

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA
DI SMPN 1 CIDAHU KABUPATEN
KUNINGAN 2022**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana S1 Pada Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan**

Oleh :

IPAHA SITI HOPIPAH

CKR0180134



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN
KUNINGAN
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA
DI SMPN 1 CIDAHU KABUPATEN
KUNINGAN 2022**

Diajukan oleh :

Nama : Ipah Siti Hopipah

NIM : CKR0180134

Kuningan, Agustus 2022

Telah Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Dewi Laelatul Badriah, M.Kes. AIFO
NIDN : 0024036501

Pembimbing II



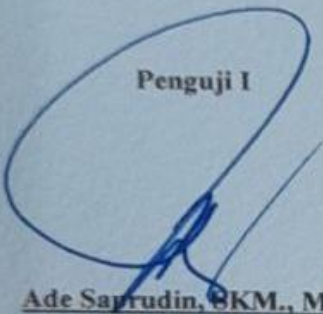
Ns. Nur Wulan, S.Kep., M.Kep
NIK : 940301.2016.111

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA
DI SMPN 1 CIDAHU KABUPATEN
KUNINGAN 2022**

Skripsi ini telah diajukan oleh Tim Penguji
Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan
Pada 11 Agustus 2022

Penguji I



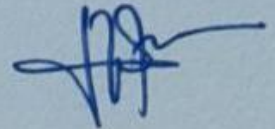
Ade Saprudin, SKM., MKM
NIK. 630217..200701.017

Penguji II



Prof. Dr. Hj. Dewi Laelatul Badriah, M.Kes. AIFO
NIDN : 0024036501

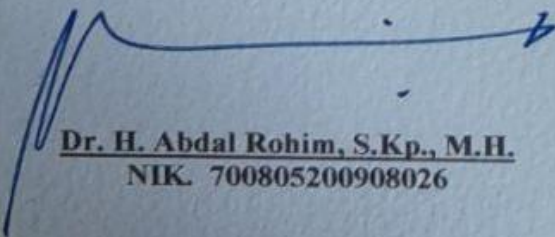
Penguji III



Ns. Nur Wulan, S.Kep., M.Kep
NIK : 940301.2016.111

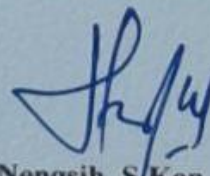
Mengetahui,

Ketua
STIKes Kuningan



Dr. H. Abdal Rohim, S.Kp., M.H.
NIK. 700805200908026

Ketua Program Studi
S1 Keperawatan



Neneng Aria Nengsih, S.Kep., Ners, M.Kep
NIK : 811007.101010.040

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini Saya Persembahkan Skripsi ini Kepada :

Bapak dan Ibuku Tercinta,

Bapak Harsa Z. Muttaqin dan Ibu Aah Mustiah

Yang telah memberikan cinta kasih yang tiada terhingga, yang setiap waktu menjagaku dengan ikhlas, mendidikku dengan sabar, memberi dukungan serta doa dalam sujud-sujud panjangnya untuk segala kebaikanmu selama aku hidup.

Kakakku,

Asep Syaepuloh

Yang selalu menyayangiku, memberikan semangat, dan mendukungku untuk menjadi yang lebih baik.

Sahabat Terbaikku

Putri Lestari dan Andhini Gumiwang Distyanto

Juga

Semua Keluargaku, Semua Sahabatku dan teman-temanku, serta Teman

Seangkatanku dari tahun 2018

(STIKes Kuningan)

جَزَاءُكُمْ اللَّهُ خَيْرًا كَثِيرًا

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SKRIPSI, AGUSTUS 2022**

**IPA SITI HOPIPAH
CKR0180134**

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN GAME ONLINE DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA DI SMPN 1 CIDAHU
KABUPATEN KUNINGAN 2022**

ABSTRAK

Latar Belakang : Konsentrasi belajar memiliki kontribusi besar dengan hasil belajar. Salah satu hal yang mengganggu dalam proses konsentrasi belajar adalah kebiasaan main *game online*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna *game online* terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan main *game online* dengan konsentrasi belajar pada remaja di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022.

Metode : Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif inferensial atau penelitian analitik. Sampel penelitian ini adalah remaja yang duduk dibangku kelas VII SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022 berjumlah 183 orang, yang diambil dengan teknik *cross sectional*. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan *chi square*.

Hasil : Hasil penelitian mengenai kebiasaan main *game online* pada remaja di SMPN 1 Cidahu menunjukkan sebagian besar responden memiliki kebiasaan main *game online* pada kategori sedang sebanyak 98 orang (53,6%), dan sebagian besar remaja memiliki konsentrasi belajar tinggi sebanyak 101 orang (55,2%). Hasil uji analisis menunjukkan $pvalue = 0.024 < 0,05$.

Simpulan : Terdapat hubungan yang bermakna antara kebiasaan main *game online* dengan konsentrasi belajar remaja di SMPN 1 Cidahu dan diharapkan remaja beserta orang tua dan pihak sekolah di SMPN 1 Cidahu mampu bekerja sama dalam menekan kebiasaan bermain *game online* pada remaja, seperti membuat inovasi dalam melakukan proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menciptakan layanan bimbingan kelompok belajar bagi remaja.

Kata Kunci : Belajar, Hasil Belajar, Kebiasaan Main *Game Online*, Konsentrasi Belajar dan Remaja.

Literatur : 20 Buku (1992-2017), 26 Jurnal (2010-2020), 7 Laporan (2014-2021) 1 Undang-Undang (2003), 6 Skripsi (2014-2020)

**INSTITUTE OF HEALTH SCIENCE KUNINGAN
NURSING S1 STUDY PROGRAM
UNDERGRADUATE THESIS, AUGUST 2022**

**IPAHI SITI HOPIPAH
CKR0180134**

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE HABITS OF PLAYING ONLINE
GAMES AND THE CONCENTRATION OF LEARNING IN
ADOLESCENTS AT SMPN 1 CIDAHU KUNINGAN REGENCY 2022**

ABSTRACT

Background : Concentration of learning has a major contribution to learning outcomes. One of the things that interfere with the process of learning concentration is the habit of playing online games. Based on a survey conducted by the Central Bureau of Statistics (BPS), the number of online game players increased quite rapidly, there were more than 19.8 million internet users in 2014 and the most online game users were teenagers (12-24 years old). The purpose of this study was to determine the relationship between the habit of playing online games with learning concentration in adolescents at SMPN 1 Cidahu, Kuningan Regency 2022.

Methods : This type of research is included in inferential quantitative research or analytical research. The sample of this study was 183 students who were in seventh grade at SMPN 1 Cidahu, Kuningan Regency, 2022, which were taken using a cross sectional technique. Bivariate analysis was performed using chi square.

Results : The results of the study on the habits of playing online games in adolescents at SMPN 1 Cidahu showed that most of the respondents had the habit of playing online games in the medium category as many as 98 people (53.6%), and most of the teenagers had high learning concentration as many as 101 people (55,2%). The data analysis test showed that $pvalue = 0.024 < 0.05$.

Conclusion : There is a significant relationship between the habit of playing online games with the concentration of learning for teenagers at SMPN 1 Cidahu and it is hoped that teenagers along with their parents and the school at SMPN 1 Cidahu will be able to work together in suppressing the habit of playing online games in adolescents, such as making innovations in doing online games. learning process, one of which is by creating study group guidance services for teenagers.

Keywords : Learning, Learning Outcomes, Online Game Playing Habits, Learning Concentration and Adolescents.

Literature : 20 Books (1992-2017), 26 Journals (2010-2020), 7 Reports (2014-2021) 1 Law (2003), 6 Thesis (2014-2020)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Alhamdulillah, Tsummalhamdulillah. Puji dan syukur patutlah dipanjatkan atas kehadiran Ilahi Rabbii, yakni Allah SWT, yang tanpa diminta selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya pada setiap makhluk yang bernyawa. Tak lupa, sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpah atas baginda sang penerang alam, Nabiyullah Muhammad SAW, pada keluarganya, sahabatnya, tabi'in tabi'atnya hingga sampai pada kita sebagai pengikut ajarannya. Atas berkah dan rahmat dari Allah dan Rasul-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi mengenai "**Hubungan Antara Kebiasaan Main *Game online* dengan Konsentrasi Belajar Pada Remaja Di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022.**" Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada program studi S1 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi yang membangunkan kembali jiwa semangat berjuang dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr .Hj. Dewi Laelatul Badriah, M. Kes., AIFO, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bakti Husada Kuningan dan selaku pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, dan pengarahan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. H. Abdal Rohim, S.Kp., MH, selaku Ketua STIKes Kuningan.

3. Ns. Neneng Aria Nengsih, S.Kep., M.Kep, selaku ketua Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kuningan.
4. Ns. Nur Wulan, S.Kep., M.Kep, selaku pembimbing II atas waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan serta masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ade Saprudin, S.KM., M.KM, selaku penguji dalam sidang skripsi ini dan yang telah memberikan arahan dan masukan yang membangun bagi penulis.
6. Staf dosen Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kuningan yang telah memberikan ilmu dan pelajaran sebagai bekal bagi penulis.
7. Muslimah, S.Pd, M.MPd, selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Cidahu yang telah menerima penulis dengan tangan terbuka dan memberikan bantuannya.
8. Kedua orangtua, ayahanda Harsa Z. Mutaqin tercinta dan ibunda Aah Mustiah tersayang, juga kakakku satu-satunya yaitu Asep Syaepuloh yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat yang membangun untukku.
9. Sahabatku tersayang Elis Siti Holisoh, Herni Rahmawati, Putri Lestari dan Andhini Gumiwang Distyanto, yang mau berbagi, membantu dan tak kenal lelah memberikan semangat. Juga kepada hewan peliharaan kesayanganku yang kini telah tenang di alam-Nya, terima kasih telah hadir dan menemaniku Yucing.
10. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa S1 Keperawatan 2018, khususnya kelas keperawatan reguler D, *you all are the best guys!!!*

Penulis sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terimakasih pada pihak yang terkait dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Jazaakumullahu Khairan

Katsiron, semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya dengan yang lebih dari apa yang diberikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis menerima dengan terbuka baik berupa kritik dan saran yang membangun, sehingga penelitian selanjutnya bisa lebih baik dan dapat berguna bagi penelitian-penelitian berikutnya.

Kuningan, Agustus 2022

Ipah Siti Hopipah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	6
1.5 KEASLIAN PENELITIAN	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 KONSEP KEBIASAAN MAIN <i>GAME ONLINE</i>	10
2.2 KONSEP KONSENTRASI BELAJAR.....	23
2.3 KONSEP REMAJA	37
2.4 KERANGKA TEORI.....	42
BAB III KERANGKA KONSEP.....	45
3.1 KERANGKA KONSEP	45
3.2 DEFINISI OPERASIONAL	46
3.3 HIPOTESIS.....	47
BAB IV METODE PENELITIAN	48
4.1 JANIS DAN DESAIN PENELITIAN	48
4.2 VARIABEL PENELITIAN	48

4.3 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	49
4.4 INSTRUMEN PENELITIAN	52
4.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	55
4.6 RANCANGAN PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	58
4.7 ETIKA PENELITIAN	62
4.8 WAKTU, LOKASI PENELITIAN.....	63
4.9 JADAL PENELITIAN.....	63
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
5.1 HASIL PENELITIAN.....	64
5.2 PEMBAHASAN	67
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	76
6.1 KESIMPULAN	76
6.2 SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xxxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Definisi Operasional	46
Tabel 4.1 Distribusi Sampel.....	51
Tabel 4.2 Tabel Silang	61
Tabel 5.1 Gambaran Kebiasaan Main <i>Game Online</i>	64
Tabel 5.2 Gambaran Konsentrasi Belajar Remaja	65
Tabel 5.3 Hubungan Antara Kebiasaan Main <i>Game Online</i> dengan Konsentrasi Belajar Remaja	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rumus Jumlah Sampel Minimum.....	50
Gambar 4.2 Rumus Teknik <i>Proportionate Random Sampling</i>	51
Gambar 4.3 Rumus Distribusi Frekuensi.....	60
Gambar 4.4 Rumus <i>Chi Square</i>	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	42
Bagan 3.1 Kerangka Konsep.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar SK Pembimbing Skripsi.....	xvii
Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan.....	xviii
Lampiran 3: Surat Pemberian Izin Melakukan Studi Pendahuluan.....	xix
Lampiran 4: Surat Izin Melakukan Penelitian.....	xx
Lampiran 5: Surat Balasan Izin Melakukan Penelitian.....	xxi
Lampiran 6: Permohonan Menjadi Responden.....	xxii
Lampiran 7: Pernyataan Menjadi Responden.....	xxiii
Lampiran 8: Kisi-Kisi Kuesioner Kebiasaan Main <i>Game Online</i> Dan Kuesioner Konsentrasi Belajar.....	xxiv
Lampiran 9: Lembar Kuesioner Kebiasaan Main <i>Game Online</i> Dan Kuesioner Konsentrasi Belajar.....	xxvi
Lampiran 10: Jadwal Kerja Kegiatan Penyusunan Skripsi 2021-2022.....	xxxi
Lampiran 11: Lembar Olah Data SPSS.....	xxxii

DAFTAR SINGKATAN

BKKBN	: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana
BPS	: Biro Pusat Statistik
COVID-19	: <i>Corona Virus Disease 2019</i>
KBM	: Kegiatan Belajar Mengajar
MMOFPSG	: <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games</i>
MMORTSG	: <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games</i>
MMORPG	: <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Games</i>
MMOG	: <i>Massively Multiplayer Online Games</i>
MMORPG	: <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
MMORTS	: <i>Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy</i>
MMOFPS	: <i>Massively Multiplayer Online First-Person Shooter</i>
MMOSG	: <i>Massively Multiplayer Online Social Game</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PR	: Pekerjaan Rumah
RSI	: <i>Repetitive Strain Injury</i>
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama Negeri
SPP	: Sumbangan Pembinaan Pendidikan
SPSS	: <i>Statistical Program for Sosial Science</i>
Warnet	: Warung Internet