memberikan panduan dan dukungan yang berkelanjutan kepada peneliti.
6. Gajus Tamalero S.H,M.M.Pd, sebagai Kepala Sekolah SMP Advent Argapura, serta seluruh staf, terima kasih atas kerjasama dan dukungan memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian ini.

7. Dua Orang Tua tercinta, Alm.Dargianto bapak dan mama Nira, atas doa dan dukungan yang ikhlas, tulus yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini
8. Ketiga saudara saya, Ratna Yuni Iriani, By Reny Dewi Yanti A.Md.Keb dan Safitri Ermawati A.Md.Kep. Terimakasih atas segala doa, usaha, motivasi yang telah diberikan kepada adik terakhir ini.
9. Sisthreehood seperjuangan dalam perkuliahan ini Dewi Indah Sarmitha dan Feronika Datuan yang telah menemani, menolong, memberi dukungan, motivasi serta memberikan semangat dalam setiap proses belajar.
10. Teman peneliti Devita Olivia Stefanni Lopian yang telah membantu dan meluangkan waktunya, mendorong semangat peneliti untuk melakukan penelitian ini agar selesai tepat pada waktunya.
11. Tidak lupa juga bestie sefrekuensi peneliti yang mau diajak healingan disaat peneliti capek dengan keadaan, Sisilia Febbyana Michella Wio, Vendra febriana A.Md.Farm, Siti Felladriana A.Md.Farm, Ulfariani A.Md.Farm dan juga Shafa Annisa Zen A. Md. Kep.
12. Teman-teman seangkatan nersgen 2020 yang berada dalam satu naungan almamater yang senantiasa memberikan dukungan, serta saling memotivasi satu sama lain agar sama-sama terselesaikannya skripsi ini.
13. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yang berinisial A. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada peneliti. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung atau menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah memberi semangat untuk tidak menyerah.
14. Terakhir, Terimakasih Novita, diri peneliti sendiri yang telah bekerja keras berjuang dan selalu berusaha sampai sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar kedaan dan memutuskan tak pernah mau menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PROPOSAL SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI DEWAN PENGUJI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABTRACT</i>	vi
HALAMAN MOTTO/PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
1. Tujuan umum.....	6
2. Tujuan khusus.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Remaja pada umumnya	6
2. Lembaga Pendidikan	6
3. Peneliti selanjutnya	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. <i>Game online</i>	7
1. Definisi <i>Game online</i>	7
2. Sejarah Perkembangan <i>Game online</i>	7
3. Jenis-jenis <i>Game online</i>	9
B. Kecanduan <i>Game online</i>	10

1. Definisi Kecanduan <i>Game online</i>	10
2. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game online</i>	11
3. Gejala Kecanduan <i>Game online</i>	12
4. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	13
5. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	13
6. Pengukuran Kecanduan <i>Game online</i>	14
C. Prestasi Belajar	15
1. Definisi Prestasi Belajar	15
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	16
3. Pengukuran Prestasi Belajar	17
D. Remaja.....	19
1. Definisi Remaja.....	19
2. Tahapan Masa Remaja.....	20
E. Sintesa penelitian sebelumnya	21
F. Kerangka Teori	24
G. Kerangka Konsep	25
H. Hipotesis Penelitian.....	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
1. Populasi	26
2. Sampel	26
a. Kriteria sampel	26
D. Definisi Operasional dan Kriteria Objektif	27
E. Instrument Penelitian.....	27
F. Etika Penelitian	28
G. Cara Pengumpulan Data	29
1. Data Primer	29
2. Data Sekunder	29

H. Analisis Data	30
1. Pengolahan Data.....	30
2. Analisis Data	31
3. Penyajian Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	32
B. Hasil Penelitian	33
C. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul	Halaman
Tabel 1	Perbandingan nilai angka, huruf dan predikatnya	18
Tabel 2	Sintesa penelitian sebelumnya	21
Tabel 3	Definisi operasional dan kriteria objektif	27
Tabel 4	Distribusi responden berdasarkan usia pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	34
Tabel 5	Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	34
Tabel 6	Distribusi frekuensi berdasarkan waktu bermain <i>game online</i> pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	35
Tabel 7	Distribusi frekuensi berdasarkan tempat bermain <i>game online</i> pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	35
Tabel 8	Distribusi frekuensi kecanduan <i>game online</i> pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	36
Tabel 9	Distribusi frekuensi prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	36
Tabel 10	Hubungan prestasi belajar dengan kecanduan <i>game online</i> pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	37
Tabel 11	Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura	37

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul	Halaman
Gambar 1	Kerangka teori	24
Gambar 2	Kerangka konsep	25
Gambar 3	Alur kerja penelitian	29
Gambar 4	Profil sekolah	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul
Lampiran 1	Inform consent
Lampiran 2	Karakteristik responden
Lampiran 3	Kuesioner variabel penelitian
Lampiran 4	Formulir Pengajuan Judul Skripsi
Lampiran 5	Permohonan Izin Pengambilan Data Awal
Lampiran 6	Formulir Syarat Maju Ujian Proposal
Lampiran 7	Formulir Syarat Dikeluarkan Surat Ijin penelitian
Lampiran 8	Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 9	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 10	Formulir Syarat Maju Ujian Skripsi
Lampiran 11	Lembar Bimbingan Skripsi
Lampiran 12	Hasil Penelitian
Lampiran 13	Master Tabel Kecanduan Game Online
Lampiran 14	Master Tabel Prestasi Belajar
Lampiran 15	Dokumentasi (Foto)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, oleh karena itu dampak dari kemajuan teknologi seperti Komputer (PC), televisi, radio, handphone, gadget, dan ipads dengan cepat memengaruhi masyarakat. Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau yang lebih dikenal dengan *game online*.

Game online adalah suatu fenomena yang sedang marak di Indonesia termasuk di kalangan remaja. Fasilitas yang ditawarkan oleh *game online* memberikan kenyamanan yang membuat remaja cenderung tertarik dan sibuk dalam bermain. Remaja beranggapan bahwa bermain *game online* dapat membantu mengurangi stres dan capek akan berkurang. Namun, ini tidak dianjurkan karena bila dilakukan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan (Mbatu A. L., 2021).

World Health Organization (WHO) 2018, telah menetapkan kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). *International Classification of Diseases* (ICD-11) menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Fadila *et al.*, 2022).

Pertumbuhan pesat pengguna *game online* didukung oleh data dari 10 negara dengan tingkat penggunaan *game online* tertinggi di dunia pada tahun 2022. Negara-negara tersebut termasuk Filipina (96,6%), Indonesia (94,9%), Vietnam (93,9%), Thailand (93,5%), Turki (92,6%), India (92%), Afrika Selatan (91,1%), Meksiko (91%), Arab Saudi (90,9%), dan Uni Emirat Arab (90,7%). Indonesia menempati peringkat kedua dalam proporsi pemain *game online* terbanyak dengan 94,9%, berada di bawah Filipina yang mencapai 96,6%. Secara keseluruhan, menurut data We Are Social, 82,4% dari pengguna internet global terlibat dalam *game online* (Rahman D. F., 2022).

Jumlah pengguna game aktif di dunia diperkirakan terdapat sekitar 2,95 miliar gamer aktif. Di Indonesia, terdapat 60 juta orang yang terdaftar sebagai gamer aktif, dengan 54,1% dari mereka berusia 15-18 tahun dan mengalami kecanduan *game online*. Dari angka tersebut, sekitar 77,5% adalah remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan, yang rata-rata menghabiskan waktu 2-10 jam per minggu bermain *game online*. Data juga menunjukkan bahwa di Medan, 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan berusia 12-22 tahun mengakui mengalami kecanduan terhadap permainan *online* (Aulia, S. R., & Susanti, M., 2022).

Game online merupakan salah satu bentuk hiburan yang memiliki dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama bagi para pelajar. Perkembangan *game online* telah mempengaruhi aktivitas sehari-hari remaja di lingkungan sekolah. Remaja menjadi target utama dari pasar *game online* yang cukup besar. Tingginya minat pada permainan ini disebabkan oleh peningkatan mutu dan kualitas *game online* saat ini. Terutama di kalangan siswa SMP, banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, suatu fakta yang mengkhawatirkan mengingat bahwa pada dasarnya mereka seharusnya menggunakan waktu mereka untuk kegiatan yang lebih positif, seperti belajar, diskusi kelompok, olahraga, mengerjakan tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan aktivitas positif lainnya yang mendukung perkembangan mereka. Dari sudut pandang sosiologis dan psikologis, kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat membentuk kepribadian anak-anak menjadi lebih egois, individualis, dan egosentris, serta berpotensi menyebabkan ketergantungan. Kondisi ini tentu akan berdampak negatif pada prestasi belajar anak (Laeliah & Fachruroji, 2023).

Pentingnya pendidikan bagi manusia tidak diragukan lagi. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Namun, pendidikan tidak bisa terwujud tanpa proses belajar yang berkelanjutan. Dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan pemikiran, sikap, dan tindakan yang positif. Proses belajar ini merupakan ketidaktahuan menjadi

pengetahuan, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman, dan dari ketidaksadaran menjadi kesadaran.

Pendidikan saat ini memiliki peran penting dalam mengembangkan prestasi, potensi, dan karakter individu untuk masa depan mereka. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan remaja melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan. Hasil dari proses pembelajaran disebut sebagai prestasi belajar, yang mencerminkan usaha belajar siswa dalam bentuk simbol, huruf, atau kalimat yang menggambarkan pencapaian mereka dalam periode tertentu. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar adalah proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses tersebut (Julia, 2018).

Prestasi belajar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada kemampuan seseorang dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang diajarkan dalam pelajaran, biasanya tercermin dalam nilai tes atau angka yang diberikan oleh pengajar. Prestasi belajar individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sangat penting karena membantu siswa mencapai prestasi belajar yang terbaik. Dengan demikian, prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan remaja di sekolah yang diekspresikan melalui penilaian berupa nilai numerik (Lukmana & Djamaluddin, 2023).

Ada dua faktor yang memengaruhi baik proses maupun hasil belajar, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi dua, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis seperti kesehatan siswa, kecacatan fisik, dan sejenisnya, sementara faktor psikologis mencakup tingkat kecerdasan yang rendah, kurangnya minat belajar, motivasi yang kurang, dan kesehatan mental yang kurang baik, seperti yang dialami oleh pecandu *game online* yang sering kali terbawa suasana game dalam mimpi mereka, memiliki fantasi yang kuat terkait game, dan merasa terpenuhi secara emosional melalui permainan tersebut, yang secara keseluruhan dapat mempengaruhi proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari faktor non-sosial dan faktor sosial. Faktor non-sosial meliputi kualitas peralatan atau media pembelajaran,

kondisi ruang belajar, dan kurikulum, sedangkan faktor sosial termasuk faktor keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat, dan teman sebaya yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Tisaga Purnama Jaya & Suharso, 2018).

Remaja merupakan masa transisi dimana perubahan biologis, kognitif, sosio-emosional yang terjadi dari kanak-kanak menuju dewasa. Karakteristik dari remaja sendiri yaitu keingintahuannya yang tinggi dengan mencoba hal-hal baru, salah satunya seperti bermain *game online*. Namun, kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat mengganggu produktivitas remaja, seperti mengganggu pola tidur, menghabiskan uang saku untuk keperluan game, perubahan emosional yang berdampak pada konflik interpersonal dan seringnya membolos sekolah. Kebiasaan bermain *game online* ini seringkali menjadi bentuk pelarian dari tekanan belajar, penurunan nilai, persaingan prestasi dan stres akademik yang dirasakan oleh remaja. Stres belajar dapat mengakibatkan kehilangan semangat belajar, kesulitan berkonsentrasi, menghindari masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekolah, serta meningkatnya kecenderungan untuk membolos sekolah yang pada akhirnya mempengaruhi hasil akademik (Anugrah *et al.*, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yusufroni *et al.*, 2022) tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Swasta Karya Botombawo, ditemukan bahwa dampak dari kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik adalah peserta didik yang terlalu banyak bermain game cenderung mengalami dampak negatif terhadap diri mereka sendiri. Mereka menjadi lupa akan tugas-tugasnya, kurang fokus dalam belajar, dan mengabaikan tanggung jawab akademik mereka, yang pada akhirnya berpengaruh secara langsung pada hasil akademik yang mereka capai. Kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat mengurangi tingkat keseriusan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Chlaudia Frisilia (2021) tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game*

online dan prestasi akademik pada remaja di kota Makassar Oleh karena itu, kecanduan *game online* memiliki dampak pada prestasi akademik remaja di Kota Makassar.

Berdasarkan informasi ini, dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengalami risiko kecanduan, yang dapat menyebabkan dampak negatif pada kesehatan mental, fisik, manajemen waktu yang kurang efisien, dan pencapaian prestasi belajar.

Pada survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 November 2023 di SMP Advent Argapura, sebuah sekolah yang telah mengikuti perkembangan teknologi, diperoleh informasi dari kepala sekolah dan wali kelas VIII serta beberapa guru yang mengajar. Kepala sekolah mengatakan bahwa tidak ada larangan bagi siswa-siswi untuk membawa handphone ke sekolah. Beberapa siswa-siswi terlihat menggunakan handphone selama istirahat dan setelah pulang sekolah, dengan banyak dari mereka terlibat dalam *game online*. Selain itu, wali kelas VIII juga mengungkapkan bahwa selama proses belajar tidak ada yang boleh bermain handphone, semua handphone dikumpulkan didepan meja guru yang sedang mengajar, beberapa guru juga mengungkapkan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan prestasi belajar.

Dari penjelasan diatas menjadikan alasan seorang remaja dapat kecanduan *game online* karena adanya tekanan dari proses belajar yang dapat menimbulkan stres yang nantinya akan menjadikan *game online* sebagai jalan keluar untuk menghadapinya. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

2. Tujuan khusus

- a) Menganalisis distribusi frekuensi kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura
- b) Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura.

D. Manfaat Penelitian

1. Remaja pada umumnya

Penelitian ini dapat membantu remaja memahami dampak negatif kecanduan *game online* pada kesehatan fisik dan mental mereka, sehingga meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan yang seimbang. Menyadarkan pentingnya keseimbangan antara belajar dan hiburan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada lembaga pendidikan tentang bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi siswa. Dari situ, mereka dapat mengembangkan kebijakan dan program pendidikan yang lebih efektif dalam mencegah dan mengatasi masalah tersebut.

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut tentang hubungan antara kecanduan *game online* dan remaja. Hal ini dapat mengarah pada penemuan solusi yang lebih baik dan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online

1. Definisi Game Online

Game online adalah bentuk permainan terkoneksi melalui internet, dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer (PC), laptop, dan handphone. Dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan, *game online* memiliki beragam jenis mulai dari teks hingga grafik kompleks yang membentuk dunia virtual. Melalui bermain *game online*, para *gamer* dapat beraktivitas sosial, berinteraksi secara virtual, bahkan membentuk komunitas di dalam permainan tersebut. Permainan daring (*game online*) menggunakan jaringan komputer, seperti LAN, kuota data, atau internet. Meskipun tidak selalu mendukung mode multipemain, umumnya *game online* dengan skala besar memfasilitasi permainan multipemain, menjadi salah satu faktor utama kepopulerannya (Yusnizal *et al.*, 2018).

Game online telah menjadi gaya hidup baru bagi berbagai kalangan, termasuk anak muda dan pelajar. Warung internet (warnet) di kota maupun desa sering menyediakan fasilitas untuk memainkan *game online*. Jenis *game online* bervariasi, mencakup perang, balapan, olahraga, dan lainnya. Permainan ini dapat dimainkan dengan aturan tertentu, menciptakan situasi di mana ada yang menang dan ada yang kalah. Secara umum, pengalaman bermain *game online* ini seringkali dianggap sebagai kegiatan yang tidak terlalu serius atau dilakukan untuk tujuan refreshing (Surbakti, 2017).

2. Sejarah Perkembangan Game Online

Game komputer awalnya dikembangkan melalui industri akademis dan militer, yang juga turut melahirkan internet. Sebelum popularitas *game online*, kita sering memainkan *game* di komputer tanpa mengandalkan internet. *Game* yang sukses di Amerika pada tahun 1970-an, seperti Pong, Space Invaders, Monaco GP, dan Pac-Man (Flew, 2005:102). Pada tahun 1980-an, Nintendo mendominasi dengan *game* paling fenomenal dan

sukses, yaitu Super Mario Bros, yang berhasil menjual sekitar 500 juta dolar pada tahun 1990.

Pada tahun 1990-an, Sega hadir dengan menawarkan konsol Genesis 16-bit yang menampilkan karakter, latar belakang, kecepatan, dan suara yang lebih baik dibandingkan beberapa *game* sebelumnya. Konten *game* yang ditawarkan oleh Sega termasuk Sonic the Hedgehog, Street Fighter, dan Mortal Kombat, yang kebanyakan dimainkan oleh anak remaja laki-laki. Namun, kemudian kritik muncul karena dampak kekerasan pada anak yang memainkannya. Tidak ingin kalah dari dominasi pasar Sega, Nintendo menciptakan pasar sendiri dengan merilis produk baru, yaitu *Game Boy*. *Game Boy* adalah perangkat *game* genggam yang miniatur, portabel, dan praktis bisa dibawa ke mana-mana.

Pada tahun 1994, Sony sebagai media konglomerat terbesar meluncurkan PlayStation, di mana terjadi pergeseran penyimpanan *game* menuju CD-ROM yang lebih mudah diproduksi dan didistribusikan. Pada awal tahun 2000-an, dominasi ditandai oleh pertumbuhan *game online* atau *Massive Multiplayer Online Games* (MMOGs). *Ultima Online* diluncurkan pada Oktober 1997 dan pada tahun 2001 memiliki hampir 250.000 pelanggan. Pertumbuhan MMOGs kemudian diikuti oleh *game* lain seperti *Dark Age of Camelot*, *The Sims Online*, dan *Star Wars Galaxies* yang memiliki lebih dari 200.000 pelanggan pada tahun 2003.

Di Indonesia, pada tahun 2000-an, munculnya *game* bertipe MMOGs atau MMORPG mulai dikenal. Ini adalah jenis *game* petualangan di mana pemain dapat bermain bersama banyak orang dalam satu server, menciptakan pengalaman seperti di dunia nyata. Contohnya adalah *Emil Chronicle Online* yang dirilis oleh *Wave Game* dengan lebih dari 350.000 pengikut di Facebook. Selain itu, jenis *game* FPS seperti *Point Blank* yang dirilis oleh *Gemscool* mencapai lebih dari 340.000 pengikut. FPS adalah jenis *game* tembak-menembak atau peperangan di mana pemain menjadi karakter di dalam *game*.

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer. Ledakan *game online* mencerminkan pesatnya perkembangan jaringan komputer, mulai dari skala kecil (*small local network*) pada awalnya hingga menjadi internet dan terus berkembang hingga sekarang. Pada tahun 1969, saat pertama kali muncul, komputer hanya dapat digunakan oleh 2 orang untuk bermain *game*. Kemudian, dengan adanya komputer berbasis time-sharing, pemain yang bisa memainkan *game* tersebut menjadi lebih banyak dan tidak perlu berada di ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica, 1999) dalam (Febriany, 2022).

3. Jenis-jenis Game Online

- a. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS)
Jenis *game online* ini memberikan sudut pandang orang pertama sehingga pemain merasa seperti berada dalam permainan dengan melihat dari perspektif karakter yang dimainkan. Setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dalam akurasi, refleks, dan aspek lainnya. Permainan ini melibatkan banyak orang dan sering kali mengambil latar belakang peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh *game* MMOFPS antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)
Jenis *game* ini menekankan kehebatan strategi pemain. Pemain harus mengatur strategi permainan, dan tema permainan bisa mencakup sejarah (seperti seri *Age of Empires*), fantasi (seperti *Warcraft*), atau fiksi ilmiah (seperti *Star Wars*).
- c. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)
Game jenis ini melibatkan pemain dalam peran tokoh khayalan dan mendorong kerjasama untuk membangun cerita bersama. MMORPG cenderung lebih fokus pada kolaborasi daripada kompetisi. Para pemain biasanya tergabung dalam satu kelompok. Contoh *game* dalam genre ini

antara lain Ragnarok *Online*, The Lord of the Rings *Online*: Shadows of Angmar, Final Fantasy, dan DotA. (Febriany, 2022).

B. Kecanduan Game Online

1. Definisi Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*).

Seseorang dianggap kecanduan *game online* jika mereka sulit melepaskan diri dari permainan tersebut dan secara intens memikirkannya. Kecanduan ini ditandai dengan keterlibatan berlebihan, mengabaikan aspek lain dalam hidup. Fokus dan perhatian utama tertuju pada *game online*, yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menawarkan tantangan menarik, mendorong individu bermain tanpa memperhatikan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam *game*, terutama saat bermain dalam kelompok untuk bersaing, menjadi daya tarik utama. Jika seseorang mencapai tingkat ini, dapat disimpulkan bahwa mereka mengalami kecanduan. Remaja cenderung rentan terhadap kecanduan *game online* karena sedang mengembangkan diri dan mencari kesenangan, termasuk melalui *game online* (Suplig *et al.*, 2017).

Apabila seorang pemain terlalu terpaku pada *game* hingga melupakan waktu dan aktivitas utama sebagai manusia, seperti makan dan beristirahat,

hal ini dapat berdampak buruk pada kehidupannya. *World Health Organization* (WHO) mengkategorikan kecanduan bermain *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Kategori ini terlihat ketika terdapat gangguan kontrol terhadap *game* dan prioritas lebih diberikan pada *game* daripada kegiatan lain. Perilaku semacam itu terus dilakukan meskipun menimbulkan dampak atau konsekuensi negatif. (Kibtyah *et al.*, 2023).

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah kondisi di mana seseorang bergantung atau terikat secara fisik maupun psikologis pada suatu aktivitas, dan merasakan ketidaknyamanan jika tidak dapat memenuhi kebiasaan tersebut. Kecanduan *game online*, dalam konteks ini, merujuk pada keadaan di mana seseorang sangat terikat pada kebiasaan bermain *game online*. Seiring waktu, terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah kegiatan tersebut, tanpa memedulikan konsekuensi negatif yang mungkin timbul.

2. Faktor-faktor Kecanduan Game Online

Game dirancang dengan sistem poin atau tujuan yang, jika dicapai atau diselesaikan, menunjukkan kehebatan objek yang dimainkan. Manusia, dengan sifat dasarnya yang ingin tahu, dorongan untuk menjadi pemenang, dan kebanggaan atas kemampuannya dalam mencapai tujuan permainan, seringkali merasakan kegembiraan yang dapat berujung pada kecanduan. Pengaruh perkembangan teknologi dan globalisasi, serta kurangnya pengawasan dari orang tua, juga dapat menjadi penyebab yang tidak dapat dihindari. (Masya H & Candra, D. A., 2016) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu

a) Faktor-faktor *internal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut :

- 1) Dorongan kuat dari remaja untuk mencapai nilai tinggi dalam *game online*, karena desain permainan tersebut didesain untuk menarik minat dan meningkatkan keinginan untuk mencapai skor lebih tinggi.

- 2) Rasa kebosanan yang muncul saat remaja berada di rumah atau di sekolah.
 - 3) Kesulitan dalam mengatur prioritas untuk melakukan kegiatan penting selain bermain *game online*.
 - 4) Kurangnya kontrol diri pada remaja, menyebabkan mereka sulit mengantisipasi dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.
- b) Faktor-faktor *eksternal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja sebagai berikut :
- 1) Lingkungan yang tidak terkontrol, di mana pengaruh teman-teman yang juga bermain *game online* dapat memengaruhi remaja.
 - 2) Kurangnya hubungan sosial yang positif, membuat remaja memilih bermain *game online* sebagai alternatif untuk bersenang-senang.
 - 3) Harapan tinggi dari orangtua terkait partisipasi anak dalam berbagai kegiatan seperti kursus atau les, menyebabkan kebutuhan dasar anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga, terabaikan.

3. Gejala Kecanduan Game Online

Gejala kecanduan bermain *game online*, seperti yang dijelaskan oleh Sri *et al.*, 2017, mencakup:

- a) Remaja yang menghabiskan sepanjang hari untuk bermain *game online*, seringkali dalam waktu yang berkepanjangan (lebih dari tiga jam).
- b) Remaja bermain *game online* demi kesenangan, tampaknya tidak mengenal lelah, dan mudah tersinggung ketika dilarang.
- c) Remaja yang kecanduan tidak mempedulikan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dengan kecenderungan memberontak jika dilarang.
- d) Remaja mengorbankan kegiatan sosial, serta enggan melakukan aktivitas lain, seperti mengabaikan kebutuhan makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya, atau belajar.
- e) Remaja yang berkeinginan untuk mengurangi ketergantungannya tetapi tidak mampu melakukannya.

4. Dampak Kecanduan Game Online

Dampak kecanduan *game online* dijelaskan oleh Sri *et al.*, 2017 sebagai berikut:

- a) Belajar menjadi kurang produktif, dan waktu luang remaja sering dihabiskan untuk bermain *game online*.
- b) Remaja cenderung mencuri waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- c) Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan membantu orang tua setelah jam sekolah hilang karena bermain *game online*.
- d) Uang jajan atau uang sekolah dapat terpakai untuk bermain *game online*.
- e) Remaja mungkin kehilangan pemahaman terhadap waktu karena terlalu asyik bermain *game online*.
- f) Pola makan remaja dapat terganggu akibat efek bermain *game online*.
- g) Keseimbangan emosional remaja dapat terpengaruh oleh dampak psikologis dari bermain *game*.
- h) Jadwal beribadah remaja terkadang terlalaikan karena fokus pada *game online*.
- i) Remaja cenderung membolos sekolah demi kesenangan bermain *game*.

5. Aspek Kecanduan Game Online

Menurut (Suplig *et al.*, 2017) menyatakan bahwa terdiri dari empat komponen yang menunjukkan adanya kecanduan *game online* pada seseorang, yaitu,

a. Penggunaan Berlebihan (*Excessive Use*)

Terjadi ketika bermain *game online* menjadi kegiatan utama dalam hidup individu, mendominasi pikiran (gangguan kognitif), perasaan (rasa sangat butuh), dan perilaku (kemunduran dalam perilaku sosial).

b. Gejala Pembatasan (*Withdrawal Symptoms*)

Merupakan perasaan tidak nyaman karena pengurangan atau penghentian penggunaan *game online*, mempengaruhi fisik pemain dengan gejala seperti pusing dan insomnia, serta efek psikologis seperti mudah marah atau perubahan mood.

c. Toleransi (*Tolerance*)

Proses di mana diperlukan peningkatan penggunaan *game online* untuk mencapai efek perubahan mood yang sama. Kepuasan bermain *game online* akan berkurang jika digunakan terus-menerus dalam waktu yang sama.

d. Dampak Negatif (*Negative Repercussion*)

Melibatkan dampak negatif antara pengguna *game online* dan lingkungannya, juga mempengaruhi tugas-tugas lain seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

6. Pengukuran Kecanduan Game Online

Kuesioner yang digunakan untuk menentukan tingkat kecanduan pada pemain *game online* adalah *Game Addiction Scale for Adolescent* (GASA) yang merupakan alat ukur yang dikembangkan oleh Lemmens, Vankelburg dan Peter (2009). Kuesioner ini mengukur tentang tujuh dimensi kecanduan yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Kuesioner ini terdiri dari 21 item pertanyaan yang harus dijawab menggunakan skala likert. Setiap pernyataan memiliki lima kemungkinan jawaban yaitu: Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), Kadang-kadang (KK), Sering (SR), Sangat Sering (SS). Jika responden menjawab Sangat Sering (SS) diberi skor 5 (lima), Sering (SR) diberi skor 4 (empat), Kadang-kadang (KK) diberi skor 3 (tiga), Jarang (JR) diberi skor 2 (dua), dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 1. Total skor diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing pertanyaan, dengan total skor paling rendah 21 dan paling tinggi 105. Dikatakan kecanduan *game online* ringan jika total skor < 32 , kecanduan *game online* sedang jika total skor > 32 dan < 62 , dan kecanduan *game online* tinggi ≥ 62 .

C. Prestasi Belajar

1. Definisi Prestasi Belajar

Dalam lingkup pendidikan, belajar bisa diartikan sebagai pola suatu perubahan yang baik dari fase awal hingga mencapai fase akhir,

diperoleh pengetahuan, pengetahuan baru dan kemampuan yang terbentuk melalui pengalaman serta pembelajaran. Hasil proses pembelajaran ditunjukkan dengan kinerja yang dapat diberikan apresiasi atas tercapainya prestasi setelah melalui proses belajar yang menunjukkan hasil. Setelah memahami "prestasi" dan "belajar". Prestasi dasarnya merupakan suatu hal yang diperoleh dengan melewati serangkaian kegiatan. Sedangkan pemahaman dari belajar didasari suatu proses yang memiliki tujuan pada aspek perubahan dalam diri yang dapat dilihat dari tingkah laku. Karena itu, prestasi belajar hasil yang diperoleh dalam bentuk respon yang diterjemahkan kedalam perubahan-perubahan di dalam diri individu yang didapat dari hasil kegiatan belajar (Riski Yasinia *et al.*, 2022).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, prestasi belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, prestasi belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Dari sisi guru, adalah bagaimana guru bisa menyampaikan pembelajaran dengan baik dan siswa bisa menerimanya. Winkel, “mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Sedangkan menurut Gunarso, ”prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukannya.

Sudjana menyatakan bahwa proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Setiap keberhasilan belajar diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran diwujudkan dengan nilai. Selain itu, hasil belajar yang

diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dengan melakukan usaha secara maksimal yang dilakukan oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar dapat dinyatakan atau di indikatori dalam bentuk nilai (dalam Samuel Slamet Santosa *et al.*, 2020)

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Vivi (2020) Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi ada dua yaitu:

a) Faktor internal

Faktor internal yang menjadi penyebab kesulitan belajar pada siswa, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis siswa.

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis yang dapat menyebabkan munculnya kesulitan belajar pada siswa seperti kondisi siswa yang sedang sakit, kurang sehat, adanya kelemahan atau cacat tubuh, dan sebagainya.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis siswa yang dapat menyebabkan kesulitan belajar adalah tingkat inteligensia pada umumnya yang rendah, bakat terhadap mata pelajaran yang rendah, minat belajar yang kurang, motivasi yang rendah, serta kondisi kesehatan mental yang kurang baik. Kondisi kesehatan mental yang kurang baik seperti yang dialami oleh pemain *game online*, sering bermimpi mengenai game, karakter game, dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk

mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan untuk belajar.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menjadi faktor penyebab kesulitan belajar pada siswa terdiri dari faktor-faktor yang bersifat sosial dan non-sosial:

1) Faktor non-sosial

Faktor non sosial yang dapat menyebabkan kesulitan belajar pada siswa dapat berupa peralatan belajar atau media belajar yang kurang baik atau bahkan kurang lengkap, kondisi ruang belajar atau gedung yang kurang layak, kurikulum yang sangat sulit dijabarkan oleh guru dan dikuasai oleh siswa, waktu pelaksanaan proses pembelajaran yang kurang disiplin, dan sebagainya.

2) Faktor sosial

Faktor-faktor sosial yang juga dapat menyebabkan munculnya permasalahan belajar pada siswa seperti faktor keluarga, faktor sekolah, teman bermain, dan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Faktor keluarga dapat berpengaruh terhadap proses belajar siswa seperti cara mendidik anak dalam keluarga, pola hubungan orang tua dengan anak, hubungan sesama saudara, dan faktor cara orang tua membimbing siswa dalam belajar.

3. Pengukuran Prestasi Belajar

Gambaran prestasi belajar dapat dilihat di dalam buku rapor sekolah siswa melalui nilai UTS atau UAS. Karena buku rapor kurang lebih memuat semua nilai hasil tes akhir mata pelajaran yang diterima oleh peserta didik selama periode waktu tertentu. Semakin tinggi nilai rapor maka semakin tinggi pula prestasi belajar peserta didik tersebut.

Syah (2015) menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses mengajar-belajar. Diantara norma-norma pengukuran tersebut ialah :

- a. Norma skala angka dari 0 sampai 10
- b. Norma skala angka dari 10 sampai 100

Angka terendah yang menyatakan kelulusan/keberhasilan belajar skala 0 -10 adalah 5,5 atau 6, sedangkan untuk skala 10 -100 adalah 55 atau 60. Alhasil pada prinsipnya jika seorang siswa dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar, ia dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar. Namun demikian, kiranya perlu dipertimbangkan oleh para guru sekolah penetapan passing grade yang lebih tinggi untuk pelajaran-pelajaran inti. Selanjutnya, selain norma-norma tersebut, ada pula norma lain yang di negara kita baru berlaku di perguruan tinggi, yaitu norma prestasi belajar yang menggunakan simbol huruf-huruf A,B,C dan E. Simbol huruf-huruf ini dapat dipandang sebagai terjemahan dari simbol angka-angka sebagaimana tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Angka, Huruf dan Predikatnya

Simbol-Simbol Nilai Angka dan Huruf				Predikatnya
Angka			Huruf	
8 – 10	80 – 100	3,1 – 4	A	Sangat Baik
7 – 7,9	70 – 79	2,1 – 3	B	Baik
6 – 6,9	60 – 69	1,1 – 2	C	Cukup
5 – 5,9	50 – 59	1	D	Kurang
0 – 4,9	0 – 49	0	E	Gagal

Sumber: *Psikologi Belajar* (2015)

Menurut Moh.Surya dalam Firdianti (2018) mengatakan bahwa seseorang dikatakan berhasil jika mendapatkan hasil paling sedikit 60% dari tujuan yang harus dicapai, anak-anak tidak dapat menguasai sekurang-kurangnya 60%

diperkirakan mengalami kesulitan belajar. Pada prinsipnya dengan benar maka dianggap siswa tersebut telah berhasil memenuhi batas minimum keberhasilan belajar.

Namun perlu juga dipertimbangkan oleh pihak sekolah untuk menetapkan passing grade yang lebih tinggi untuk pelajaran tertentu. Nilai yang diambil melihat kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, adapula standar KKM di SMP Advent Argapura yaitu 75.

Prestasi belajar diperoleh dari nilai rata-rata raport. Nilai rata-rata raport per siswa tersebut kemudian dikategorikan “tinggi” jika nilai sama atau diatas rata-rata kelas yang sudah yang berarti sudah mencapai ketuntasan dan dikategorikan “rendah” jika nilai dibawah rata-rata kelas.

D. Remaja

1. Definisi Remaja

Remaja, berasal dari Bahasa Latin "*adolescence*" yang berarti proses pertumbuhan menuju kematangan, mencakup kematangan fisik, sosial, dan psikologis yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun, yaitu masa menjelang dewasa muda remaja sebagai fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, umumnya pada usia belasan tahun, ditandai dengan perilaku tertentu seperti kesulitan tidur dan sensitivitas emosional (Sarwono, 2018)

Menurut WHO (*World Health Organization*) remaja adalah suatu masa ketika individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai saat mencapai kematangan seksual, dengan batasan usia remaja awal 12-15 tahun. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial (Yunita L *et al.*, 2022).

2. Tahapan Masa Remaja

(Sarwono, 2018) mengidentifikasi tiga tahap perkembangan remaja yaitu:

a) Remaja awal 12-15 tahun (*early adolescence*):

Pada tahap ini, remaja terheran-heran oleh perubahan pada tubuhnya dan dorongan yang menyertainya. Mereka mulai mengembangkan pemikiran baru, tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Tingkat kepekaan dan kurangnya kendali ego membuat mereka sulit dimengerti oleh orang dewasa.

b) Remaja madya 15-18 tahun (*middle adolescence*):

Pada tahap ini, remaja sangat membutuhkan teman dan cenderung mencintai diri sendiri. Mereka suka berkumpul dengan teman yang memiliki sifat serupa. Kondisi kebingungan muncul, memunculkan pertanyaan tentang kepekaan atau pesimisme. Remaja pria harus melepaskan kompleks Oedipus complex (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa anak-anak) dengan mempererat hubungan dengan kawan-kawan. dengan memperkuat hubungan dengan teman.

c) Remaja akhir 18-21 tahun (*late adolescence*):

Tahap ini menandai konsolidasi menuju kedewasaan dengan lima pencapaian utama:

- 1) Minat yang kukuh terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- 2) Ego mencari kesatuan dengan orang lain dan mengalami pengalaman baru.
- 3) Identitas seksual terbentuk dan stabil.
- 4) Egosentrisme digantikan oleh keseimbangan antara kepentingan diri dan orang lain.
- 5) Munculnya "dinding" yang memisahkan diri pribadi dan masyarakat umum.

E. Sintesa Penelitian Sebelumnya

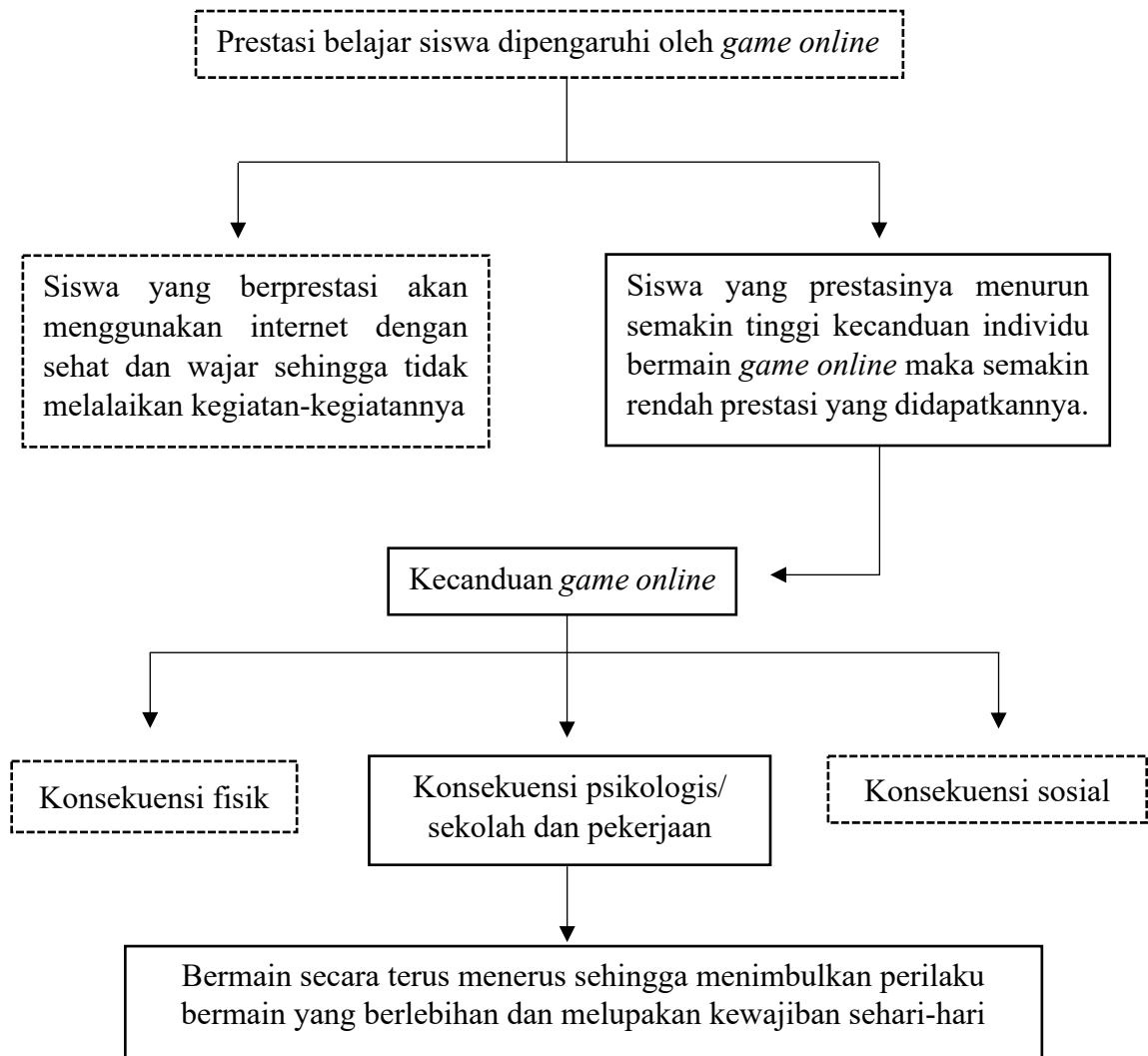
Tabel 2. Sintesa penelitian sebelumnya menjelaskan tentang

No	Nama	Judul penelitian	Tujuan penelitian	Metode dan variable penelitian	Hasil penelitian	Kesimpulan
1.	Chludia Frisilia (2021)	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar	Tujuan penelitian ini adalah melihat apakah terdapat pengaruh Kecanduan <i>game online</i> terhadap Prestasi akademik pada remaja di Kota Makassar.	Metode penelitian pendekatan kuantitatif di mana variabel prestasi akademik diukur melalui rentang nilai rata-rata raport siswa, sementara variabel kecanduan <i>game online</i> diukur menggunakan skala. Dengan dua variabel: kecanduan <i>game online</i> dan prestasi akademik. Teknik incidental sampling.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis uji hipotesis variabel kecanduan <i>game online</i> terhadap prestasi akademik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 5%.	Kesimpulannya adalah bahwa terdapat hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dan prestasi akademik pada remaja di kota Makassar sebesar 9,2%, sementara 90,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kecanduan <i>game online</i> memiliki dampak pada prestasi akademik remaja di Kota Makassar.
2.	Pintanendra Sari Kusuma (2023)	Hubungan Antara <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa	Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka <i>game online</i> , serta mengidentifikasi pengaruh <i>game online</i> terhadap	metode kualitatif, telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan di ambil berdasarkan kriteria yang dalam penelitian tersebut adalah pemain <i>game online</i> .	Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan mahasiswa mudah bergaul dengan sesama pemain <i>game</i> , sering mengabaikan kewajiban seperti sholat dan kuliah, kurang memperhatikan istirahat dan makan,	Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor penyebab preferensi terhadap <i>game online</i> adalah ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pelajaran sekolah, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik remaja.

			prestasi akademik dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan game online.		serta sering menggunakan bahasa kasar.	Untuk mengatasi kecanduan game online, kontrol orang tua sangat penting terutama bagi mahasiswa yang tidak tinggal bersama orang tua, dengan fokus pada peningkatan nilai akademik.
3.	Faridah BD, Yuliva, dan Vivi Oknalia (2020)	Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang Tahun 2020.	Metode <i>proportionate stratified random sampling</i> . Pengambilan sampel menggunakan teknik <i>probability sampling</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 98,4% dari prestasi belajar siswa berada pada tingkat rendah, sementara 52,4% dari mereka memiliki tingkat kecanduan <i>game online</i> yang tinggi. Nilai p adalah 0,290, yang lebih besar dari 0,05.	Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39.
4.	Anita Dwi Ariyani, Katrin Dwi Lestari dan Yulifah Salistia Budi (2023)	Adakah Hubungan Adiksi <i>Game online</i> Dengan Prestasi Belajar Siswa. (Are There Relationship Between <i>Online</i>	Tujuan dari penelitian adalah Mengetahui hubungan adiksi <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa .	Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Variabel adiksi <i>games online</i> dan lembar cek list untuk prestasi	Hasil penelitian dari adiksi <i>game online</i> sebagian besar responden dalam kategori parah sebanyak 33 responden (79%). Prestasi belajar siswa	Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya hubungan adiksi <i>game online</i> terhadap prestasi belajar siswa. Adiksi <i>game online</i> mempengaruhi prestasi siswa sehingga diperlukan upaya untuk membatasi

		Game Addiction and Learning Achievement Students).		belajar dan pemilihan sampel melalui teknik purposivesampling.	sebagian besar responden dalam kategori kurang yaitu 28 responden (67%). Uji chi square didapatkan Asymp Sig. 0.002<0.05	dan mengawasi penggunaan game <i>online</i> serta upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa agar dapat belajar dengan baik.
5.	Diki Irwandi, Ruhban Masykur, dan Suherman (2021)	Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa	Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami hubungan antara tingkat kecanduan <i>Game online</i> dengan prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Matematika di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 30 angket yang diuji terdapat 25 pertanyaan yang layak untuk digunakan. Pada uji reabilitas memiliki nilai rhitung > rtabel. Pada uji normalitas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,065 untuk kecanduan <i>game online</i> dan 0,066 untuk prestasi belajar.	Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat korelasi signifikan antara prestasi belajar mahasiswa dengan tingkat kecanduan <i>Game online</i> , dengan nilai r sebesar 0,307 yang menunjukkan korelasi yang rendah.

F. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka teoritis penelitian

**Hubungan Prestasi Belajar dengan Kecanduan Game Online pada
Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura**

Keterangan : —→ : menyebabkan

▭ : aspek diteliti

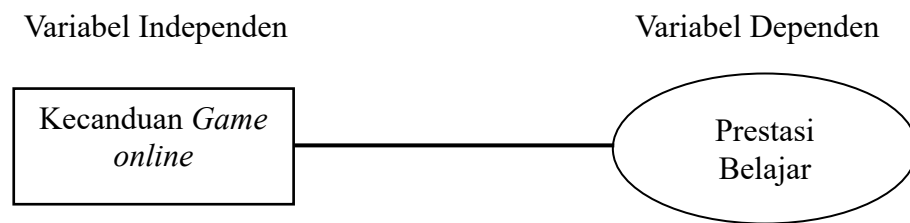
▤ : aspek tidak diteliti

Sumber : Peneliti, 2024

G. Kerangka Konsep

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang dianggap sebagai penyebab atau faktor yang mempengaruhi variabel lain dalam penelitian. Dalam konteks ini, kecanduan *game online* adalah variabel independen karena kita ingin mengetahui bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dianggap sebagai hasil atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam hal ini, prestasi belajar siswa adalah variabel dependen karena kita ingin melihat bagaimana prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh kecanduan *game online*.



Gambar 2. Kerangka konsep

Hubungan Prestasi Belajar dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura

Yang diteliti atau yang menjadi fokus penelitian adalah variabel dependen, yaitu prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh variabel independen, yaitu kecanduan *game online*. Jadi, dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah prestasi belajar siswa.

H. Hipotesis Penelitian

Ha : Ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Ho : Tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan desain penelitian cross sectional (Notoadmojo, 2010) rancangan ini untuk mengukur hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 04-06 Maret 2024 pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan sampel penelitian atau objek yang akan diteliti (Notoadmojo, 2005). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Advent Argapura.

2. Sampel

Yang menjadi sampel adalah sebagian atau keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoadmojo, 2005). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil *total sampling* karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian

a. Kriteria sampel

1) Kriteria inklusi:

- a. Siswa kelas VIII SMP Advent Argapura
- b. Bersedia menjadi responden

2) Kriteria eksklusi:

- a. Bukan siswa kelas VIII SMP Advent Argapura
- b. Tidak bersedia menjadi responden
- c. Siswa yang tidak hadir saat itu.

D. Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

Tabel 3. Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Kriteria Objektif
1.	Independen Kecanduan <i>Game online</i>	Penggunaan yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> sering kali tidak terkontrol dan dilakukan berulang kali dimainkan lebih dari 3 jam dalam sehari.	Kuesioner <i>Game Addiction Scale for Adolescent (GASA)</i> dengan 21 pertanyaan Lemmens, Vankelburg dan Peter (2009).	Ordinal Skala Likert: Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), Kadang-kadang (KK), Sering (SR), Sangat Sering (SS).	1 = Tinggi = > 62 2 = Sedang = 32-62 3 = Rendah = < 32
2.	Dependen Prestasi Belajar	Hasil yang telah dicapai dilakukan atau dikerjakan oleh siswa yang ditentukan oleh nilai raport	Diambil dari rata-rata nilai UTS dan UAS	Ordinal	0 = Tinggi, jika nilai rata-rata ≥ 75 1 = Rendah, jika nilai rata-rata < 75

E. Instrument Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner kecanduan *game online*, yang sebelumnya telah diuji ulang validitas dan reliabilitasnya oleh peneliti Kuesioner ini terdiri dari 21 item pertanyaan yang harus dijawab menggunakan skala likert. Setiap pernyataan memiliki lima kemungkinan

jawaban yaitu: Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), Kadang-kadang (KK), Sering (SR), Sangat Sering (SS). Jika responden menjawab Sangat Sering (SS) diberi skor 5 (lima), Sering (SR) diberi skor 4 (empat), Kadang-kadang (KK) diberi skor 3 (tiga), Jarang (JR) diberi skor 2 (dua), dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 1. Total skor diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing pertanyaan, dengan total skor paling rendah 21 dan paling tinggi 105. Dikatakan kecanduan *game online* ringan jika total skor < 32 , kecanduan *game online* sedang jika total skor > 32 dan < 62 , dan kecanduan *game online* tinggi ≥ 62 . Prestasi belajar menggunakan hasil rata-rata nilai UTS dan UAS semester dari data buku penilaian guru yang diperoleh atau bersumber dari Wali kelas dari buku Penilaian para guru.

F. Etika Penelitian

Pada saat melakukan penelitian ini, sebelumnya peneliti menentukan etika penelitian terhadap calon responden antara lain sebagai berikut:

1) *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Lembar persetujuan diberikan kepada sampel penelitian yang setuju berpartisipasi dalam penelitian ini untuk ditandatangani. Sebelum sampel penelitian menandatangani lembar persetujuan penelitian, peneliti memberikan informasi kepada sampel penelitian tentang tujuan dan sifat sukarela dan dalam pengisian kuesioner ini dilakukan dengan keadaan sadar, kemudian peneliti memberikan lembar persetujuan kepada responden untuk ditanda tangani.

2) *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Peneliti menjaga rahasia identitas penelitian dengan tidak menyantumkan nama (cukup dengan kode responden) pada setiap kuesioner. Peneliti juga menjaga kerahasiaan data penelitian dengan menyimpannya pada file/computer pribadi yang tidak memungkinkan diakses orang lain.

3) *Anonimity* (Tanpa Nama)

Dalam menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data tetapi dalam bentuk kode pada masing-masing lembar tersebut.

4) **Pengunduran Diri**

Jika ada responden yang mengundurkan diri sebagai responden, maka hal itu adalah suatu kelaziman dan tidak ada yang boleh melarang termasuk peneliti itu sendiri.

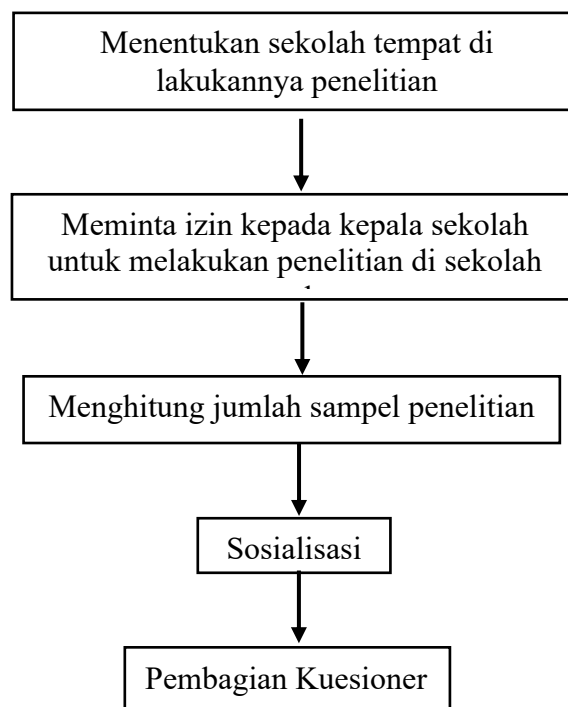
G. Cara Pengumpulan Data

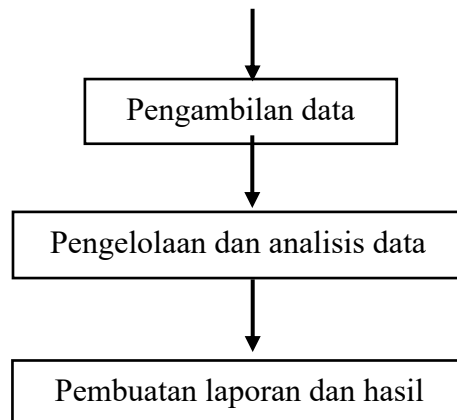
1. Data Primer

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari pengisian kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang telah ada sebelumnya, data yang diperoleh dari jurnal, data yang dikumpulkan dari kepala sekolah dan catatan wali kelas, serta informasi tambahan yang mendukung penelitian tentang kelas VIII di SMP Advent Argapura. Ini juga mencakup data yang diperoleh tentang profil sekolah.





Gambar 3. Alur Kerja Penelitian

H. Analisis Data

1. Pengolahan Data

a. Penyuntingan data

Penyuntingan data dilakukan dua kali yakni: Pertama, pada saat pelaksanaan wawancara dilapangan dengan tujuan untuk mengoreksi secara langsung kesalahan-kesalahan pada pengisian kuesioner oleh pewawancara. Kedua pada saat awal pengolahan data yang dimaksudkan untuk menilai hasil pengisian kuesioner secara keseluruhan apakah memenuhi syarat diikutkan dalam analisis atau tidak.

b. Koding Kuesioner

- 1) Pembuatan daftar variabel yang dimaksudkan untuk memberi kode pada semua variabel yang ada di dalam kuesioner.
- 2) Pemindahan hasil pengisian kuesioner ke dalam daftar kode yang ada di dalam kuesioner
- 3) Pembuatan daftar koding yang digunakan untuk memindahkan hasil pengisian daftar koding kuesioner kedalam daftar koding tersendiri yang siap untuk dimasukkan didalam program pemasukkan data.

c. Pemasukan Data ke dalam Komputer

Sebelum pemasukkan data kedalam computer terlebih dahulu dibuat program pemasukkan data sesuai dengan karakteristik serta skala

masing-masing variabel dan untuk selanjutnya data yang sudah ada dalam bentuk daftar koding dimasukkan kedalam program pemasukkan data sampai selesai yang dilakukan sendiri oleh peneliti.

d. Pembersihan Data

Data yang telah dimasukkan tidak terluput dari kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh faktor keletihan atau kejenuhan peneliti sehingga perlu dilakukan pembersihan sebelum dilakukan analisis.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel. Analisis satu variabel digunakan untuk menggambarkan variable independen dan variabel dependen yang disajikan dalam bentuk tabel (Notoatmodjo, 2010).

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2010). Dalam penelitian ini analisis bivariat dilakukan dengan uji chi-square dengan bantuan program SPSS. Dalam penelitian ini probabilitas (p) kurang dari 0,005 ($p < 0,05$) dianggap bermakna (Notoatmodjo, 2018).

3. Penyajian Data

Data yang diperoleh akan diolah dan ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik dan tekstual, serta selanjutnya diinterpretasi dalam bentuk narasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian SMP Advent Argapura



Gambar 4. Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Advent Argapura
Alamat	: Jl. Argapura II No.1 Jayapura Selatan
Kode Pos	: 99222
RT/RW	: 2/3
Kelurahan	: Argapura
Kecamatan	: Jayapura Selatan
Kabupaten/Kota	: Jayapura
Provinsi	: Papua
Status Sekolah	: Swasta
Negara	: Indonesia
Posisi Geografis	: -2,55. 140,7139
SK Pendirian Sekolah	: 25/I18G/RI/1994
Tanggal SK Pendirian	: 1910-01-01
Status Kepemilikan	: Yayasan
NPSN	: 60301067
Telepon	: 09675161842
Email	: smpadventargapura@yahoo.com

2. Visi, Misi, Tujuan dan Falsafah SMP Advent Argapura

a. Visi

Pendidikan Advent menetapkan standar untuk berkarakter seperti Kristus, berprestasi dan terampil dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kreatif, produktif dan mandiri.

b. Misi

Misi Pendidikan Advent yaitu untuk mewujudkan Pendidikan Advent yang beriman dan suka melayani, mengembangkan kemampuan murid agar berprestasi dan terampil dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menginspirasi murid agar kreatif, produktif dan mandiri.

c. Tujuan

- 1) Mengembalikan Citra Allah dalam diri peserta didik
- 2) Mewujudkan peserta didik yang sehat rohani, jasmani, pikiran dan sosial.
- 3) Terbentuknya karakter peserta didik yang memiliki iman, berakhlak mulia, dan berbudi pekerti luhur berdasarkan Alkitab.
- 4) Terwujudnya peserta didik berprestasi dalam ilmu pengetahuan, keterampilan dan mandiri.
- 5) Peserta didik mampu berpikir kreatif dan inovatif
- 6) Menghasilkan murid yang produktif dan mandiri.
- 7) Menghasilkan lulusan yang mencintai Tuhan dan sesama manusia

d. Falsafah

- 1) Allah adalah pencipta dan sumber pengetahuan
- 2) Manusia diciptakan oleh Allah
- 3) Alkitab dan roh nubuat adalah dasar iman
- 4) Organisasi Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh adalah wakil Allah
- 5) Sekolah adalah alat organisasi Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua hari pada tanggal 4-6 maret 2024. Penelitian ini dilakukan pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

dengan jumlah responden sebanyak 52. Hasil penelitian ini diperoleh dari responden dengan memberikan kuesioner. Responden mengisi kuesioner tanpa ada pengaruh ataupun paksaan dari orang lain termasuk peneliti. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Tabel 4. Distribusi frekuensi berdasarkan usia pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Usia	n	%
13-14 Tahun	41	78,8
15-16 Tahun	11	21,2
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil penelitian menunjukkan, mayoritas responden memiliki rentang usia antara 13-14 tahun yang mencakup 41 orang (78,8%), sedangkan jumlah responden yang berusia 15-16 tahun lebih sedikit, yaitu sebanyak 11 orang (21,2%).

b. Jenis kelamin

Tabel 5. Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Jenis kelamin	n	%
Laki-laki	24	46,2
Perempuan	28	53,8
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil penelitian sedangkan jumlah responden laki-laki adalah 24 orang (46,2%). Dari hasil ini, terlihat bahwa jumlah perempuan lebih banyak daripada laki-laki di antara responden remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura.

c. Waktu bermain game online

Tabel 6. Distribusi frekuensi berdasarkan waktu bermain game online pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Waktu bermain	n	%
Kurang dari 1 jam/hari	5	9,6
1-2 jam/hari	6	11,5
3-4 jam/hari	35	67,3
Lebih dari 5 jam/hari	6	11,5
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil penelitian menunjukkan, sebanyak 35 responden (67,3%) dari total jumlah responden menghabiskan waktu bermain *game online* selama 3-4 jam/hari, sementara hanya 5 responden (9,6%) yang melakukannya kurang dari 1 jam/hari.

d. Tempat bermain game online

Tabel 7. Distribusi frekuensi berdasarkan tempat bermain game online pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Tempat bermain	n	%
Sekolah	16	30,8
Rumah	28	53,8
Tempat nongkrong	6	11,5
Warnet	2	3,8
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden 28 orang (53,8%) lebih memilih bermain *game online* dirumah, sedangkan hanya 2 responden (3,8%) yang memilih warnet sebagai tempat bermain. Hal

ini menunjukkan bahwa remaja lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dirumah daripada di tempat lain.

2. Analisis Univariat

a. Distribusi frekuensi kecanduan game online pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Tabel 8. Distribusi frekuensi kecanduan game online pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Kecanduan <i>Game online</i>	n	%
Tinggi	19	36,5
Sedang	28	53,8
Rendah	5	9,6
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil analisis menunjukkan sebanyak 28 orang (53,8%) dari remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura memiliki tingkat kecanduan game online yang sedang, sementara tingkat kecanduan yang terendah dialami oleh 5 orang (9,6%). Selain itu, 19 orang (36,5%) dari responden menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi.

b. Distribusi frekuensi prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Tabel 9. Distribusi frekuensi prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Prestasi Belajar	n	%
Tinggi	10	19,2
Rendah	42	80,8
Total	52	100,0

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Hasil analisis menunjukkan mayoritas responden sebanyak 42 orang (80,8%), memiliki prestasi belajar rendah, sementara hanya 10 orang (19,2%) yang memiliki prestasi belajar tinggi. Hal ini terlihat bahwa prestasi belajar remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura rendah.

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara variabel dependen (prestasi belajar) dan variabel independen (kecanduan *game online*) menggunakan analisis *chi-square*.

a. Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Tabel 10. Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura

Kecanduan <i>Game online</i>	Prestasi Belajar				Total		<i>p-value</i>
	Tinggi		Rendah				
	N	%	n	%	n	%	
Tinggi	1	1,9	18	34,6	19	36,5	0,003
Sedang	5	9,6	23	44,2	28	53,8	
Rendah	4	7,7	1	1,9	5	9,6	
Total	10	19,2	42	80,8	52	100,0	

Data Primer 2024, SPSS 29 for Mac

Dari total 52 responden mayoritas mengalami tingkat kecanduan *game online* yang sedang sebanyak 28 responden (53,8%). Jumlah remaja yang memiliki prestasi belajar rendah sebanyak 42 responden (80,8%) tetap lebih tinggi daripada yang memiliki prestasi belajar tinggi 10 responden (19,2%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas remaja mengalami tingkat kecanduan sedang, terdapat korelasi negatif antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan, maka semakin rendah prestasi belajarnya. Persentase remaja yang mengalami prestasi belajar rendah terdapat pada anak dengan kecanduan *game online* sedang. Berdasarkan hasil uji *chi-*

square, ditemukan bahwa p-value sebesar 0,003. Karena p-value tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (0,005), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura. Dengan kata lain, kecanduan *game online* secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar remaja tersebut.

C. Pembahasan

a. Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online Remaja Kelas VIII SMP Advent Argapura

World Health Organization (WHO) mengkategorikan kecanduan bermain game online sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Kategori ini terlihat ketika terdapat gangguan kontrol terhadap game dan prioritas lebih diberikan pada game daripada kegiatan lain. Perilaku semacam itu terus dilakukan meskipun menimbulkan dampak atau konsekuensi negatif. (Kibtyah et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kecanduan *game online* pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura didapatkan bahwa dari 52 responden sebagian besar remaja kecanduan *game online* tergolong dalam kategori sedang sebanyak 28 responden (53,8%). Kecanduan *game online* diperoleh dari pengukuran menggunakan kuesioner yang dibagikan untuk menunjukkan tingkat kecanduan *game online*. Dapat dikatakan bahwa remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura memiliki tingkat kecanduan sedang. Berdasarkan kecanduan *game online* terbanyak berada pada usia 13-14 tahun sebanyak 41 orang (78,8%) dan kecanduan *game online* pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura lebih banyak berjenis kelamin perempuan daripada laki-laki yaitu sebanyak 28 orang (53,8%).

(Sarwono, 2018) mengidentifikasi tahap perkembangan remaja yaitu, remaja awal 12-15 tahun (*early adolescence*), pada tahap ini, remaja

terheran-heran oleh perubahan pada tubuhnya dan dorongan yang menyertainya. Mereka mulai mengembangkan pemikiran baru, tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Tingkat kepekaan dan kurangnya kendali ego membuat mereka sulit dimengerti oleh orang dewasa. Karakteristik pada usia remaja menurut Bidjuni (2015) yaitu mendorong mereka untuk saling bersosialisasi dan menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain, yang dimudahkan dengan adanya perkembangan teknologi di bidang telekomunikasi yang dapat dimanfaatkan oleh remaja yaitu media sosial dalam gadget. Hal ini juga sesuai dengan teori Jordan & Endersen (2016) dalam Susilawati (2023) bahwa remaja awal dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada remaja dewasa, karena masa remaja awal berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nurhakim Yudhi Wibowo, 2023) tentang kecanduan *game online* pada remaja memperoleh hasil sebagian besar remaja kecanduan *game online* tergolong dalam kategori sedang sebanyak 43 responden (66,2%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 13 responden (20,0%) pada kategori rendah sebanyak 9 responden (13,8%). Dan penelitian yang dilakukan oleh (Rahman *et al.*, 2022) yang membahas tentang gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan neglasari, dalam penelitian tersebut menunjukkan sebanyak 33 remaja (39,3%) mengalami kecanduan sedang, sebanyak 28 remaja (28%) mengalami kecanduan berat dan sebanyak 23 (27,4%) remaja mengalami kecanduan ringan. Banyak remaja bermain *game online* karena jiwa mereka yang masih suka bermain dan banyaknya variasi *game online* yang menarik minat mereka. Selain itu, kecanduan *game online* lebih banyak terjadi pada remaja perempuan karena banyak game yang menarik perhatian mereka.

Menurut teori Yee (2006) kecanduan adalah perilaku tidak sehat yang berlanjut terus-menerus dan sulit dihentikan oleh individu yang

bersangkutan. Kecanduan *game online* adalah kesenangan bermain yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga jenis-jenis game di pasaran semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Remaja dengan gaya hidup yang lebih modern dan bebas kini mengikuti perkembangan teknologi, di mana bermain *game online* menjadi tren masa kini. Jika perilaku ini terus berlanjut di usia remaja, maka akan menimbulkan masalah di kemudian hari, seperti gangguan konsep diri, kesulitan akademis, relasi sosial, kesehatan, dan lainnya. Masalah-masalah ini tentunya dapat menghambat perkembangan individu secara optimal

Peneliti berpendapat bahwa tingkat kecanduan *game online* di kalangan remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura berada pada kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa walaupun banyak remaja yang terlibat dalam aktivitas bermain *game online*, dampaknya masih dalam batas yang dapat dikendalikan. Namun, kondisi ini tetap perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang serius agar tidak berkembang menjadi masalah yang lebih besar di kemudian hari, seperti gangguan dalam akademis, interaksi sosial, dan kesehatan yang dapat menghambat perkembangan optimal remaja tersebut.

b. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura

Hasil tabulasi menunjukkan bahwa uji statistic dengan chi square yang dilakukan pada 52 responden diperoleh nilai signifikan $0,003 < 0,005$ dimana nilai p lebih kecil dari 0,005 sehingga H_a diterima H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar Kelas VIII di SMP Advent Argapura.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, 2015) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan signifikansi 0,000 terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar. Apabila skor variabel kecanduan *game online* meningkat, maka skor variabel prestasi belajar akan mengalami penurunan.

Sebaliknya, apabila skor variabel kecanduan *game online* menurun, maka skor variabel prestasi belajar akan mengalami peningkatan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian (Sofi Masfiah *et al.*, 2019) tentang gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa pandangan mereka yang sudah kecanduan *game online* berawal dari bermain *game online* untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan beban. Namun pada akhirnya mereka bermain game dengan durasi waktu yang lama. Mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu untuk belajar. Sehingga motivasi untuk belajar dan menuntaskan tugas mereka jadi terbengkalai dan berimbas pada hasil ujian dengan nilai yang rendah.

Remaja yang sudah kecanduan *game online* rata-rata ia sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga, mereka lebih suka menutup diri. Kecanduan *game online* membuat hubungan remaja menjadi renggang dengan keluarga dan teman, karena pecandu *game online* lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan orang banyak.

Menurut KBBI (2011), prestasi belajar didefinisikan sebagai penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari mata pelajaran, yang biasanya dinyatakan melalui nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Syah (2015) menambahkan bahwa prestasi belajar dapat diukur melalui nilai UTS atau UAS. Semakin tinggi nilai rapor, semakin tinggi pula prestasi siswa. Gambaran prestasi belajar dapat dilihat dalam buku rapor, di mana ditetapkan batas minimum untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengungkapkan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nisrinafatin, 2020) tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, penelitian kajian pustaka ini dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi

belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus.

Peneliti berpendapat bahwa motivasi belajar sangat penting untuk mencapai kinerja atau prestasi belajar yang baik. Kesadaran akan motivasi belajar siswa dapat tercermin dalam gaya hidup masing-masing individu. Meskipun perkembangan teknologi seharusnya membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, keberadaan *game online* justru dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Rendahnya prestasi belajar tidak hanya disebabkan oleh *game online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, faktor lain yang berkontribusi termasuk seringnya penggunaan gadget, sering keluar kelas saat jam pelajaran, dan kurangnya minat belajar. Faktor psikologis juga berperan dalam rendahnya prestasi belajar siswa, seperti tingkat kecerdasan, bakat terhadap mata pelajaran, serta minat dan motivasi belajar yang masih rendah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura yang dilaksanakan Pada 4-6 Maret 2024 ini mengetengahkan beberapa kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Kecanduan *game online* pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura didapatkan bahwa remaja yang memiliki tingkat kecanduan sedang sebanyak 28 orang (53,8%).
2. Berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan yang bermakna antara Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura dengan $P\text{ value} = 0,003$

B. Saran

1. Remaja pada umumnya:
Penelitian ini dapat membantu remaja memahami dampak negatif dari kecanduan game online terhadap kesehatan fisik dan mental mereka, meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi yang seimbang. Dengan pemahaman ini, remaja dapat belajar menjaga keseimbangan antara waktu untuk belajar dan hiburan, sehingga mengembangkan pola perilaku yang lebih sehat dan terarah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Lembaga Pendidikan:
Penelitian ini memberikan wawasan mendalam kepada lembaga pendidikan tentang dampak kecanduan game online terhadap siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kebijakan dan program yang lebih efektif untuk mencegah dan mengatasi masalah ini. Langkah-langkah seperti menyediakan sumber daya tambahan, mengajarkan penggunaan teknologi yang bijak, dan menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas sosial dan fisik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat dan produktif.

3. Peneliti selanjutnya:

Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat menemukan solusi yang lebih baik untuk mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja, dengan fokus pada peran orang tua dalam mengelola waktu bermain game anak-anak mereka. Pengembangan program pendidikan atau panduan bagi orang tua tentang cara membatasi waktu bermain game, mendorong kegiatan alternatif yang bermanfaat, dan membantu anak-anak menyeimbangkan kehidupan online dan offline dapat memberikan panduan praktis untuk memahami dan mengelola dampak kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Laki Mbatu. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game online* Bagi Remaja Terhadap Kualitas Tidur. *Game Online Di Kalangan Remaja*.
- Anugrah Maulana, M., Dewi, E. I., Rosyidi N, K. M., Keperawatan Universitas Jember Jl Kalimantan No, F., & Tegal Boto Jember, K. (2020). HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES BELAJAR DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMK NEGERI 2 JEMBER. In *Jurnal Ners Indonesia* (Vol. 11, Issue 1).
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA INFLUENCE OF GAMES ONLINE ON CHANGES IN ADOLESCENT BEHAVIOR*. 2.
- Febriany. (2022). *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online*. 2, 1.
- Julia, P. (2018). Hubungan antara Kecanduan *Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. In *Jurnal Serambi Akademica: Vol. VI* (Issue 1).
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. In *Counseling As Syamil* (Vol. 03, Issue 1).
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Lukmana, D. A., & Djamaluddin, M. (2023). *Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kota Tidore Kepulauan yang Mengalami.... Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kota Tidore Kepulauan yang Mengalami Kecanduan Game Online serta Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar*.
- Masya, H. & C. 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), 103-118. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103-118., Vol 3, No 2 (2016).
- Riski Yasinia, A., Roudhotul Jannah, A., & Setyawan, A. (2022). *PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI*

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR The Effect of Gadgets On Students' Learning Achievement in Elementary School Teacher Education Program.
<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>

Samuel Slamet Santosa, D., Sampaleng, D., Amtiran, A., & Tinggi Teologi IKAT, S. (2020). SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen | 11. In *Jurnal Pendidikan Agama Kristen* (Vol. 1, Issue 1). <http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>

Sarwono. (2018). Tahap-Tahap Remaja . *Masa Remaja*.

Sri, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO *ONLINE* GAMES). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1). www.jurnal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA

Suplig, M. A., Dian, S., Makassar, H., Game, P. K., Siswa, O., Kelas, S., Kecerdasan, T., Sekolah, S., Swasta, K., & Makassar, D. (2017). The Effects of Student *Online* Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *JURNAL JAFFRAY*, 15(2). <https://doi.org/10.1146/55.090902.141922>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* |, 01(01).

Tisaga Purnama Jaya, & Suharso. (2018). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application. In *IJGC* (Vol. 7, Issue 3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>

Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani. (2018). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE*.

Dzulfiqar Fathur Rahman. (2022). Data 10 Negara Pemain Video Game Terbanyak Agustus 17, 2022. Data 10 Negara Pemain Video Game Terbanyak Agustus 17, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>. Article.

Reza Aulia Said & Susanti, M. (2022). THE RELATIONSHIP BETWEEN THE SENSATION SEEKING AND THE ADDICTION TO THE GAME OF MOBILE LEGEND ON MEDICAL FACULTY STUDENTS OF UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA Sina, Ibnu. 21(1).

Zendrato, Yusuforni., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148

- Frisilia, C. (2021). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA DIKOTA MAKASSAR* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BOSOWA).
- Faridah, B. D., & Yuliva, Vivi Oknalia., (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136-140.
- Syah, M. (2015). Psikologi Belajar.
- Firdianti, A., & Pd, M. (2018). *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. Gre Publishing.
- Lestari Yunita (2023). Penyuluhan Perilaku Personal Hygiene Pada Saat Menstruasi Di Siswi Smp Negeri 4 Sumbawa Tahun 2022. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 49-59.
- Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(1), 18-21.
- Ariyani, A. D., Lestari, K. D., & Budi, Y. S. (2023). ADAKAH HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *JURNAL PENELITIAN KEPERAWATAN*, 9(1), 107-113.
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292-299.
- Fatina (2015) Kerangka Teori prestasi belajar dipengaruhi game online.
- Livana, P. H., Indrayati, N., & Pratiwi, O. D. (2019). Peningkatan Pengetahuan Remaja melalui Pendidikan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget. *Jurnal Gawat Darurat*, 1(2), 77-84
- Syamsoedin, W. K. P., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2015). Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan kejadian insomnia pada remaja di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(1).
- Susilawati, S., & Hendriansyah, H. (2023). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL KEPERAWATAN MUHAMMADIYAH BENGKULU*, 11(2).

- Wibowo, N. Y. (2023). HUBUNGAN ATTACHMENT ORANG TUA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA PAGONGAN. *MIDWIFERY AND NURSING JOURNAL*, 1(1), 23-29.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Inform Consent

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN **(INFORM CONSENT)**

HUBUNGAN PRESTASI BELAJAR DENGAN KECANDUAN *GAME* *ONLINE* PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT JAYAPURA

Dengan hormat,

Saya Puput Novitasari (PO.71.20.1.20.041) adalah mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan. Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu kegiatan dalam menyelesaikan tugas akhir. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Apakah ada Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura. Untuk keperluan tersebut saya mengharapkan kesediaan Saudara untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Partisipasi saudara dalam penelitian ini bersifat bebas untuk menjadi responden atau menolak tanpa ada sanksi apapun. Jika Saudara bersedia menjadi responden, silahkan Saudara mengisi formulir ini dan saya memohon kesediaan Saudara untuk mengisi lembar kuesioner saya dengan jujur apa adanya.

Kerahasiaan informasi dan identitas saudara dijamin oleh peneliti dan tidak akan disebarluaskan baik melalui media massa atau pun elektronik.

Jayapura, 03 Maret 2024

Responden

(.....)

Lampiran 2. Karakteristik Responden

Kode responden :

HUBUNGAN PRESTASI BELAJAR DENGAN KECANDUAN *GAME* *ONLINE* PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT JAYAPURA

A. Identitas Peneliti

Nama : Puput Novitasari
Nim : PO. 71.20.1.20.041
Jurusan : Keperawatan
Kampus : Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura
Tujuan penulisan : Sebagai salah satu syarat untuk mencapai program Sarjana

B. Karakteristik Responden

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Waktu bermain game :
5. Tempat bermain *game online* :
6. Tanggal Pengkajian :

Lampiran 3. Kuesioner Variabel Penelitian

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

HUBUNGAN PRESTASI BELAJAR DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA KELAS VIII DI SMP ADVENT ARGAPURA

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

No. Absen :

Tanggal Pengisian :

KETERANGAN KUESIONER:

1. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui hubungan prestasi belajar dengan kecanduan *game online* siswa
2. Pengisian kuesioner ini tidak mempengaruhi nilai siswa pada semua mata pelajaran.
3. Isilah kuesioner dengan sejujur-jujurnya sesuai pribadi masing-masing.
4. Periksa kembali sebelum kuesioner diserahkan kepada peneliti.

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Isilah identitas terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan cermat pertanyaan dan pernyataan yang ada di kuesioner.
3. Berilah tanda ceklist (✓) pada salah satu dari lima jawaban pertanyaan dan pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
4. Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian ceklist (✓) pada jawaban yang baru.
5. Tidak diperkenankan memilih atau memberikan jawaban lebih dari satu.

Keterangan:

TP = Tidak Pernah

S = Sering

J = Jarang

SS = Sangat sering

KK = Kadang-Kadang

No	Pertanyaan	TP	J	KK	S	SS
1	Apakah anda terus memikirkan game online setiap harinya?					
2	Apakah anda menghabiskan waktu kosong hanya untuk bermain game online setiap hari?					
3	Apakah anda merasa berlebihan dalam bermain game online?					
4	Apakah anda bermain game online melebihi waktu yang sudah di berikan?					
5	Apakah anda lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online?					
6	Apakah anda kesulitan berhenti bermain game online?					
7	Apakah anda bermain game online untuk melupakan masalah yang sedang anda hadapi?					
8	Apakah anda bermain game online untuk menghilangkan stres?					
9	Apakah setelah anda bermain game online, anda merasa lebih baik dari sebelumnya?					
10	Apakah anda kesulitan mengurangi waktu untuk bermain game online?					
11	Apakah anda di beri nasihat untuk mengurangi bermain game online? Tetapi anda tidak bisa					
12	Apakah anda gagal mengurangi waktu bermain game online?					
13	Apakah anda merasa aneh saat tidak bermain game online ?					
14	Apakah anda merasa kesal/marah ketika tidak bisa bermain game online?					
15	Apakah anda merasa stres/tertekan ketika tidak bisa bermain game online?					
16	Apakah anda pernah bertengkar dengan keluarga dan teman saat bermain game online?					
17	Apakah anda mengabaikan/melupakan keluarga dan teman saat bermain game online?					
18	Apakah banyak uang saku/jajan yang telah anda gunakan untuk bermain game online?					
19	Apakah anda menjadi kurang tidur karena terlalu banyak bermain game online?					
20	Apakah anda melupakan kegiatan penting lainnya (sekolah, belajar, ibadah, makan) hanya untuk bermain game online?					
21	Apakah saat bermain game online terlalu lama anda merasakan hal yang buruk?					

Sumber : Kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescent (GASA)* yang merupakan alat ukur yang dikembangkan oleh Lemmens, Vankelburg dan Peter (2009).

Lampiran 4. Formulir Pengajuan Judul Skripsi

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN JAYAPURA
POLITEKNIK KESEHATAN JAYAPURA
Jalan Padang Bulan II Hedam Distrik Heram Kota Jayapura Papua 99351
Telpon (0967) 584280, 584281 Faksimili, (0967) 584529, 584281
Laman www.Poltekkesjayapura.ac.id Surat Elektronik info@poltekkesjayapura.ac.id

FORMULIR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Puput Novitasari
Nim : P07120120041
Prodi : Sarjana Terapan Keperawatan
Semester : 7 (Tujuh)

Pada hari ini Selasa, 07 November 2023
Dengan ini mengajukan 3 judul skripsi :

1. Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Dengan Penanganan Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-kanak
- ② 2. Hubungan Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelas VIII SMP N 11 Argapura
3. Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Perilaku Konsumsi Minuman Beralkohol Pada Anak Remaja

(Judul yang disetujui dilingkari salah satu)
Adapun dari ketiga judul di atas, judul yang disetujui atau print A, B, C (lingkari salah satu)

Catatan Pembimbing Akademik :

②. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura

Jayapura, 07 November 2023

Pembimbing I	Pembimbing II	Mahasiswa
		
(<u>Demianus Tafor, S.Kep.Ns, M.Sc</u>) (<u>Lamria Situmeang, S.Kep.Ns, M.Kep</u>) (<u>Puput Novitasari</u>) NIP. 197404292001121002 NIP. 197709212005012005 NIM. P07120120041		

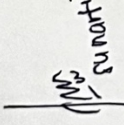
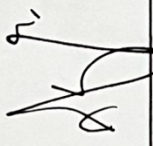
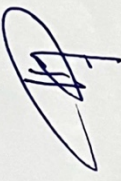
Lampiran 5. Permohonan Izin Pengambilan Data Awal

 Kemenkes	Kementerian Kesehatan Poltekkes Jayapura Jalan Padang Bulan II, Hedam, Distrik Heram, Kota Jayapura - 99351 (0967) 584280 https://poltekkesjayapura.ac.id
20 November 2023	
Nomor : PP.04.03/F.XXXV.14.8/003/2023	
Perihal : Permohonan izin pengambilan data awal	
Yth. Kepala Sekolah SMP Advent Argapura	
Di –	
Tempat	
Sehubungan dengan penyusunan Proposal Karya Tugas Akhir (Skripsi) Mahasiswa Program Studi Diploma IV Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Jayapura,	
Nama :	Puput Novitasari
NIM :	PO. 7120120041
Dengan ini kami mohon agar memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan pengambilan data awal di sekolah SMP Advent Argapura. Data awal mahasiswa yang bersangkutan berupa :	
1. Tentang hubungan prestasi belajar dengan kecanduan game online pada remaja kelas VIII di SMP Advent Argapura.	
2. Ambil nilai rata-rata raport	
3. Jumlah siswa kelas VIII	
Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
 Kaprodi Sarjana Terapan Keperawatan Kismiyati S.Kep.,Ns.,M.Kes NIP. 19800203 200112 2 001	
Tembusan kepada yth :	
1. Kepala Sekolah SMP Advent Argapura	
2. Arsip	

Lampiran 6. Formulir Syarat Maju Ujian Proposal

FORMULIR SYARAT MAJU UJIAN PROPOSAL

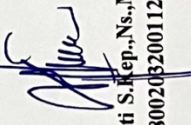
NAMA : PUPUT NOVITASARI
 NIM : PO.71.20.1.20.041
 SEMESTER : VIII

BUKTI SPP LUNAS SEMESTER I - VIII	NILAI LULUS MATA KULIAH SEMESTER I - VII	ACC PEMBIMBING PROPOSAL
		
Sunarti S.Kep.,Ns.	Hugo S.Ti.Kep.,Ns.	Lamria Situmeang S.Kep.,Ns.,M.Kep

Catatan :

1. Diharapkan sebelum H-1 maju ujian proposal, formulir ini sudah dikembalikan ke bagian administrasi. Setelah itu Prodi akan mengeluarkan undangan menguji proposal untuk didistribusikan ke dosen pembimbing/penguji.
2. Bagi mahasiswa yang belum mengumpulkan formulir ini, tidak diperbolehkan untuk maju ujian proposal.

Mengetahui
 Kaprodi Sarjana Terapan Keperawatan


 Kismiyati S.Kep.,Ns.,M.Kes
 NIP. 198002032001122001

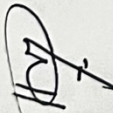
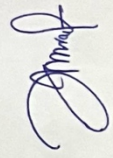
Bagian Akademik


 Santalia Banne Tondok S.Kep.,Ns.,M.Kep
 Nip. 198704022010122002

Lampiran 7. Formulir Syarat Dikeluarkan Surat Ijin penelitian

FORMULIR SYARAT DIKELUARKAN SURAT IJIN PENELITIAN

NAMA : PUPUT NOVITASARI
 NIM : PO.71.20.1.20.041
 SEMESTER : VIII

	REVISI				Bukti Lembar Konsul Proposal - Revisi
	Pembimbing I	Pembimbing II	Penguji I	Penguji II	
					
Demianus Tafor, S.Kep.,Ns.,M.Sc	Lamria Situmeang, S.Kep.,Ns.,M.Kep	Dr. Frans Manangsang, SKM.,M.Kes	Dr. Ester Rumaseb, S.Pd.,M.Kes	Jelinda Jochu, SE	

Catatan :

1. Waktu pengambilan formulir ini tanggal 01 maret 2024 – 08 maret 2024 di prodi.
2. Bagi mahasiswa yang belum mengumpulkan formulir ini, maka tidak dikeluarkan surat ijin penelitiannya.

Mengetahui,
 Kaprodi Sarjana Terapan Keperawatan

Bagian Akademik

Kismiyati, S.Kep., Ns.,M.Kes
 NIP.198000032001122001

Santalia Banne Tondok S.Kep.,Ns.,M.Kep
 NIP. 198704022010122002

Lampiran 8. Permohonan Ijin Penelitian



Kementerian Kesehatan
Poltekkes Jayapura
 Jalan Padang Bulan II, Hedam, Distrik Heram, Kota Jayapura - 99351
 (0967) 584280
 <https://poltekkesjayapura.ac.id>

4 Maret 2024

Nomor : PP.04.03/F.XXXV.14.8/022/2024
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SMP Advent Argapura
Di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Skripsi bagi Mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Jayapura, dengan ini kami mengajukan permohonan ijin mahasiswa untuk melakukan penelitian di wilayah kerja Bapak/Ibu. Adapun Mahasiswa yang dimaksud adalah:

Nama : Puput Novitasari
NIM : PO 7120120041
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura.

Demikian permohonan ini diajukan, atas perhatian dan perkenaanannya diucapkan terima kasih.

Kaprodi Sarjana Terapan Keperawatan



Kismiyati S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIP. 19800203 200112 2 001

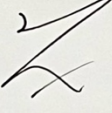
Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN ADVENT PAPUA SMP ADVENT ARGAPURA	
Jl. Argapura 2 No. 1 Jayapura Selatan, Kota Jayapura – Papua Kode Pos 99222		
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
NOMOR : 421.3 / 124 /12 / V / 2024		
Berdasarkan Surat dari Kementrian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura nomor PP.04.03/F.XXXV.14.8/022/2024 Tanggal 04 Maret 2024 perihal permohonan izin Penelitian, maka dengan ini kami Kepala Sekolah SMP Advent Argapura Jayapura, Provinsi Papua menerangkan bahwa :		
Nama	:	Puput Novitasari
NIM	:	PO.7120120041
Program Studi	:	Sarjana Terapan Keperawatan
Jurusan	:	Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Jayapura
Telah melaksanakan Penelitian di SMP Advent Argapura Jayapura terhitung mulai tanggal 04 Maret 2024 s.d 06 Maret 2024 guna Penyusunan Skripsi dengan Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Remaja Kelas VIII di SMP Advent Argapura.		
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
		Jayapura 06 Mei 2024 Kepala Sekolah   GAIUS TANALEROH S.H, M.M.Pd

Lampiran 10. Formulir Syarat Maju Ujian Skripsi

FORMULIR SYARAT MAJU UJIAN SKRIPSI

NAMA : Puput Novitasari
NIM : PO. 71.20.1.20.041
SEMESTER : VIII

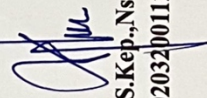
BUKTI SPP LUNAS SEMESTER I-VIII	NILAI LULUS MATA KULIAH SEMESTER I-VII	ACC PEMBIMBING SKRIPSI
		
Sunarti, S.Kep.,Ns	Hugo, S.Tr.Kep.,Ns	Demianus Tafor, S.Kep.,Ns.,M.Sc
		Lamria Situmeang, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Catatan :

1. Diharapkan sebelum H-1 maju ujian skripsi, formulir ini sudah dikembalikan ke bagian administrasi. Setelah itu Prodi akan mengeluarkan undangan menguji skripsi untuk didistribusikan ke dosen pembimbing/penguji.
2. Bagi mahasiswa yang belum mengumpulkan formulir ini, tidak diperbolehkan untuk maju ujian skripsi.

Mengetahui

Kaprodi Sarjana Terapan Keperawatan



Kismiyati S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIP. 198002032001122001

Bagian Akademik



Santalia Banne Tondok S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP. 198704022010122002

Lampiran 11. Lembar Bimbingan Skripsi



**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES JAYAPURA
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**



Nama Mahasiswa : Puput Novitasari
NIM : P07120120041
Pembimbing I : Demianus Tafor, S.Kep.,Ns.,M.Sc
NIP : 197404292001121002

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Revisi / Saran Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 14 Desember 2023	Usulan Judul	Ace Judul	
		Bab I	Survei awal Bikin Bab II dan Bab III	
		Bab II	Kerangka teori dan Kerangka konsep	
		Bab III	Rapikan Daftar Pustaka	
		Daftar Pustaka Kuesioner		
		ACC major Proposal		
	Rabu, 22 Mei 2024	Lampiran BAB IV & V	Tambahkan teori", perbaiki penulisan	

		Lampiran		
	Kamis, 30 Mei 2024	Ace major skripsi		



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES JAYAPURA
TAHUN AKADEMIK 2023/2024



Nama Mahasiswa : Puput Novitasari
NIM : P07120120041
Pembimbing 2 : Lamria Situmeang, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP : 197709212005012005

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Revisi / Saran Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu, 08 November 2023	Usulan Judul	Acc Judul	
2.	Rabu, 22 November 2023	Bab I	Survei awal Bikin Bab II dan Bab III	
3.	Jumat, 08 Desember 2023	Bab II	Perbaiki Kerangka teori dan Kerangka Konsep	
		Bab III	Daftar pustaka dan Kuesioner (perbaiki).	
		Daftar Pustaka Kuesioner		
4.		Acc maju proposul		
5.	Selasa, 07 Mei 2024	Lanjutan Bab IV		

		Bab V		
		Lampiran		
6.	Kamis, 30 Mei 2024	Acc maju skripsi		

Lampiran 12. Hasil Penelitian

A. Lampiran Karakteristik Responden

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13 - 14 Tahun	41	78.8	78.8	78.8
	15 - 16 Tahun	11	21.2	21.2	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	24	46.2	46.2	46.2
	Perempuan	28	53.8	53.8	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Waktu Bermain Game					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari 1 jam/hari	5	9.6	9.6	9.6
	1-2 jam/hari	6	11.5	11.5	21.2
	3-4 jam/hari	35	67.3	67.3	88.5
	Lebih dari 5 jam/hari	6	11.5	11.5	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Tempat Bermain Game					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sekolah	16	30.8	30.8	30.8
	Rumah	28	53.8	53.8	84.6
	Tempat nongkrong	6	11.5	11.5	96.2
	Warnet	2	3.8	3.8	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

B. Lampiran Univariat

Kecanduan game online responden					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	19	36.5	36.5	36.5
	Sedang	28	53.8	53.8	90.4
	Rendah	5	9.6	9.6	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Prestasi belajar responden					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	10	19.2	19.2	19.2
	Rendah	42	80.8	80.8	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

C. Lampiran Bivariat (Crosstabulation)

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan <i>Game online</i>	52	100.0%	0	0.0%	52	100.0%
* Prestasi Belajar						

Kecanduan Game Online * Prestasi Belajar Crosstabulation					
		Prestasi Belajar			
			Tinggi	Rendah	Total
Kecanduan <i>Game online</i>	Tinggi	Count	1	18	19
		Expected Count	3.7	15.3	19.0
		% within Kecanduan <i>Game online</i>	5.3%	94.7%	100.0%
		% within Prestasi Belajar	10.0%	42.9%	36.5%
		% of Total	1.9%	34.6%	36.5%
	Sedang	Count	5	23	28
		Expected Count	5.4	22.6	28.0
		% within Kecanduan <i>Game online</i>	17.9%	82.1%	100.0%
		% within Prestasi Belajar	50.0%	54.8%	53.8%
		% of Total	9.6%	44.2%	53.8%
	Rendah	Count	4	1	5
		Expected Count	1.0	4.0	5.0
		% within Kecanduan <i>Game online</i>	80.0%	20.0%	100.0%
		% within Prestasi Belajar	40.0%	2.4%	9.6%
		% of Total	7.7%	1.9%	9.6%
Total	Count		10	42	52
	Expected Count		10.0	42.0	52.0
	% within Kecanduan <i>Game online</i>		19.2%	80.8%	100.0%
	% within Prestasi Belajar		100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total		19.2%	80.8%	100.0%

D. Lampiran Chi-Square

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	14.308 ^a	2	<.001
Likelihood Ratio	11.798	2	.003
N of Valid Cases	52		
a. 3 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .96.			

Lampiran 13. Master Tabel Kecanduan Game Online

NO	NAMA	USIA	JK	WAKTU BERMAIN GAME	TEMPAT BERMAIN GAME	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	TOTAL	SKOR	KATEGORI
1	AW	1	1	3	1	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3	2	3	2	5	4	4	1	85	81	1
2	BK	1	2	3	1	3	2	5	4	2	4	1	1	5	4	5	1	1	1	5	5	1	1	1	2	2	56	53	2
3	BW	2	2	3	3	4	5	3	4	3	2	3	4	3	5	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3	3	76	72	1
4	CN	2	1	3	4	2	2	5	3	5	3	3	4	3	4	1	3	3	3	5	4	4	5	5	2	4	73	70	1
5	EE	1	2	3	2	4	2	3	2	3	1	5	4	3	2	3	3	4	2	1	5	4	3	4	2	5	65	62	2
6	AA	1	2	3	1	5	4	3	2	3	5	5	5	5	3	2	1	4	2	3	3	3	4	4	2	3	71	68	1
7	FA	1	2	3	2	4	3	4	3	2	1	4	3	5	3	1	4	4	4	1	1	1	1	5	2	1	57	54	2
8	KK	1	2	2	1	2	3	4	4	3	4	2	1	3	4	3	3	5	5	4	1	1	1	2	2	5	62	59	2
9	KAI	1	2	1	2	4	3	4	3	4	2	5	4	5	3	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	71	68	1
10	KB	1	1	3	1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	5	33	31	3
11	LKB	1	2	4	2	2	1	5	2	3	2	3	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	41	39	2
12	PN	1	1	4	2	4	3	4	4	2	3	4	4	5	3	3	4	2	1	2	3	4	4	5	4	5	73	70	1
13	RGB	1	2	4	2	2	2	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	2	32	30	3
14	RLT	1	1	3	2	5	4	1	5	4	1	5	5	5	4	2	4	1	4	3	4	4	5	5	5	5	81	77	1
15	RK	1	1	4	2	5	5	4	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	2	4	84	81	1
16	SOS	1	1	4	2	3	2	2	2	3	1	4	3	4	4	1	1	3	3	1	1	2	4	3	1	1	49	47	2
17	SES	1	1	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	2	1	2	3	2	2	4	3	5	2	3	2	57	54	2
18	SS	1	2	2	2	4	4	5	4	5	3	5	4	5	3	3	3	5	5	4	5	4	5	4	3	2	85	81	1
19	SA	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	4	2	3	3	3	49	47	2
20	YY	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	3	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	29	28	3
21	ZM	1	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	32	30	3
22	MD	1	2	3	2	1	3	1	1	1	1	5	5	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	33	2
23	AVF	1	2	3	2	2	1	2	3	1	3	4	4	4	3	3	3	2	2	1	1	1	1	4	2	2	49	47	2
24	BS	1	2	3	2	2	4	4	1	1	2	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38	36	2
25	AI	1	2	3	2	4	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	3	2	2	4	5	2	3	79	75	1
26	AT	1	2	1	2	2	2	5	3	5	1	1	4	2	1	5	1	3	1	5	2	4	1	5	4	3	60	57	2
27	DBM	1	2	2	2	3	1	5	3	2	4	2	4	5	1	5	2	3	5	4	1	3	5	2	4	1	65	62	2
28	DN	1	2	1	2	2	3	4	4	1	2	5	5	4	3	5	2	1	1	1	1	1	1	5	2	5	58	55	2
29	EHI	1	1	3	2	2	3	1	4	5	4	1	2	4	2	4	5	1	3	2	4	2	2	5	1	3	60	57	2
30	FW	2	1	2	1	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	3	1	90	86	1
31	HS	2	1	3	1	3	5	2	3	1	2	1	2	5	1	3	5	2	1	3	4	3	2	1	3	4	56	53	2
32	IA	2	2	3	2	3	1	3	3	1	1	2	3	2	1	2	2	4	1	1	1	5	1	5	1	1	44	42	2
33	IM	2	2	3	3	2	1	4	1	1	4	1	3	5	3	5	4	4	2	3	1	1	1	5	1	1	53	50	2
34	JF	2	1	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	100	1
35	KS	2	1	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	100	1
36	NA	1	1	3	1	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	4	2	3	2	5	4	2	1	81	77	1
37	NVA	1	2	3	1	2	3	1	4	2	4	5	2	4	1	3	5	1	3	2	4	1	3	5	3	1	59	56	2
38	RP	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	3	2	1	2	34	32	3
39	RK	1	1	3	3	2	3	1	4	5	4	1	1	3	5	4	2	3	4	1	3	3	1	3	5	4	62	59	2
40	SK	1	1	2	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	3	3	3	2	1	2	78	74	1
41	SYW	1	1	3	2	2	3	3	2	1	3	4	4	3	2	1	3	3	1	1	1	1	3	2	1	3	47	45	2
42	SKW	1	1	3	1	2	2	3	3	2	1	4	4	4	1	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	42	40	2
43	TY	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88	84	1
44	ZG	1	1	3	3	2	3	4	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	1	4	57	54	2
45	KP	1	1	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	5	4	2	2	2	5	2	1	1	61	58	2
46	SYE	1	2	4	1	2	3	3	2	4	2	3	3	3	2	2	1	3	2	2	1	1	5	3	1	1	49	47	2
47	RF	1	2	3	1	5	5	5	4	3	3	5	5	5	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	68	65	1
48	ET	1	2	1	2	1	1	2	3	1	3	5	5	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	41	39	2
49	MNA	1	1	3	1	2	3	3	4	5	3	5	5	5	5	4	3	3	3	2	3	3	5	3	2	1	72	69	1
50	CM	1	2	3	2	2	3	4	5	1	5	5	5	4	2	5	4	1	1	1	1	3	1	4	2	5	64	61	2
51	DGP	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	5	5	5	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	43	41	2
52	PW	2	1	3	2	4	3	5	5	5	3	4	4	5	2	2	3	5	5	3	1	1	5	3	2	1	71	68	1

Lampiran 14. Master Tabel Prestasi Belajar

NO	NAMA	USIA	JK	UTS	UAS	RATA-RATA	KATEGORI
1	AW	1	1	12	24	18	1
2	BK	1	2	81	60	70,5	1
3	BW	2	2	14	48	31	1
4	CN	2	1	17	50	33,5	1
5	EE	1	2	88	0	44	1
6	AA	1	2	0	40	20	1
7	FA	1	2	91	78	84,5	0
8	KK	1	2	86	70	78	0
9	KAI	1	2	98	78	88	0
10	KB	1	1	95	78	86,5	0
11	LKB	1	2	67	56	61,5	1
12	PN	1	1	61	40	50,5	1
13	RGB	1	2	86	86	86	0
14	RLT	1	1	86	60	73	1
15	RK	1	1	44	50	47	1
16	SOS	1	1	86	68	77	0
17	SES	1	1	72	72	72	1
18	SS	1	2	0	18	9	1
19	SA	2	1	81	38	59,5	1
20	YY	1	2	10	8	9	1
21	ZM	1	2	86	82	84	0
22	MD	1	2	95	84	89,5	0
23	AVF	1	2	42	52	47	1
24	BS	1	2	77	60	68,5	1
25	AI	1	2	84	32	58	1
26	AT	1	2	80	36	58	1
27	DBM	1	2	37	68	52,5	1
28	DN	1	2	23	50	36,5	1
29	EHl	1	1	63	50	56,5	1
30	FW	2	1	20	0	10	1
31	HS	2	1	48	36	42	1
32	IA	2	2	87	58	72,5	1
33	IM	2	2	67	56	61,5	1
34	JF	2	1	5	42	23,5	1
35	KS	2	1	0	24	12	1
36	NA	1	1	20	22	21	1
37	NVA	1	2	20	32	26	1
38	RP	1	1	98	76	87	0
39	RK	1	1	46	30	38	1
40	SK	1	1	0	24	12	1
41	SYW	1	1	75	70	72,5	1
42	SKW	1	1	96	78	87	0
43	TY	1	2	51	0	25,5	1
44	ZG	1	1	70	36	53	1
45	KP	1	1	0	60	30	1
46	SYE	1	2	26	28	27	1
47	RF	1	2	93	0	46,5	1
48	ET	1	2	86	40	63	1
49	MNA	1	1	37	42	39,5	1
50	CM	1	2	61	0	30,5	1
51	DGP	2	2	64	50	57	1
52	PW	2	1	31	0	15,5	1

Lampiran 15. Dokumentasi (Foto)

