

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Citra Gladhia Artyasari

NIM 202010420311111

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG
PROPOSAL SKRIPSI

Disusun Oleh:

CITRA GLADHIA ARTYASARI

NIM. 202010420311111

Proposal Skripsi ini Telah Disetujui

Tanggal 4 April 2024

Pembimbing



Muhammad Rosyidul 'Ibad, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. UMM. 0721068501

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



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

NIP. UMM. 11205080426

LEMBAR PENGESAHAN
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

CITRA GLADHIA ARTYASARI

NIM. 202010420311111

Di ujikan

Pada tanggal, 17 Juli 2025

Penguji I,

Penguji II,



Zahid Fikri, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. UMM.0721068501



Sri Widowati, Ns, S.Kep., M.Kep.
NIP. UMM.0727047601

Penguji III



Muhammad Roesyidul 'Ibad, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. UMM.11205010419

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan

Universitas Muhammadiyah Malang




Prof. Dr. Yoyok Bakti Prasetyo, M.Kep.Sp.Kom

NIP. UMM. 112.0309.0405

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Gladhia Artyasari
NIM : 202010420311111
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang

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

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 24 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan



CITRA GLADHIA ARTYASARI

NIM. 202010420311111

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Bersamaan ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar- besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Yoyok Bekti Prasetyo, M.Kep.Sp.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang, sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan kontribusi terbesar selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Edi Purwanto, S.Kep., Ns., M.Ng selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan.
3. Bapak Zahid Fikri, S.Kep., Ns.,M.Kep selaku penguji I dan Ibu Sri Widowati, Ns, S.Kep.,M.Kep selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Muhammad Rosyidul Tbad, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam penyusunan skripsi ini
5. Seluruh civitas akademik Fakultas Ilmu Kesehatan khususnya Program studi Ilmu keperawatan yang telah memeberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat Menyusun skripsi ini berdasarkan ilmu yang telah diberikan.
6. Bapak bambang dan Ibu Sriani selaku orang tua yang senantiasa berjuang dalam memberikan materi, motivasi, mendoakan, mendukung, serta sebagai penyemangat utama dalam penulisan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada seluruh responden yang telah bersedia mengikuti serta mengisi kuesioner penelitian ini, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian 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.

Malang, 10 Juli 2025

Citra Gladhia Artyasari

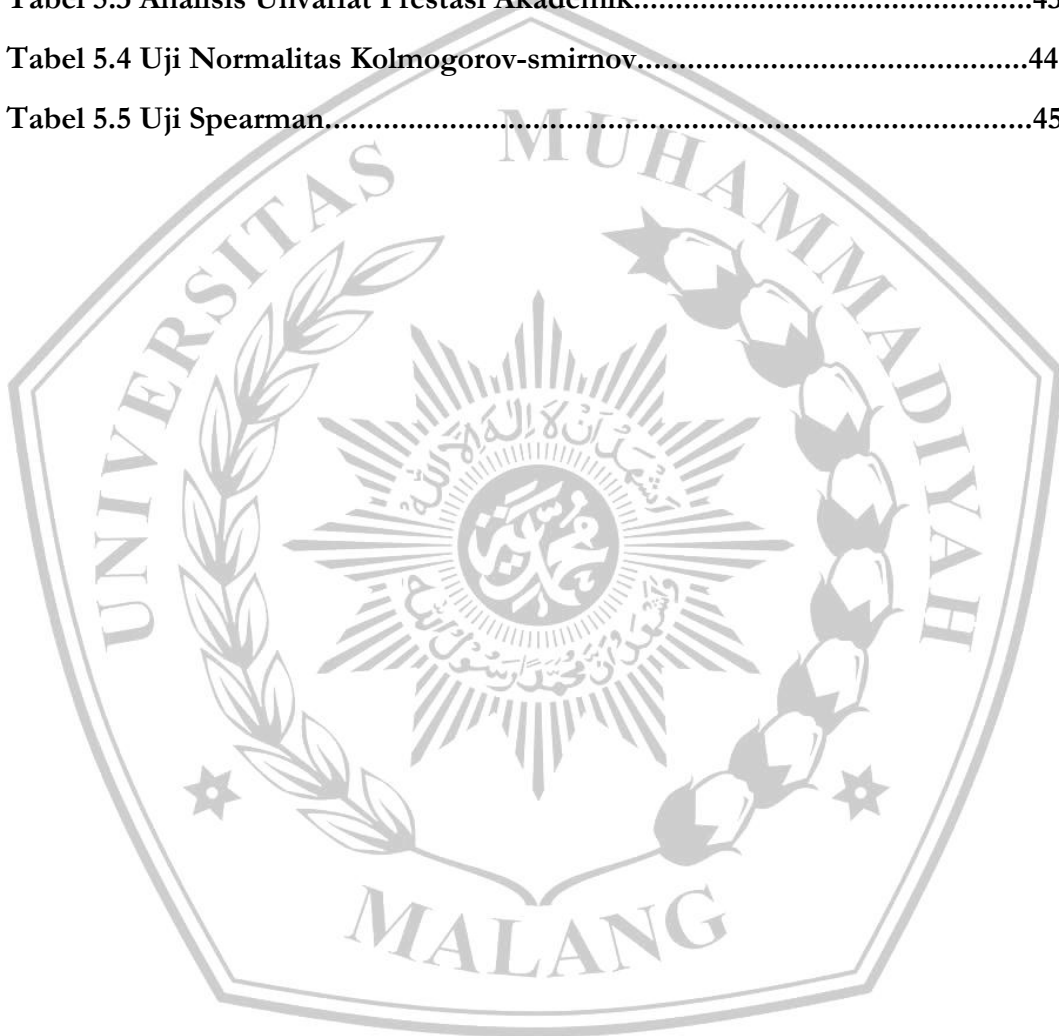
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	6
1.5 Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Game Online.....	10
2.2 Kecanduan Game Online.....	13
2.3 Prestasi Akademik.....	21
2.4 Hubungan Kecanduan Game Terhadap Prestasi Akademik.....	24
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	27
3.1 Kerangka konseptual.....	27
3.2 Penjelasan Kerangka Konsep.....	28
BAB IV METODE PENELITIAN.....	30
4.1 Desain Penelitian	30
4.2 Alur Penelitian.....	30
4.3 Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel.....	32
4.4 Variabel Penelitian	33
4.5 Definisi Operasional.....	34
4.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34

4.7 Instrumen Penelitian	34
4.8 Prosedur Pengumpulan Data	37
4.9 Analisis Data	38
4.10 Etika Penelitian	40
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA	41
5.1 Gambaran Umum	41
5.2 Data Demografi	41
5.3 Analisis Unvariat	42
5.3.1 Analisis Unvariat Kecanduan Game	42
5.3.2 Analisis Unvariat Prestasi Akademik	43
5.4 Analisis Bivariat	44
5.4.1 Uji normalitas kolmogorov-smirnov	44
5.4.2 Analisis Spearman	44
BAB VI PEMBAHASAN	46
6.1 Analisis Kecanduan Game Online Mahasiswa	46
6.2 Analisis Prestasi Akademik Mahasiswa	48
6.3 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa	51
6.4 Keterbatasan Penelitian	54
6.5 Implikasi Penelitian	54
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	55
7.1 Kesimpulan	55
7.2 Saran	56
Daftar Pustaka	57
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional.....	34
Tabel 4.2 Uji Validitas GAS.....	36
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas GAS.....	36
Tabel 5.1 Data Demografi.....	41
Tabel 5.2 Analisis Unvariat Kecanduan Game.....	42
Tabel 5.3 Analisis Unvariat Prestasi Akademik.....	43
Tabel 5.4 Uji Normalitas Kolmogorov-smirnov.....	44
Tabel 5.5 Uji Spearman.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual.....	27
Gambar 4.1 Kerangka Kerja.....	31
Gambar 4.3 Hasil Penghitungan Sampel.....	33
Gambar 5.1 Diagram Kecanduan Game.....	43
Gambar 5.2 Diagram Prestasi Akademik.....	44



ABSTRAK

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang

Citra Gladhia Artyasari¹, Muhammad Rosyidul 'Ibad, S.Kep., Ns., M.Kep²

Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital menjadikan game online sebagai bagian dari rutinitas harian mahasiswa. Meskipun memberikan hiburan, penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif terhadap aspek psikologis, sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. Fenomena ini penting untuk diteliti karena kecanduan game online berpotensi mengganggu proses belajar dan menurunkan capaian akademik.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Metode: Desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional, melibatkan 236 responden yang dipilih melalui simple random sampling. Instrumen penelitian meliputi Game Addiction Scale-7 (GAS-7) untuk mengukur tingkat kecanduan, dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sebagai indikator prestasi akademik. Data dianalisis menggunakan SPSS 25.

Hasil: Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori kecanduan ringan (47%), sedang (38%), dan berat (15%). Rata-rata IPK responden adalah 3,43. Uji korelasi Spearman menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik ($r = -0,174$; $p = 0,007$). Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan game, semakin rendah prestasi akademik mahasiswa, meskipun kekuatannya tergolong lemah.

Kesimpulan: Dari hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa. Temuan ini menekankan pentingnya upaya promotif dan preventif dari institusi pendidikan untuk meminimalkan dampak negatif kecanduan game, termasuk melalui literasi digital dan layanan konseling mahasiswa.

Kata Kunci: Kecanduan game online, prestasi akademik, mahasiswa keperawatan, GAS-7, IPK

ABSTRACT

The Relationship between Online Game Addiction and Academic Achievement of Nursing Science Students at the University of Muhammadiyah Malang

Citra Gladhia Artyasari¹, Muhammad Rosyidul 'Tbad, S.Kep., Ns., M.Kep²

Background: The development of digital technology has made online games a part of students' daily routines. Although it provides entertainment, excessive use of online games can cause addiction which has a negative impact on the psychological, social, and academic achievement aspects of students. This phenomenon is important to study because online game addiction has the potential to disrupt the learning process and reduce academic achievement.

Objective: To determine the relationship between online game addiction and academic achievement of students at the Nursing Science Study Program at the University of Muhammadiyah Malang.

Method: Quantitative research design with a cross-sectional approach, involving 236 respondents selected through simple random sampling. The research instruments included the Game Addiction Scale-7 (GAS-7) to measure the level of addiction, and the Cumulative Achievement Index (IPK) as an indicator of academic achievement. Data were analyzed using SPSS 25.

Results: The results showed that most respondents were in the mild addiction category (47%), moderate (38%), and severe (15%). The average GPA of respondents was 3.43. The Spearman correlation test showed a significant negative relationship between online game addiction and academic achievement ($r = -0.174$; $p = 0.007$). This means that the higher the level of game addiction, the lower the academic achievement of students, although the strength is relatively weak.

Conclusion: The results of this study indicate that there is a significant relationship between online game addiction and students' academic achievement. This finding emphasizes the importance of promotive and preventive efforts from educational institutions to minimize the negative impacts of game addiction, including through digital literacy and student counseling services.

Keywords: Online game addiction, academic achievement, nursing students, GAS-7, GPA

Daftar Pustaka

- Al Husaini, Yousuf & Ahmad Shukor, Nur Syufiza. (2023). Factors Affecting Students' Academic Performance: A Review. 12. 284-294.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Arif Roslan, A., Nusha Maalim, A., Sabri, S. S. A., Qing, J. E. S., & Nor, M. H. M. (2021). The Relationship Between Game Addiction, Psychosocial Effects and Academic Performance Among Undergraduate Students of University of Cyberjaya. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17, 40–45.
- Arifin, R., & Rohman, F. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas XYZ. *Journal of Educational Psychology and Technology*, 8(2), 115–124
- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3), 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Arthy, R. (2019). *Validitas dan reliabilitas skala kecanduan game GAS versi Bahasa Indonesia*. *Jurnal Psikologi*, 47(3), 251–264.
- ASRI. (2022). *Kecanduan game online di kalangan remaja: Tinjauan psikologis dan sosial*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 14(1), 32–41.
- Beltrán-Velasco, A. I., Donoso-González, M., & Clemente-Suárez, V. J. (2021). Analysis of perceptual, psychological, and behavioral factors that affect the academic performance of education university students. *Physiology & Behavior*, 238, 113497. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2021.113497>
- Bello, A. B., et al. (2020). Time management and academic performance of students in higher institutions, Nigeria – a review. *International Journal of Educational Management*, 34(5), 1017–1029.
- Bhardwaj, P. (2019). *Types of sampling in research*. *Journal of the Practice of Cardiovascular Sciences*, 5(3), 157.
- Bücker, S., Nuraydin, S., Simonsmeier, B. A., Schneider, M., & Luhmann, M. (2018). *Subjective well-being and academic achievement: A meta-analysis*. *Journal of Research in Personality*, 74, 83–94.
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6674>
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa

- Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 4, 13–15.
- Putri, S. E. Y. (2022). *Desain dan metodologi penelitian*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Farillon, L. M. F., Farillon, K. S. F., & Farillon, E. F. (2022). Computer Games Addiction and Class Performance of Selected Philippine Senior High School Students. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(3), 186–201. <https://doi.org/10.31849/utamax.v4i3.10292>
- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., Frederick Velza, J. P., Campus, C., & Espinosa Sr, E. B. (2023). Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007>
- Grace Mauboy, I., & Siagian, E. (2022). Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Sosial Sains*, 2(3), 457–464. <https://doi.org/10.59188/journalsosains.v2i3.364>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). *A thematic review of research into internet gaming disorder*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 278–296.
- Gong, D., He, H., & Luo, C. (2022). *Neurobiological basis of gaming addiction: A review of current literature*. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 823764.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2014). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gurusinga, S. (2021). *Data pengguna game online di Indonesia dan dampaknya pada remaja*. *Jurnal Komunikasi Digital*, 7(3), 143–152.
- Hasanah, N., Firmansyah, R., & Lestari, I. (2022). Hubungan tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 8(1), 42–50. <https://doi.org/10.26858/jppk.v8i1.30258>
- Hardiyanto, D., Yusuf, R., & Diniaty, A. (2022). *Faktor-faktor pemicu kecanduan game online pada remaja*. *Jurnal Konseling*, 11(1), 19–29.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hayadi, N. B. (2021). *Kecanduan game online sebagai perilaku kompulsif dalam konteks remaja*. *Jurnal Kesehatan Jiwa Remaja*, 9(2), 67–74.
- Heryana, A. (2020). *Ade Heryana, S.St, M.KM | Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif*. 1–16.
- Jaenab, R. (2019). *Game online dalam perspektif teknologi dan budaya*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 7(3), 211–220.
- Kalton, G. (2011). Simple Random Sampling. *Introduction to Survey Sampling*, December,

9–16. <https://doi.org/10.4135/9781412984683.n2>

- Khan, A. A., & Golder, P. (2021). Factors Affecting the Academic Performance of Students: A Reality of Higher Education Level in Bangladesh. *International Journal of Trade and Commerce-IIARTC*, 9(2), 269–281. <https://doi.org/10.46333/ijtc/9/2/2>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.4.2015.1.1>
- Komala, D. W., Novitasari, D., Sugiharti, R. K., & Awaludin, S. (2021). Mini-Mental State Examination to Assess Cognitive Function in Elderly. *Jurnal Keperawatan Malang*, 6(2), 95–107. <https://doi.org/10.36916/jkm.v6i2.137>
- Latumahina, F., Natalia, L., Sembiring, B., Suhardi, D., Akademik, P., Pertama, P., & Kedua, P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Achievements of Nursing Student Program. *Repository Stikes Jayapura*, 1–12.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liu, Y., Wang, Q., Jou, M., Wang, B., An, Y., & Li, Z. (2020). Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction scale (GAS) among Chinese college students. *BMC Psychiatry*, 20(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02830-7>
- Lüscher, C., Robbins, T. W., & Everitt, B. J. (2020). *The transition to compulsive drug use: Theoretical perspectives and neurochemical evidence*. *Annual Review of Psychology*, 71, 73–100.
- Mohammad, A. A., Hassan, F., & Anas, M. (2023). *Signs of game addiction and its academic implications*. *Journal of Psychological Research*, 8(1), 102–115.
- Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*, 15(3). <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>
- Mutia Rahima, I., & Ramdhan, B. (2018). *Game Online dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA. 1*.
- Misra, R., & Castillo, L. G. (2019). Academic stress and its impact on academic performance: A study among university students. *College Student Journal*, 53(2), 250–256.
- Nim, D., & Pandey, A. (2021). *Psychological and biological predictors of behavioral addiction*. *Journal of Behavioral Health*, 10(3), 214–226.
- Nisrinafatin, M. (2020). *Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 6(2), 88–97.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>


- OECD. (2016). *PISA 2015 results (Volume I): Excellence and equity in education*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2018). *Education at a Glance 2018: OECD Indicators*. Paris: OECD Publishing.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). *Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale*. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pratama, A. S., Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*, 6(1), 793–797. <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/viewFile/2263/pdf>
- Pratama, H., & Amelia, R. (2022). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 11(1), 33–40.
- Pratama, R. A., Widiati, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran. *Journal of Nursing Care*, 3(2), -. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850> Jurnal Universitas Padjadjaran
- Putra, W. A., & Rachmawati, Y. (2020). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 11(2), 124–132.
- Pujiastuti, M., Ginting, A. A. Y., & Situmorang, L. C. (2021). Gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKES Santa Elisabeth Medan tahun 2021. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 5(1), -. <https://doi.org/10.32938/jsk.v5i01.4019>
- Pranoto, R., Setiawan, R., & Puspitasari, R. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan gejala Internet Gaming Disorder (IGD) pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(2), 88–95.
- Rahayu, W. S., & Santosa, H. (2021). Kecanduan game online sebagai tantangan pembelajaran klinik keperawatan. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kesehatan*, 12(1), 45–52.
- Rangkuti, E., Nasution, N., & Harahap, D. A. (2021). *Prevalensi kecanduan game online pada remaja di Medan*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(3), 145–153.
- Rasheed, A., Ahsan, S., & Masood, S. (2022). *Impact Of Problematic Internet Gaming On Achievement Motivation Among University Students : Moderating Role Of Education*. 6(8), 7042–7057.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Sakinah, R. (2021). *Pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SMA*. *Jurnal*

Pendidikan dan Perilaku, 6(2), 109–117



- Safitri, W, R. (2014). Analisis Korelasi Dalam Menentukan Hubungan Antara Kejadian Demam Berdarah Dengue Dengan Kepadatan Penduduk Di Kota Surabaya Pada Tahun 2012 - 2014. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(3), 1–9.
- Sari, M. P., & Mustika, E. (2021). The effect of learning motivation and social support on students' academic achievement. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 223–230.
- Sari, D. K., & Permana, Y. (2020). Pengaruh kecanduan game mobile terhadap prestasi akademik mahasiswa keperawatan. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 23(3), 210–218.
- Sari, P. D., & Firmansyah, R. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 9(3), 112–119.
- Suharjo, A., Yuliana, Y., & Aini, N. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa fakultas kesehatan. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 24(2), 89–96.
- Santos*, J. R. N. de los. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 720–726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.A4788.029420>
- Shukla, S. (2020). *Concept of population and sample. Paper delivered at Indore, M.P., India. June.*
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., Wibisono, Y. P., Studi, P., Informasi, S., Industri, F. T., & Jaya, U. A. (2019). *Proceeding SINTAK 2019 ISBN : 978-602-8557-20-7 Proceeding SINTAK 2019 ISBN : 978-602-8557-20-7.* 465–470.
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Wahjoepramono, P. O. P., Kurniawan, A., & Yudistiro, R. (2021). Potential Correlates of Internet Gaming Disorder Among Indonesian Medical Students: Cross-sectional Study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(4), e25468. <https://doi.org/10.2196/25468>
- Sudjana, N. (2005). *Metode statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Sun, X., Sun, J., & Ye, S. (2023). Online game addiction and academic motivation among Chinese university students: A chain mediation model. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1196743. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1196743>
- Sun, L., Wang, M., & Liu, J. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(6), 892–904. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i6/21779>

- Syahrul, A., Damayanti, M., & Nugroho, S. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(4), 67–75.
- Tadese, A. W., Reta, F. A., & Belayneh, Y. M. (2022). *Academic achievement determinants among Ethiopian university students*. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 12(2), 25–36.
- Tus, J. (2020). Academic Stress, Academic Motivation, and Its Relationship on the Academic Performance of the Senior High School Students. *Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, 8(11), 2348–7186.
- Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Louis Surabaya*. 04(1), 137–142.
- Vika Azkiya Dihni. (2022). *Laporan We Are Social tentang game online di Indonesia*. WeAreSocial.com.
- Widiana, R., & Kristiana, I. F. (2023). Literasi digital dan pengaruhnya terhadap perilaku mahasiswa di era digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 77–86.
- Weinstein, A. (2017). An update overview on brain imaging studies of internet gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 8, 185. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2017.00185>
- Whatnall, M. C., Patterson, A. J., Brookman, S., & Hutchesson, M. J. (2019). *Dietary interventions and academic performance in university students: A systematic review*. *Nutrients*, 11(10), 2289.
- Y. Liu, X. Wang, & Y. Liu. (2020). *Reliability and validity of the Gaming Addiction Scale in Chinese populations*. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 476–488.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>
- Zhang, M. X., Zhao, J., Jiang, F. M., & Tian, Y. (2021). Psychometric properties of the Game Addiction Scale for Adolescents (GAS-7) in Chinese university students. *Frontiers in Psychiatry*, 11, Article 599625. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.599625>
- Zimmerman, G., Zammit, M., & Oei, T. P. S. (2015). Video game addiction and college performance among males: Results from a 1-year longitudinal study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(3), 551–561. <https://doi.org/10.1037/adb0000108>

Lampiran 9 Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU KESEHATAN

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

HASIL DETEKSI PLAGIASI

FORM P1

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah dilaksanakan pada hari dan tanggal 02 Mei 2024 pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :


Nama : CITRA GLADHIA ARTYASARI
NIM : 202010420311111
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Bidang Minat : Keperawatan
Judul Naskah : PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PSIK UMM

Jenis naskah : skripsi / naskah publikasi / lain-lain
Keperluan : mengikuti **ujian seminar proposal skripsi**
Hasil dinyatakan : **MEMENUHI / ~~TIDAK MEMENUHI~~ SYARAT*** dengan rincian sebagai berikut

No	Jenis naskah	Maksimum kesamaan	Hasil deteksi
1	Bab 1 (Pendahuluan)	10	10
2	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	25
3	Bab 3 dan 4 (Kerangka konsep dan Metodologi penelitian)	35	12

Keputusannya : **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** plagiasi

Malang, 02 Mei 2024
Petugas pengecek plagiasi



Kampus I
J. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 263 (Surung)
F. +62 341 460 435

Kampus II
J. Bendungan Suci No.198 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Surung)
F. +62 341 582 080

Kampus III
J. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 313 (Surung)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



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 7/10/2025, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : Citra Gladhia
Nim : 202010420311111
Prodi : Ilmu Keperawatan

Judul Naskah : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH 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	15%
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	5%
6.	Naskah Publikasi	25	25%

Keputusan : Lolos



Yang Mengetahui,

Edi Purwanto, MNg
Kaprodi

Catatan :

Malang, 7/10/2025
Hormat Kami,

Muhammad Ari Arfianto, M.Kep.
Biro Skripsi



Kampus I
Jl. Semarang 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulani No. 186 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 521 140 (Hunting)
F: +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.249 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 210 (Hunting)
F: +62 341 400 435
E: webmaster@umm.ac.id