

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP**

SKRIPSI



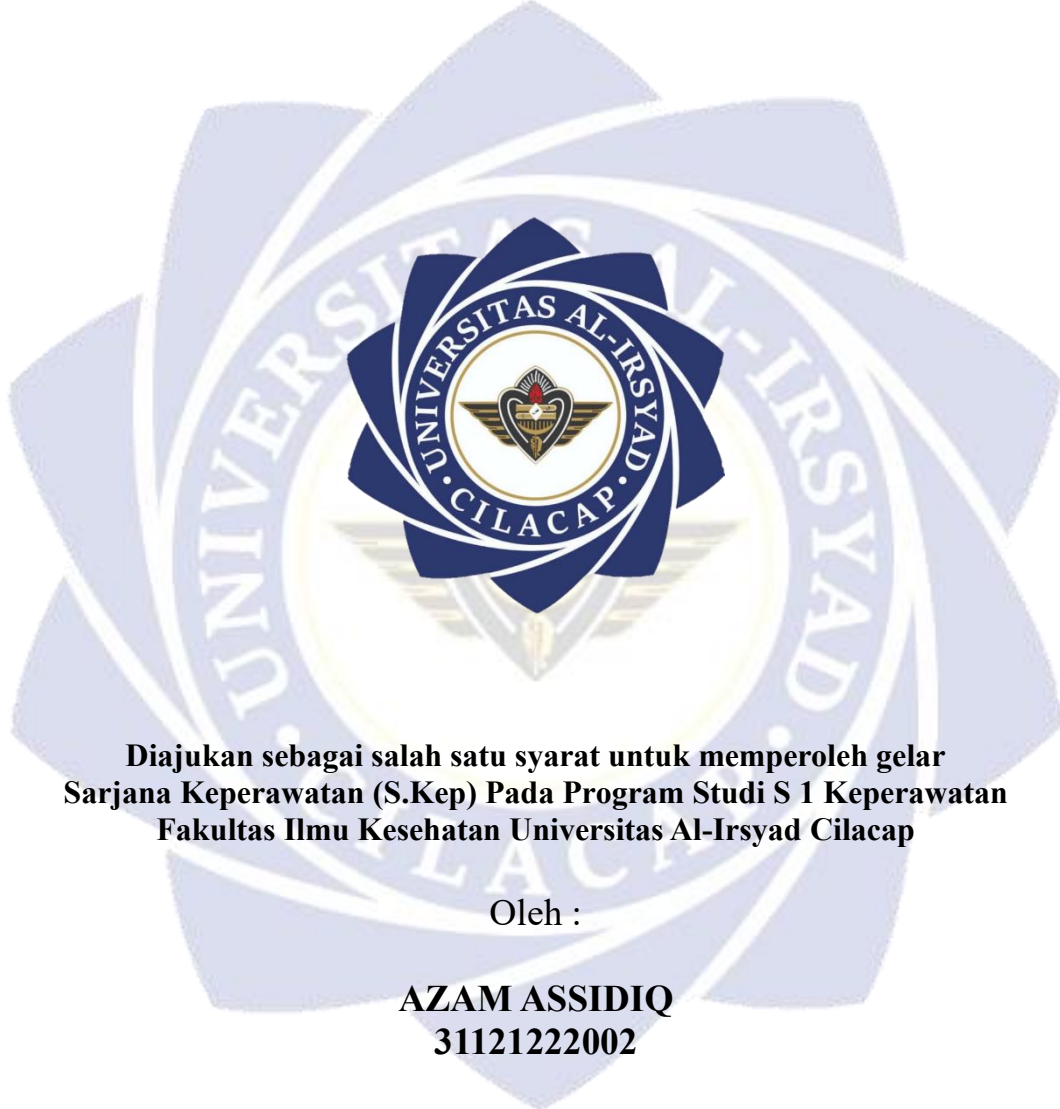
Oleh :

**AZAM ASSIDIQ
31121222002**

**PROGRAM STUDI S 1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP
2 0 2 4**

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan (S.Kep) Pada Program Studi S 1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap**

Oleh :

**AZAM ASSIDIQ
31121222002**

**PROGRAM STUDI S 1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP
2 0 2 4**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ATAU KEASLIAN PENELITIAN

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Azam Assidiq

NIM : 31121222002

Tanda Tangan :

Tanggal : 14 Juli 2024



HALAMAN PERSETUJUAN

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI KEPERAWATAN UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP

SKRIPSI

Disusun Oleh :

AZAM ASSIDIQ
NIM. 31121222002

ini Telah Disetujui
Tanggal 2024

Pembimbing Utama : Ida Ariani, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An.

(.....)

Pembimbing Anggota : Ahmad Subandi, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An.

(.....)

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Keperawatan


Evy Apriani, M.Kep., Ns.
NIP. 10310 95 158

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Azam Assidiq
NIM : 31121222002
Program Studi : S1 Keperawatan
Judul Skripsi : Gambaran Tingkat Kecanduan *Game*
Online Pada Mahasiswa Program Studi
Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap

DEWAN PENGUJI

Penguji Utama : Engkartini, M.Kep., Ns., ()

Penguji Anggota I : Ida Ariani, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An. ()

Penguji Anggota II : Ahmad Subandi, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An. ()

Ditetapkan di : Cilacap

Tanggal :

Mengesahkan,
Dekan Fikes



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap. Saya menyadari bahwa banyak dukungan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak mulai dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sarwa, AMK., S.Pd., M.Kes. selaku Rektor Universitas Al-Irsyad Cilacap
2. Sohimah, M.Keb. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap
3. Evy Apriani, M.Kep., Ns. selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap
4. Ida Ariani, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An. selaku dosen pembimbing utama yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini
5. Ahmad Subandi, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An. selaku dosen pembimbing anggota yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini
6. Universitas Al-Irsyad Cilacap yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan
7. Ibu Siti Mariyah dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral dan

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Cilacap, Agustus 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Al-Irsyad Cilacap, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azam Assidiq
NIM : 31121222002
Program Studi : S1 Keperawatan
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Al Irsyad Cilacap Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Al Irsyad Cilacap berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cilacap
Pada tanggal : 14 Juli 2024

Yang menyatakan

(Azam Assidiq)

DAFTARI ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTARI ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	9
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
B. KERANGKA TEORI	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Kerangka Konsep.....	25
C. Variabel Penelitian	26
D. Definisi Operasional, Variabel Penelitian, Skala pengukuran Definisi	26
E. Desain Penelitian.....	27
F. Populasi dan Sampel.....	28
G. Tempat dan Waktu Penelitian	30
H. Etika Penelitian.....	30
I. Teknik Pengumpulan Data.....	31
J. Prosedur Pengumpulan Data	32
K. Analisa Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin, Usia, Program Studi	36

B. Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap	38
BAB V PEMBAHASAN	39
A. Interpretasi dan Hasil Diskusi	39
1. Karakteristik Gambaran Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> menurut Jenis Kelamin	39
2. Karakteristik Gambaran Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> menurut Usia.....	42
3. Karakteristik Gambaran Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> menurut Kategori Kecanduan	45
B. Keterbatasan Penelitian	48
C. Implikasi untuk Keperawatan.....	48
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Teori.....	24
Bagan 3. 1 Kerangka Konsep.....	25



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Definisi Operasional, Variabel Penelitian, Skala pengukuran Definisi	27
Tabel 3. 2 Jumlah Pengambilan Sampel	29
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	38
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Gambaran Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> ...	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Layak Uji	54
Lampiran 2. Kuisioner Game Addiction Scale for Adolence	55
Lampiran 3. Hasil Analisa Data	57
Lampiran 4. Hasil Data Responden	58
Lampiran 5. Informed Consent dan Kuisioner GoogleForm	62
Lampiran 6. Logbook	72
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian	73



GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI KEPERAWATAN UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP

*Description of the level of online game addiction in nursing students at Al-Irsyad
University Cilacap*

Azam Assidiq¹, Ida Ariani², Ahmad Subandi³

Al-Irsyad University Cilacap
Jl. Cerme No. 24 Sidanegara Cilacap

ABSTRAK

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan pada teknologi internet sebagai penyebabnya atau yang dikenal dengan *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap. Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan model pendekatan *cross-sectional*. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 83 mahasiswa dan menggunakan metode cluster. Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner GASA untuk mengukur tingkat kecanduan bermain game online. Hasil analisa penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap mengalami kecanduan game online kategori rendah sebanyak 53 mahasiswa (63,9%), dan didominasi oleh mahasiswa laki-laki dengan frekuensi 59 responden (71.1%). Jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan.

Kata kunci : Kecanduan game online, game online, mahasiswa

ABSTRACT

Online gaming addiction is one type of addiction related to internet technology, known as Internet Addiction Disorder (IAD) This research aims to understand the prevalence of online gaming addiction among students at Al-Irsyad University in Cilacap The research design uses a descriptive method with a cross-sectional approach The sample size for this study is 83 students, using a cluster method. The research instrument consists of a GASA questionnaire to measure the level of online gaming addiction The research analysis results show that the majority of Al-Irsyad Cilacap University students experience low-level online gaming addiction, with 53 students (63.9%), and it is dominated by male students with a frequency of 59 respondents (71.1%). If that addiction is not handled properly, it can lead to losing control because one cannot reduce their playing time, which in turn affects social relationships This causes someone's responsibilities to be neglected.

Keywords : Online game addiction, online games, college students
