

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**SERDIA PUTRI PANGESTU**

**NIM. 202110420311023**

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

**2025**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI MALANG**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana  
Keperawatan (S.Kep) Pada Program Studi Ilmu Keperawatan  
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



Oleh :

**SERDIA PUTRI PANGESTU**

**NIM. 202110420311023**

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

**2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI MALANG

### SKRIPSI

Disusun Oleh:

SERDIA PUTRI PANGESTU

NIM. 202110420311023

Skripsi ini telah disetujui

Pada tanggal 29 Oktober 2024

Pembimbing



**Nurilla Kholidah, S.Kep., Ns., M.Kep.**

NIP. UMM 20230131071993

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Malang



**Edi Darwanto, S.Kep., Ns., MNg.**

NIP. UMM 11205080425

# LEMBAR PENGESAHAN

## HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI MALANG

### SKRIPSI

Disusun Oleh :

**Serdia Putri Pangestu**

**NIM.202110420311023**

Diujikan,

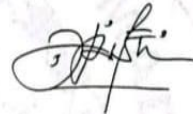
Pada tanggal : 17 Januari 2025

Penguji I



**Sanardi, S. Kep., Ns., M. Kep**  
NIP. UMM 112.0508.0425

Penguji II



**Sri Widowati, S. Kep., Ns., M. Kep**  
NIP. UMM 112.0303.0393

Penguji III



**Nurilla Kholidah, S.Kep., Ns., M.Kep**

NIP.UMM 2023013071993

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Malang**



**Prof.Dr. Yoyok Bektu Prasetyo, M.Kep., Sp.Kom**  
NIP.UMM 11203090405

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Serdia Putri Pangestu

NIM : 202110420311023

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar  
Pada Remaja di Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan 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, Mei 2024



SERDIA PUTRI PANGESTU

NIM. 202110420311023

## PERSEMBAHAN

Saya persembahkan untuk

Kedua orang tua serta keluarga saya,

Sahabat-sahabat saya,

Dan semua orang yang telah hadir dalam hidup saya.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja di Malang “

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Yoyok Bekti Prasetyo, S.Kep, M.Kep., Sp.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Edi Purwantoro, S.Kep., Ns., MNg. Selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Sunardi, S.Kep., Ns., M.Kep. Selaku dosen penguji 1.
4. Ibu Sri Widowati, S.Kep., Ns., M.Kep. Selaku dosen penguji 2.
5. Ibu Nurilla Kholidah, S.Kep., Ns., M.Kep. Selaku pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
6. Kepala Sekolah SMPN di Malang yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Siswa kelas VII yang telah bersedia menjadi responden dan meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian skripsi ini.
8. Orang tua penulis, Ayah Miseri (Alm) dan Ibu Musriyah. Terima kasih untuk doa, dukungan, semangat, kasih sayang dan nasihat yang tiada henti diberikan kepada kehidupan penulis.

9. Saudara penulis, Mas Yoga Aji Pangestu untuk doa, motivasi, saran dan bantuan yang terus diberikan kepada penulis.
10. Seluruh sahabat Anti Revisi Club yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman angkatan PSIK A 2021 yang telah bersama-sama menempuh program studi Keperawatan.
12. Seluruh dosen, Staf akademik, dan Staf perpustakaan Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Malang yang banyak membantu selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
13. Dan terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat dicantumkan namanya satu persatu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih dan berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat sebagai pintu gerbang bagi peneliti untuk menuju kesuksesan, serta meningkatkan pengetahuan Ilmu Keperawatan bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat dan KaruniaNya kepada kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI MALANG

Serdia Putri Pangestu<sup>1</sup>, Nurilla Kholidah<sup>2</sup>

Email : [putriserdia@gmail.com](mailto:putriserdia@gmail.com)

**Latar Belakang:** Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial. Pada masa ini remaja mencari identitas dirinya dari yang bergantung pada orangtuanya menuju pribadi yang mandiri. Saat pencarian identitas diri seringkali bergejolak dan tidak selalu berjalan mulus sehingga remaja mudah terkena pengaruh lingkungan. Salah satunya adalah bermain game online yang populer dikalangan remaja yang menyebabkan kecanduan apabila dimainkan hingga lupa waktu. Kecanduan game dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan sosial, stres, pikiran untuk bunuh diri, dan penyalahgunaan zat. Selain itu, kecanduan game online juga dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada remaja Malang.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi dari penelitian ini sebanyak 270 siswa kelas VIII yang ada di SMP N Malang. Metode pengambilan sampel adalah sampling jenuh, dan 159 responden diperoleh di SMPN Malang pada bulan September. Kuisisioner yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuisisioner kecanduan game online dan motivasi belajar. Variabel dalam penelitian ini adalah kecanduan game online dan motivasi belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji Rank Spearman.

**Hasil:** Hasil uji spearman rank dengan koefisien sebesar -0,419 dan nilai p-value sebesar  $0,000 < \alpha$ ,  $H_0$  diterima, maka disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Malang tahun 2024.

**Diskusi:** Kecanduan game online yang terjadi di kalangan remaja dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan pembatasan terhadap remaja dalam bermain gadget untuk mengurangi jumlah pecandu.

**Kata Kunci:** Kecanduan game online, Motivasi Belajar

## ***ABSTRACT***

### ***THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO STUDY MOTIVATION IN ADOLESCENTS IN MALANG***

Serdia Putri Pangestu<sup>1</sup>, Nurilla Kholidah<sup>2</sup>

Email : [putriserdia@gmail.com](mailto:putriserdia@gmail.com)

**Background:** Adolescence is a transition period from childhood to adulthood marked by physical, mental, emotional and social development. During this period, adolescents seek their identity from being dependent on their parents to being independent. The search for self-identity is often turbulent and does not always run smoothly, so adolescents are easily influenced by their environment. One of them is playing online games that are popular among teenagers which cause addiction when played until they forget the time. Gaming addiction can lead to mental health problems such as depression, social anxiety, stress, suicidal thoughts and substance abuse. In addition, online game addiction can also cause a lack of concentration in learning. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and study motivation in Malang adolescents.

**Methods:** This study used quantitative method with correlational design. The population of this study was 270 8th grade students in Malang Junior High School. The sampling method was saturated sampling, and 159 respondents were obtained at Malang Junior High School in September. The questionnaire used in this study is a questionnaire of online game addiction and learning motivation. The variables in this study are online game addiction and learning motivation. Data analysis was performed using the Spearman Rank test.

**Results:** Spearman rank test results with a coefficient of -0.419 and a p-value of  $0.000 < \alpha$ ,  $H_0$  is accepted, it is concluded that there is a significant relationship between online game addiction and learning motivation in junior high school students in Malang city in 2024.

**Discussion:** Online game addiction that occurs among adolescents can reduce student motivation to learn. Therefore, it is necessary to supervise and limit adolescents in playing gadgets to reduce the number of addicts.

**Keywords:** Online game addiction, Learning Motivation

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN .....	i
SAMPUL BELAKANG .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penulisan .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Keaslian Penelitian.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Konsep Dasar Remaja .....	11
2.2 Konsep Dasar Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17

2.3	Konsep Dasar Motivasi Belajar .....	33
<b>BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS.....</b>		<b>39</b>
3.1	Kerangka teori .....	39
3.2	Hipotesis Penelitian .....	41
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>		<b>42</b>
4.1.	Desain Penelitian .....	42
4.2.	Kerangka Penelitian .....	42
4.3.	Populasi, Sampel, Dan Teknik Penelitian.....	44
4.4.	Identifikasi Variabel.....	45
4.5.	Definisi Operasional .....	46
4.6.	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	46
4.7.	Instrumen Penelitian.....	46
4.8.	Uji Validitas Dan Uji Reabilitas .....	48
4.9.	Proses Pengumpulan Data .....	49
4.10.	Analisa Data .....	52
4.11.	Etika Penelitian.....	54
<b>BAB V HASIL PENELITIAN.....</b>		<b>56</b>
5.1.	Hasil Penelitian.....	56
5.2.	Analisa Bivariat .....	57
<b>BAB VI PEMBAHASAN.....</b>		<b>59</b>
6.1	Kecanduan Game Online .....	59
6.2	Motivasi Belajar.....	62
6.3	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar.....	64

6.4	Keterbatasan Penelitian.....	67
6.5	Implikasi Untuk Keperawatan.....	67
<b>BAB VII PENUTUP .....</b>		<b>69</b>
7.1	Kesimpulan.....	69
7.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN .....		77



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi Operasional .....	46
Tabel 4. 2 Scoring dan Coding .....	51
Tabel 4. 3 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi .....	53
Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Responden .....	56
Tabel 5. 2 Kecanduan Game Online.....	57
Tabel 5. 3 Hasil Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar .....	57
Tabel 5. 4 Hasil Uji Korelasi Spearman.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Teori.....	39
Gambar 4. 1 Kerangka Penelitian.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan Kepada Responden.....	77
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	78
Lampiran 3 Surat Ijin Studi Pendahuluan .....	79
Lampiran 4 Data Demografis .....	80
Lampiran 5 Kuisiuner <i>Game Addiction Scale</i> (GAS) .....	81
Lampiran 6 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi .....	85
Lampiran 7 Surat Keterangan Layak Etik .....	87
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	88
Lampiran 9 Poster .....	89
Lampiran 10 Tabulasi Data Penelitian .....	75
Lampiran 11 Hasil Uji Statistik Data Demografi .....	84
Lampiran 12 Hasil Uji Statistik Variabel Penelitian .....	85
Lampiran 13 Lembar Konsultasi .....	90
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	92



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nissa, S. A. (2022). Addiction Relationship To Online Game Student Learning Motivation In High School. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (Jiki)*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.31000/Jiki.V2i2.5701>
- Amril, A. F., Surur, N., & Hidayat, R. R. (2022). Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Siswasma. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.20961/jpk.v6i2.61295>
- Anggraeni, R. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Kejadian Astenopia Pada Pelajar Sma Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Farmasi Imelda*, 1(1), 7–10. <https://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/jurnalfarmasi/article/view/176>
- 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.
- Baddaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Sisw Melalui Konseling Klasikal*. Cv Abe Kreatifindo.
- Citrayani, N. K. (2022). Hubungan Tingkat Stress Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Sma Negeri 1 Susut Bangli. *Skripsi*, 8.5.2017, 2003–2005. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (P. 218). Bumi Aksara. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Kuantitatif/Wy8feaaaqbaj?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif/Wy8feaaaqbaj?hl=id&gbpv=0)
- Fahira, A. N. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda. *Uin Syarif Hidayatullah*.
- Faridah, B., Bakar, Y., & Oknalia, V. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi

- Belajar. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302>
- Fauzi, R., Rustiyarso, R., & Hidayah, R. Al. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mapel Sosiologi Di Mas Al-Muhajirin Sintang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 11(3), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53889>
- Febrianti, D., & Fitriyanti, L. (2023). Analisis Keterkaitan Adiksi Game Online Dengan Kondisi Analysis Of The Relationship Between Online Game Addiction And Bullying Conditions In Adolescents Pendahuluan Kondisi Pandemi Covid -19 Saat Ini Memberikan Peluang Yang Sangat Besar Bagi Remaja . Rem. *Jurnal Keperawatan Jiwa (Jkj): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(1), 199–208.
- Hamzah, B. U. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung Mar'atul Hasanah Mi . *Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. In *Вестник Росздравнадзора* (Cetakan Ke, Vol. 4, Issue 1). Depok: Rajawali Pers.
- Inayah Vina Larasati, Suroso, K. R. (2023). Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma): Benarkah Menyebabkan Penurunan Motivasi Belajar? *Inner: Journal Of Psychological Research*, 3(2), 358–365.
- Jaya, E. S. (2018). Who Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana

“Gamer” Indonesia Bisa Sembuh? *The Conversation*.  
<https://Theconversation.Com/Who-Tetapkan-Kecanduan-Game-Sebagai-Gangguan-Mental-Bagaimana-Gamer-Indonesia-Bisa-Sembuh-99029>

Ji, Y., Yin, M. X. C., Zhang, A. Y., & Wong, D. F. K. (2022). Risk And Protective Factors Of Internet Gaming Disorder Among Chinese People: A Meta-Analysis. *Australian And New Zealand Journal Of Psychiatry*, 56(4), 332–346.  
<https://doi.org/10.1177/00048674211025703>

Kamila, N. G., Nindiasari, H., Rizky, E., Mita, M., R, N. F., & Makarim, N. (2022). Analisis Tahap Perkembangan Kognitif Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Citeureup Dengan Instrumen Test Of Logical Operations (Tlo). *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(3), 195. <https://doi.org/10.56704/jirpm.V3i3.13334>

Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.

Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pgsd Stkip Pgrj Banjarmasin*, 2(1), 320–334.  
<https://doi.org/10.33654/pgsd>

Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Motekar: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(1), 18–21.  
<https://doi.org/10.57235/motekar.V1i1.967>

Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Sekolah Siswa Dasar*. Cv Budi Utama, 2020.

Lestari, I. G. A. A. D. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Emosional Anak Di Smp Negeri 2 Denpasar*. 01, 1–23.

Lola Kurniasari, Rizka Amaliah Putri, Ines Yopanda, Tian Yolanda Puspitasari, Shadam,

- Rati, Sinta Dianti, Muhammad Paris Alfarizi, Wirandi Nabila Risky, & Serli Sapitri. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Remaja Yang Kecanduan Game Online. *Proceeding Conference On Psychology And Behavioral Sciences*, 2(1), 236–242. <https://doi.org/10.61994/Cpbs.V2i1.70>
- Makatita, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Professional Health Journal*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.54832/Phj.V4i1.271>
- Nugroho, R., & Warmi, A. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya. *Edumatsains*, 6(2), 407–418. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Nur Fadhillah, G., & Kunci, K. (2022). *Aisyiyah Surakarta Journal Of Nursing Asjn Aisyiyah Surakarta Journal Of Nursing Penerapan Terapi Genggam Jari Dan Nafas Dalam Untuk Menurunkan Tekanan Darah Pada Lansia Penderita Hipertensi Artikel Info Abstrak*. 3, 89–95. <https://journal.aiska-university.ac.id/index.php/asjn>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5, 1473–1481.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*.
- Putri, Sucie Alenta, F. L., & Yunus Yuliawati. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Negeri 3 Mukomuko. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 4, 1157–1164. <https://doi.org/10.58578/Yasin.V4i5.3787>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/Jmn.V5i2.2438>
- Rifka, M., Sari, I. P., & Laga, Y. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Smpn I Mojoanyar*.

- Royan, A. N. (2023). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberidakabupaten ....* [Http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/65865/%0ahttp://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/65865/2/Skripsi A'la Nur Royan.Pdf](http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/65865/%0ahttp://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/65865/2/Skripsi%20A%27la%20Nur%20Royan.Pdf)
- Siburian, E., Pangaribuan, J., & Abi, A. (2022). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd. 6*(September), 1385–1393.
- Silva, C. G. Da. (2020). *Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali.* 1–23.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *Psyche: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*. [http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103\\_06\\_05\\_2020\\_09\\_09\\_392](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392). [Buku Game Online.Pdf](#)
- Who. (2023). *Kesehatan Remaja*. [https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1)
- Widiarti, T., Istiani, H. G., & Rokhmiati, E. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Dan Motivasi Belajar. *Journal Of Nursing Education And Practice*, 3(4), 127–134. <https://doi.org/10.53801/jnep.v3i3.211>
- Zhao, W., Wei, T., Zhou, R., Wang, Y., Wang, Y., Ren, Z., & Shao, W. (2021). *The Influence Of Online Game Behaviors On The Emotional State And Executive Function Of College Students In China.* 12(October), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713364>

# SCAN SERTIFIKAT PLAGIASI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS ILMU KESEHATAN

### ILMU KEPERAWATAN

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

### HASIL DETEKSI PLAGIASI

FORM P2

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 31 Desember 2024 pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : SERDIA PUTRI PANGESTU  
NIM : 202110420311023  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Bidang Minat : Keperawatan Komunitas  
Judul Naskah : Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja Di Malang  
Jenis naskah : skripsi / naskah publikasi / lain-lain  
Keperluan : mengikuti **ujian seminar hasil skripsi**  
Hasil dinyatakan : **MEMENUHI / TIDAK MEMENUHI SYARAT\*** dengan rincian sebagai berikut

No	Jenis naskah	Maksimum kesamaan	Hasil deteksi
1	Bab 1 (Pendahuluan)	10	0
2	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	0
3	Bab 3 dan 4 (Kerangka konsep dan Metodologi penelitian)	35	0
4	Bab 5 dan 6 (Hasil dan Pembahasan)	15	2
5	Bab 7 (Kesimpulan dan saran)	15	5
6	Naskah Publikasi	25	11

Keputusannya : **LOLOS / TIDAK LOLOS** plagiasi

Malang, 31 Desember 2024

Petugas pengecek plagiasi



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

Kampus II  
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
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



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

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id