

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI  
BELAJAR PADA REMAJA: LITERATURE REVIEW**

**SKRIPSI**



**DI SUSUN OLEH:**

**MUHAMMAD RUSMAN FADILAH**

**17111024110073**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

**2021**

**Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar pada**

**Remaja: Literature Review**

**SKRIPSI**



**Di Susun Oleh:**

**Muhammad Rusman Fadilah**

**17111024110073**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

**2021**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rusman Fadillah

Nim : 17111024110073

Program studi : S1 keperawatan

**Judul: HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI  
BELAJAR PADA REMAJA**

Menyatakan bahwa penelitian yang saya tulis ini benar benar hasil dari karya sendiri bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui tulisan atau pikiran orang lain.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa terdapat plagiat dalam penelitian ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan.

(pemendiknas no.17, tahun 2010)

**Samarinda 13 Februari 2021**



**Muhammad Rusman Fadillah**  
**Nim 17111024110073**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI**  
**BELAJAR PADA REMAJA :LITERATURE REVIEW**

**DISUSUN OLEH :**

**MUHAMMAD RUSMAN FADILLAH**

**17111024110073**

**Disetujui untuk di ujikan**

**Pada Tanggal, 13 Februari 2021**

**PEMBIMBING**



**Ns. Arief Budiman.,M.Kep**

**NIDN : 1112098801**

**Mengetahui,**

**Koordinator Mata Ajar Skripsi**



**Ns. Milkhatun.,M.Kep**

**NIDN : 1121018501**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI**

**BELAJAR PADA REMAJA :*LITERATURE REVIEW***

**SKRIPSI**

**DISUSUN OLEH :**

**MUHAMMAD RUSMAN FADILLAH**

**17111024110073**

**Diseminarkan dan diujikan**

**Pada Tanggal, 13 Februari 2021**

**Penguji I**



**Ns. Maridi Dirdjo. M.kep**  
**NIDN : 1125037202**

**Penguji II**



**Ns. Arief Budiman. M.Kep**  
**NIDN : 1112098801**

**Mengetahui ,**

**Ketua**

**Program Studi S1 Ilmu Keperawatan**



**Ns. Siti Khoiroh Muflihatin. M.Kep**  
**NIDN : 1115017703**

## **Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar pada Remaja**

Muhammad Rusman Fadillah, Arief Budiman, Maridi Dirdjo

Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Email : [rusmansanchez087@gmail.com](mailto:rusmansanchez087@gmail.com)

### **INTISARI**

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) remaja digolongkan dalam usia 10-24 tahun. Masa tersebut remaja seringkali menampilkan perilaku yang buruk salah satunya dampak dari kecanduan bermain game online. Game online merupakan suatu fenomena yang sedang marak di Indonesia termasuk di kalangan remaja. Fasilitas yang ada pada game online memberikan kemudahan yang dapat menjadikan remaja cenderung menjadi lebih asik, hal ini sangat mempengaruhi semua aktifitas termasuk prestasi belajar. Karya ilmiah ini memiliki tujuan untuk mengetahui Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar pada remaja. Penelitian ini menggunakan studi *literature review* dengan menggunakan database seperti Google scholar dan pubmed sebagai sumber referensi yang terkait dengan intervensi kecanduan game online dengan prestasi belajar pada remaja. Berdasarkan hasil *literature review* ini terdapat hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar pada remaja.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Prestasi Belajar, Remaja

***The Relationship of Online Game Addiction with Learning Achievement in Adolescents***

Muhammad Rusman Fadillah, Arief Budiman, Maridi Dirdjo

*Faculty of Nursing, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*  
Email : rusmansanchez087@gmail.com

**ABSTRACT**

*According to the Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), adolescents are classified in the age group of 10-24 years. During this period, teenagers often display bad behavior, one of which is the impact of addiction to playing online games. Online games are a phenomenon that is currently rife in Indonesia, including among teenagers. The facilities available in online games provide convenience that can make teenagers tend to be more fun, this greatly affects all activities including learning achievement. This study uses a literature review study using databases such as Google Scholar and Pubmed as a reference source related to online game addiction interventions with learning achievement in adolescents. Based on the results of this literature review, there is a relationship between online game addiction and academic achievement in adolescents.*

**Keywords:** *Online Game Addiction, Learning Achievement, Teenagers*

**MOTTO**

*“Jangan Hanya Menunggu, Tapi Ciptakan Waktumu Sendiri”*



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh.*

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 mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Setiaji, Ms selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
2. Ibu Dr. Hj. Nunung Herlina S.kp, M.pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
3. Ibu Ns.Siti Khoiroh Muflihatin.,M.Kep selaku ketua program studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan.
4. Ibu Ns. Milkhatun.,M.Kep selaku koordinator mata ajar Skripsi Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
5. Bapak Ns. Arief Budiman, M.kep selaku dosen pembimbing dalam proses penyusunan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Kesehatan Masyarakat yang selalu memberikan dorongan dan semangat, beserta seluruh staf struktural maupun fungsional terkhusus yang telah banyak membantu dan memotivasi selama masa perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.
7. Keluarga tercinta yang tiada hentinya memberikan doa dan restu, dukungan materil dan moril, khususnya untuk Ibu (Ida Rusmiyati), kakak tercinta (Eka Chandra Mandrasari ),yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat dan motivasi sehingga penulis mampu berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-Teman Seperjuangan Angkatan 2017 Kelas A Ilmu Keperawatan, Khususnya Peminatan Keperawatan Jiwa, Karmila, Muhammad Bobby Surya Putra, Rumi Tri Hastanti dan Sahabat-Sahabat Saya Muhammad, Dwi Cahyo Ismidiyanto, Muhkamad Akbar Jawa, Felya Oktavianti, Dedy Putra Manguma yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Dan terimakasih pula kepada seluruh belah pihak yang memberikan motivasi, semangat, bantuan, kasih sayang dan perhatiannya kepada penulis yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

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

Februar iSamarinda,2020

Penulis,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. Rusman Fadillah', written in a cursive style.

**MUHAMMAD RUSMAN FADILLAH**  
**NIM : 17111024110103**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat... ..	6
E. Keaslian Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Telaah Pustaka.....	9
B. Kerangka Teori.....	26

C. Kerangka Konsep.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	29
B. Strategi Pencarian Literatur .....	29
C. Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	31
D. Seleksi Studi Dan Penilaian Kualitas.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil dan Analisis .....	34
B. Pembahasan .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan Format PICOS.....	31
Tabel 4.1 Hasil Analisis.....	34
Tabel 4.2 Analisis Dari Literature Yang Digunakan.....	55
Tabel 4.3 Kecanduan Game Online.....	55
Tabel 4.4 Jenis Kelamin.....	56
Tabel 4.5 Prestasi Belajar.....	56
Tabel 4.6 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar... .	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori .....	26
Gambar 2.2 Kerangka Konsep.....	27
Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian.....	27
Gambar 3.1 Flow Diagram.....	33

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Peneliti

Lampiran 2 Jurnal Yang Digunakan

Lampiran 3 Surat Uji Validitas

Lampiran 4 Lembar Konsultasi