

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA
TERAPAN KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI POLTEKKES
KEMENKES YOGYAKARTA**



Aditya Muhammad Sultan Alfath
P07120319043

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN
YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA
TERAPAN KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI POLTEKKES
KEMENKES YOGYAKARTA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarja Terapan Keperawatan Anestesiologi



Aditya Muhammad Sultan Alfath
P07120319043

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN
YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA TERAPAN
KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI POLTEKKES KEMENKES
YOGYAKARTA”

Disusun oleh :

Aditya Muhammad Sultan Alfath
P07120319043

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

22 MEI 2023
.....

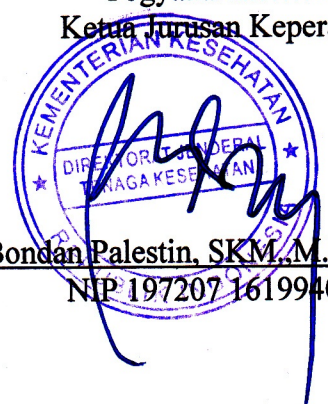
Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Dr. Catur Budi Susilo, S.Pd., S.Kp., M.Kes. Furaida Khasanah, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP 196406301988031004 NIP 198702202018012001

Yogyakarta..27..Juni.. 2023
Ketua Jurusan Keperawatan,


Bondan Palestin, SKM., M.Kep., Sp.Kom
NIP 197207161994031005

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA TERAPAN
KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI POLTEKKES KEMENKES
YOGYAKARTA”

Disusun Oleh
ADITYA MUHAMMAD SULTAN ALFATH
P07120319043

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji
Pada tanggal : 29 Mei 2023

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,

Tri Widyastuti Handayani, S.Kep.,Ns.,Sp.Kom.

NIP. 198511162020122003

Anggota,

Dr. Catur Budi Susilo, S.Pd.,S.Kp.,M.Kes.

NIP. 196406301988031004

Anggota,

Furaida Khasanah, S.Kep.,Ns.,M.Kep.

NIP. 198702202018012001

(Priyanti)
(Catur)
(Furaida)

Yogyakarta 27 Juni 2023

Ketua Jurusan Keperawatan,

Bondan Palestin, SKM.,M.Kep.,Sp.Kom
NIP. 197207161994031005

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Aditya Muhammad Sultan Alfath

NIM : P07120319043

Tanda Tangan :



Tanggal : 20 Juni 2023

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Muhammad Sultan Alfath
NIM : P07120319043
Program Studi : Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi
Jurusan : Keperawatan

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Yogyakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas Skripsi saya yang berjudul :

“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN ANESTESI POLTEKKES KEMENKES YOGYAKARTA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Poltekkes Kemenkes Yogyakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan 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 : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Juni 2023
Yang menyatakan



(ADITYA . . . MUHAMMAD . . . S . . . A . . .)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi pada Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Skripsi ini terwujud atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Iswanto, S.Pd.,M.Kes., selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta.
2. Bondan Palestin., SKM,M.Kep.,Sp.Kom., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
3. Dr. Catur Budi Susilo, S.Pd.,S.Kp.,M.Kes., selaku Ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi
4. Dr. Catur Budi Susilo, S.Pd.,S.Kp.,M.Kes., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan arahan dan masukannya.
5. Furaida Khasanah, S.Kep.,Ns.,M.Kep., selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukannya.
6. Tri Widyastuti Handayani, S.Kep.,Ns.,Sp.Kep.Kom., selaku ketua dewan penguji skripsi yang telah memberikan koreksi, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
8. Seluruh mahasiswa reguler Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta sebagai responden yang telah menyukseskan kegiatan penelitian dalam skripsi ini.

9. Seluruh mahasiswa reguler Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta sebagai responden uji validitas yang telah menyelesaikan kegiatan penelitian dalam skripsi ini.
10. Teman-teman Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta yang saling memberikan dukungan dan bantuan.
11. Serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

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

Yogyakarta, 11 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Ruang Lingkup	5
E. Manfaat Peneliti.....	5
F. Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Teori	9
B. Landasan Teori	21
C. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Desain Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
D. Variabel Penelitian.....	27
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Instrumen Penelitian	29
H. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	30
I. Prosedur Penelitian	31
J. Manajemen Data	34
K. Etika Penelitian.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Peneliiian	39
B. Pembahasan	43
C. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Tabel	1. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
Tabel	2. Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Belajar.....	30
Tabel	3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin, dan Semester Mahasiswa Prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta TA 2022/2023 (n=124).....	40
Tabel	4. Distribusi Intensitas bermain <i>game online</i> pada Mahasiswa Prodi Stka Poltekkes Kemenkes Yogyakarta Ta. 2022/2023 (n=124).....	41
Tabel	5. Distribusi Perilaku Belajar mahasiswa Prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta TA. 2022/2023 (n=124).....	41
Tabel	6. Uji Korelasi Sperman Rank Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> dengan Perilaku Belajar Pada Mahasiswa Prodi Stka Poltekkes Kemenkes Yogyakarta TA 2022/2023 (n=124)	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	22
Gambar 2. Kerangka Konsep	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian (PSP)	62
Lampiran 2. Permohonan Menjadi Responden.....	64
Lampiran 3. Surat Persetujuan Responden	65
Lampiran 4. Kuesioner Penelitian.....	66
Lampiran 5. Permohonan Menjadi Enumerator.....	70
Lampiran 6. Uji Validitas dan Reabilitas Kuesioner.....	71
Lampiran 7. Jadwal Penyusunan Skripsi	73
Lampiran 8. Anggaran Penelitian	74
Lampiran 9. Surat Permohonan Studi Pendahuluan	75
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 11. Lembar Konsultasi.....	77

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA SARJANA TERAPAN
KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI POLTEKKES KEMENKES
YOGYAKARTA**

Aditya Muhammad Sultan Alfath¹⁾, Catur Budi Susilo²⁾, Furaida Khasanah²⁾
Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tata Bumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta, 55293
Email : ibnuwani878@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Bermain game online menjadi salah satu aktivitas yang banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, intensitas bermain game online yang tinggi dapat berdampak negatif pada perilaku belajar mahasiswa,

Tujuan: Diketahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

Metode: Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif-*nonexperimental* korelatif dengan desain *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di kampus pusat Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* sebanyak 124 responden.

Hasil: Intensitas bermain *game online* sebagian besar dalam kategori sedang dengan perilaku belajar sedang. Hasil uji *spearman rank* menunjukkan nilai *p-value* 0,013 (*p-value* < 0,05) sehingga dapat diartikan bahwa ada hubungan intensitas bermain game online dan perilaku belajar. Nilai korelasi *spearman rank* (*r*) ini sebesar -0,224 menunjukkan korelasi yang negatif yang berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah perilaku belajar pada mahasiswa prodi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta dengan kekuatan korelasi yang lemah.

Kesimpulan: Intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang negatif dengan perilaku belajar pada mahasiswa prodi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

Kata kunci: intensitas *game online*, perilaku belajar, mahasiswa

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

²⁾ Dosen Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

**RELATIONSHIP OF INTENSITY PLAYING GAMES ONLINE WITH
BEHAVIOR STUDENTS OF ANESTHESIOLOGY POLTEKES KEMENKES
YOGYAKARTA**

Aditya Muhammad Sultan Alfath¹⁾, Catur Budi Susilo²⁾, Furaida Khasanah²⁾
*Nursing Department, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Yogyakarta,
Tata Bumi street 3 st, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55293*
Email : ibnuwani878@gmail.com

ABSTRACT

Background: Playing online games became one of the activities that many students did in everyday life. However, the high intensity of online gaming negatively impacted student learning behavior.

Purpose: The purpose was to know the relationship between the intensity of playing online games and the behavior of students at the University of Applied Nursing and Anesthesiology Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

Method: The research used a quantitative-non-experimental correlative design with a cross-sectional design. The study was conducted at the Poltekkes Kemenkes Yogyakarta campus. The sampling technique used Proportionate Stratified Random Sampling of 124 respondents.

Results: The intensity of playing online games was equally large in the medium category with moderate learning behavior. The Spearman rank test results showed a p-value of 0.013 (p-values < 0.05), so it can be interpreted that there was a relationship between the intensity of online gaming and learning behavior. This Spearman rank (r) correlation value of -0.224 showed a negative correlation, meaning the higher the intensity of online gaming, the lower the learning behavior in students of the University of Yogyakarta with weak correlative strength.

Conclusion: The intensity of online gaming had a negative relationship with learning behavior in students of the University of Applied Nursing and Anesthesiology Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

Keywords: intensity of online gaming, behavior learning, students

¹⁾ Students of Nursing Anesthesiology Polytechnic Health Ministry of Health Yogyakarta.

²⁾ Lecturer of Nursing, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Yogyakarta.