

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI
SOSIAL REMAJA SMK NASIONAL MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

FARINA DWI AYUNNINGTYAS

NIM. 201810420311062

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA SMK NASIONAL MALANG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

FARINA DWI AYUNNINGTYAS

NIM.201810420311062

Skripsi ini Telah Disetujui

Pada Tanggal: 11 Juli 2024

Pembimbing,



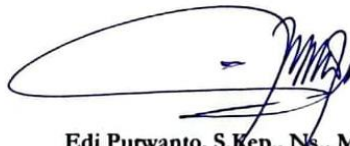
Muhammad Ari Arfianto, Ns., M.Kep., Sp.Kep.J.

NIP.UMM.190910111988

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



Edi Purwanto, S.Kep., Ns., MNg

NIP.UMM.11205080426

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farina Dwi Ayunningtyas

NIM : 201810420311062

Program Studi : Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja

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

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 04 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Farina Dwi Ayunningtyas

201810420311062

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL
REMAJA SMK NASIONAL MALANG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

FARINA DWI AYUNNINGTYAS

NIM.201810420311062

Skripsi ini Telah Disetujui
Pada Tanggal 11 Juli 2024

Penguji 1



Sri Widowati, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP.UMM 11202030393

Penguji 2



Muhammad Rosyidul 'Ibad, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP.UMM 11218030637

Penguji 3



Muhammad Ari Arfianto, Ns.,M.Kep.,Sp.Kep I
NIP.UMM 190910111988

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Malang



Dr. Yoyok Hekti Prasetyo, M.Kep.,Sp.Kom
NIP.UMM.0714097502

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam tidak lupa untuk tuntunan semua umat Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat Rasulullah yang telah mengajarkan nilai-nilai Islam yang hingga saat ini dapat dinikmati oleh semua umat di seluruh dunia. Proposal skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja” merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Saya sebagai penulis menerima banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan proposal skripsi ini. Bersama dengan ini, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan sangat tulus kepada:

1. Bapak Dr. Yoyok Beki Prasetyo, M.Kep., Sp.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang
2. Bapak Edi Purwanto, S.Kep., Ns., MNg selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang
3. Bapak Muhammad Ari Arifianto, Ns., M.Kep., Sp.Kep.J selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak sekali nasihat, motivasi, dorongan, bimbingan, serta masukan untuk menyelesaikan dan melengkapi penyusunan proposal skripsi ini.
4. Ibu Sri Widowati, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku dosen penguji I dan Bapak Muhammad Rosyidul Tbad, M.Kep selaku dosen penguji II
5. Kepada orangtua saya Bapak Suyanto, Ibu Eny Dwi Astutiningsih dan kakak saya Ardy Widiyanto dan Rendra Nanda Ramadhan serta keluarga besar saya yang selalu memberikan do'a, semangat selama menyelesaikan proposal ini.
6. Kepada sahabat-sahabat saya Winda Widya Ningrum, Siska Ariani, Wulan Rahmadana, Febriani Melania, Sellin Selvi Margareta dan Renita Siswati yang

telah memotivasi saya, memberikan semangat kepada saya, dan mendukung saya sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

7. Seluruh pihak sekolah SMK NASIONAL MALANG yang telah membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan membantu dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini. Mohon maaf atas segala kesalahan dan ketidaksopanan yang mungkin telah saya perbuat. Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan setiap langkah-langkah kita menuju kebaikan dan selalu menganugerahkan kasih sayang-Nya untuk kita semua. Amin. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi memperbaiki proposal skripsi ini.

Malang, 20 Oktober 2021

Penulis,

Farina Dwi Ayuningtyas



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Keaslian Penelitian	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep <i>Game Online</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	7
2.1.2 Jenis <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Dampak <i>Game Online</i>	10
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	11
2.1.5 Penyebab <i>Game Online</i>	12
2.2 Konsep Interaksi Sosial	12
2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial	12
2.2.2 Aspek Interaksi Sosial	13
2.2.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial	15
2.2.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	15
2.2.5 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Interaksi Sosial	16
2.3 Konsep Psikososial Remaja	16
2.3.1 Pengertian Konsep Psikososial Remaja	16
2.3.2 Ciri Perkembangan Remaja	17
2.4 Data Karakteristik Demografi	17
BAB III	19
KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS	19

3.1 Kerangka Konsep	19
3.2 Deskripsi Kerangka Konsep.....	20
BAB IV	22
METODE PENELITIAN	22
4.1 Desain Penelitian.....	22
4.2 Kerangka Kerja Penelitian.....	22
4.3 Populasi dan Sampel.....	23
4.3.1 Populasi.....	23
4.3.2 Sampel	24
4.3.3 Sampling.....	24
4.4 Variabel Penelitian	24
4.4.1 Variabel Independen.....	25
4.4.2 Variabel Dependen.....	25
4.5 Definisi Operasional.....	25
4.6 Waktu dan Tempat Penelitian	26
4.6.1 Waktu Penelitian	26
4.6.2 Tempat Penelitian.....	26
4.7 Instrumen Penelitian	26
4.8 Prosedur Pengumpulan Data	29
4.9 Analisa Data	30
4.9.1 Analisa Data Univariat.....	31
4.9.2 Analisa Data Bivariat.....	31
4.10 Etika Penelitian.....	31
BAB V	33
HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA	33
5.1 Karakteristik Demografi Responden.....	33
5.2 Analisis Data	34
5.2.1 Tingkat Kecanduan Bermain Game Online dan Tingkat Interaksi Sosial Remaja	35
5.2.2 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial Remaja	35
5.3.1 Uji Normalitas	36
5.3.2 Uji Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja	36
BAB VI	38
PEMBAHASAN	38
6.1 Karakteristik Demografi Responden.....	38
6.2 Tingkat Kecanduan Game Online	39
6.3 Tingkat Interaksi Sosial Remaja	41

6.4 Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja	42
6.5 Keterbatasan Penelitian	44
6.6 Implikasi Penelitian.....	44
BAB VII	45
KESIMPULAN DAN SARAN	45
7.1 Kesimpulan.....	45
7.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional	25
Tabel 4.2 Uji Validitas Kuisisioner <i>Game Addiction Scale</i>	28
Tabel 5.1 Karakteristik Demografi Responden	33
Tabel 5.2.1 Tingkat Kecanduan Game Online dan Interaksi Sosial Remaja	35
Tabel 5.3.1 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	36
Tabel 5.3.2 Hasil Uji Korelasi Pearson	36



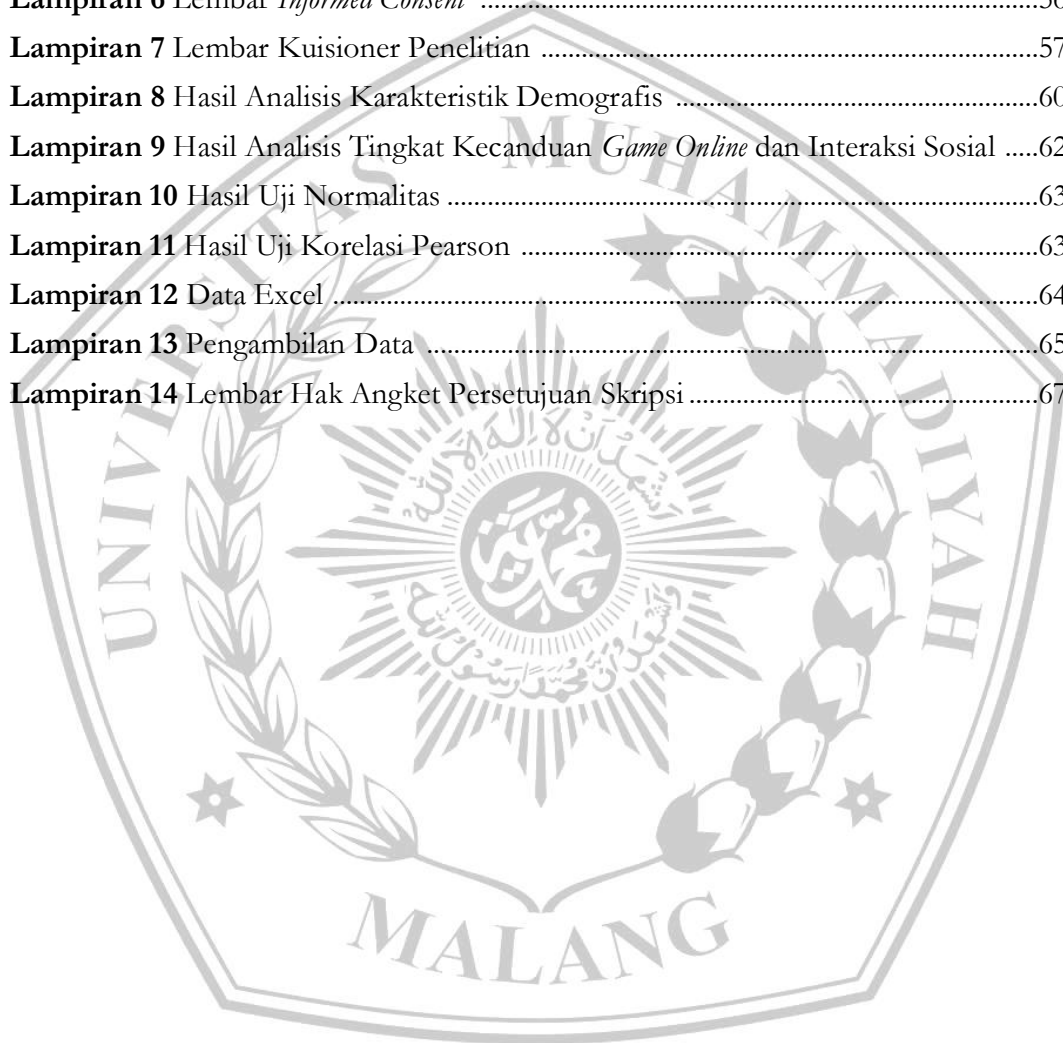
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian	19
Gambar 4.1 Kerangka Kerja	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar ACC Judul Skripsi	50
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi	51
Lampiran 3 Hasil Deteksi Plagiasi	53
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	54
Lampiran 5 Surat Izin Selesai Penelitian	55
Lampiran 6 Lembar <i>Informed Consent</i>	56
Lampiran 7 Lembar Kuisisioner Penelitian	57
Lampiran 8 Hasil Analisis Karakteristik Demografis	60
Lampiran 9 Hasil Analisis Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dan Interaksi Sosial	62
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	63
Lampiran 11 Hasil Uji Korelasi Pearson	63
Lampiran 12 Data Excel	64
Lampiran 13 Pengambilan Data	65
Lampiran 14 Lembar Hak Angket Persetujuan Skripsi	67



DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (R. W. Janner Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ahyar, H. dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu. (Issue March).
- Ananda Oktavianti, Sanhg Ayu Made Adyani, E. N. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi*. 8(2).
- Andhini. (2017). Konsep Diri Remaja Pada Masa Pubertas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Annisa Maulida. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Annisa Maulida*, 7(1), 105–109.
- Debra Kalish, K., & Debra, K. (2001). *Psychometric properties of the Social Interactions Questionnaire* *Psychometric properties of the Social Interactions Questionnaire (SIQ) in an older adult sample (SIQ) in an older adult sample Recommended Citation Recommended Citation*.
- Dinarusta, S. A. (2019). Ir - perpustakaan universitas airlangga. *Perpustakaan Universitas Airlangga*, 1–8.
- Dwiyono, Y. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish.
- Elza Fitriani, & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214–223. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971>
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. *Ayan*, 8(5), 55.
- Hardoko, E. (2015, September). Main “Game Online” 22 Hari Tanpa Henti, Remaja Rusia Tewas. *3 September*.
- Hermawan, E. (2019). Artikel Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149–162.
- Hidayat, A. (2011). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ismail Nurdin, S. H. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL* (S. H. Lutfiah, Ed.).
- Istiqomah, R. (2020). Approachment and Management Game Addiction As Clinical Condition. *Journal of Psychiatry Psychology and Behavioral Research*, 1:10-14.

- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Jumiko. (2012). *PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP REMAJA DI SEKOLAH*.
- Kim, H., Oh, R., Hu, E., Seoul, U. N., Ewha, U. W., Tinggi, S., & Chungkang, K. (2019). *Penyebab Kecanduan Game Remaja dan Efek Mediasi dari Motif permainan*. 19(2), 5–22.
- Kotler, P. (2019). Buku Metodologi Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., January.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*, 1–93.
- Maria, S. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial*. 1(8.5.2017), 2003–2005.
- Masfiah, S. (2010). *Resti Vidia Putri* 2. 2(1), 1–8.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12–18. <https://doi.org/10.52199/inj.v8i1.8698>
- Murcia, J. C., & Sanchez, K. E. (2013). Perkembangan Remaja. In *Applied Microbiology and Biotechnology* (Vol. 85, Issue 1).
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (Edisi 4). Jakarta: Salemba Medika.
- Psikologi, F., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2019). *PENGARUH SELF-CONTROL , SENSATION SEEKING DAN DEMOGRAFI TERHADAP ONLINE GAME ADDICTION*.
- Retnawati, H. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *Jurnal Fokus*, 4(4), 279–284.

- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Sari, D. P. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Socio Humanus*, 1(2), 130–139.
- Siti Asmiatun, A. N. P. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity* (G. P. C. B. UTAMA, Ed.). Deepublish.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Temu, L. O. M. G. (2017). *Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja*. 1–50.
- Untuk, D., Salah, M., Syarat, S., Bidang, D., & Komunikasi, I. (2019). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi universitas sumatera utara medan*.
- Van Den Eijnden, R., Koning, I., Doornwaard, S., Van Gorp, F., & Bogt, T. Ter. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.65>
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2, 39–43. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKA/article/view/3954>

Lampiran 3 Hasil Deteksi Plagiasi

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN
s1-keperawatan@umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI


Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada hari 2022-02-12, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini:

Nama : Farina Dwi Ayuningtyas
Nim : 201810420311062
Prodi : Ilmu Keperawatan
Judul Naskah : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional Malang
Jenis Naskah : Skripsi
Keperluan : Mengikuti Ujian Seminar Proposal

Hasilnya dinyatakan : Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	6%
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	11%
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	21% / 12%
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	/
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	
6.	Naskah Publikasi	25	

Keputusan : Lolos

Malang, 2022-02-12

Edi Purwanto, M.Ng.
Kaprodi

Catatan :
Pemeriksa : Eka Suci Wardhani S.Pd

Kampus 1
Jl. Sekeloa 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 221 (Pusat)
F: +62 341 561 222

Kampus 2
Jl. Bunderan, Ploso No. 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 223 (Pusat)
F: +62 341 561 224

Kampus 3
Jl. Raya Ploso No. 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 225 (Pusat)
F: +62 341 561 226

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN
s1-keperawatan@umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI


Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 9/6/2024, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini:


Nama : Farina Dwi Ayuningtyas
Nim : 201810420311062
Prodi : Ilmu Keperawatan
Judul Naskah : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional Malang
Jenis Naskah : Skripsi
Keperluan : Seminar Hasil

Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	13%
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	3%
6.	Naskah Publikasi	25	6%

Keputusan : Lolos

Malang, 9/6/2024
Diketahui,

Edi Purwanto, M.Ng.
Kaprodi

Malang, 9/6/2024
Hormat Kami,

Muhammad Ari Ariyanto, M.Kep.
Biro Skripsi

Catatan :
Pemeriksa : Mulyana S.Psi

Kampus 1
Jl. Sekeloa 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 221 (Pusat)
F: +62 341 561 222

Kampus 2
Jl. Bunderan, Ploso No. 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 223 (Pusat)
F: +62 341 561 224

Kampus 3
Jl. Raya Ploso No. 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 225 (Pusat)
F: +62 341 561 226

