

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

SKRIPSI

Diajukan sebagai persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Keperawatan



DI SUSUN OLEH:

KARMILA

17111024110053

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

2021

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada

Remaja: *Literature Review*

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Keperawatan



Di Susun Oleh:

Karmila

17111024110053

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karmila

NIM : 17111024110053

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Pada Remaja: Literature Review

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

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa terdapat plagiat dalam penelitian ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan (Perendiknas no 17 tahun 2010)

Samarinda, 19 Desember 2020



Karmila

NIM. 17111024110053

LEMBAR PERSETUJUAN
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOVITASI PADA REMAJA:
LITERATURE REVIEW
SKRIPSI

DI SUSUN OLEH :

KARMILA

17111024110053

Disetujui untuk diujikan

Pada tanggal, 18 Juni 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 KECEMASAN PADA
REMAJA: LITERATURE REVIEW

SKRIPSI

DI S U S U N O L E H :

KARMILA

17111024110053

Diseminarkan dan diajukan

Pada tanggal, 7 Juli 2021

Penguji I



Ns. Maridi M Dirdje, M.Kep
NIDN. 1114128602

Penguji II



Ns. Arief Budiman, M.Kep
NIDN. 1101039301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Ns. Siti Khoiroh, M.Kep
NIDN. 1115017703

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.” (Q.S Al Baqarah ayat 216)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas beribu nikmat ataupun karunia-Nya yang telah diberikan, serta tak lupa shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga terselesaikan tepat waktu, skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja: *Literature Review*"

Adapun maksud dan tujuan diajukannya skripsi ini adalah untuk mengetahui gambaran hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja. Hal ini patut dipelajari karena dapat menjadi sumber informasi remaja dan menambah pengetahuan tentang dampak bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja agar dapat mengedukasi remaja yang kecanduan *game online* serta mengurangi frekuensi bermain *game online*.

Skripsi ini mungkin tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tertentu. Maka, saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Setiaji selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
2. Ibu Dr. Hj. Nunung Herlina, S. Kep, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

3. Ibu Ns. Siti Khoiroh Muflihatin, M. Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
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 proposal ini dan selaku penguji II dalam seminar hasil skripsi
6. Bapak Ns. Maridi Marsan Dirdjo, M. Kep selaku penguji I dalam seminar hasil skripsi
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keperawatan Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
8. Kedua orangtua saya Bapak Jamhor dan Ibu Saimah yang selalu mendukung serta mendo'akan saya selama ini.
9. Saudara saya abang Salehen, Abang budi dan kakak saya Dahlia yang selalu mendukung serta mendo'akan saya selama ini.
10. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, do'a, semangat dan motivasi selama ini.
11. Dan pihak-pihak yang membantu, mendukung lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua pihak. Dan tidak lupa kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari si

pembaca agar skripsi ini bisa lebih baik lagi kedepannya.

Samarinda, 19 Desember 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'K. ...', with a horizontal line extending to the right and a dashed line at the end.

Penulis

**Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Remaja:
*Literature Review***

**Karmila¹, Arief Budiman², Maridi Marsan Dirdjo³
Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

E-mail: kmila828@gmail.com

INTISARI

Pendahuluan: *Game online* adalah bentuk hiburan yang banyak dikenal dari usia, jenis kelamin, dan budaya. Masyarakat banyak menyukai *game online* mulai anak-anak, remaja, maupun dewasa. Plat distribusi *game Steam* mencatat rekor pengguna *game* dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5 persen.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja.

Metode: Desain penelitian ini menggunakan metode *literature review* terkait keadaan pandemi Covid-19 yang membatasi peneliti dalam pengambilan data. Database yang digunakan terkait sumber referensi kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja adalah database Cendikiawan atau Google Scholar, ProQuest, dan Pubmed.

Hasil: Berdasarkan dari studi literature review ini menunjukkan dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa: 1) Remaja mengalami kecanduan *game online* yakni dengan rata-rata rentang kategori tinggi yakni 61,50% dan rendah 38,50%, 2) Remaja memiliki motivasi belajar yang bervariasi sebab memiliki kemampuan dan pola pikir yang berbeda-beda, dengan rata-rata rentang yakni kategori tinggi 60,26% dan rendah 39,74%, 3) Terdapat hubungan yang negatif terhadap kecanduan *game online* dengan motivasi belajar yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka motivasi belajar akan rendah. Remaja yang mengalami motivasi belajar yang menurun dalam proses pembelajaran membuat semangat berkurang.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Motivasi Belajar, Remaja

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Dosen Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

³ Dosen Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

***The Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation of Teenagers:
Literature Review***

Karmila⁴, Arief Budiman⁵, Maridi Marsan Dirdjo⁶
Faculty of Nursing, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

E-mail: kmila828@gmail.com

ABSTRACT

Introduction: Online gaming is a form of entertainment that is widely recognized by age, gender, and culture. Many people like online games from children, teenagers, and adults. The Steam game distribution platform recorded a game user record with more than 20 million users on March 16, 2020. The Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) noted that one form of entertainment that many people chose during the Covid-19 pandemic was playing online games of 16.5 percent.

Objective: This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games with learning motivation in adolescents.

Methods: This research design uses a literature review method related to the Covid-19 pandemic which limits researchers in collecting data. The database used for reference sources for online game addiction with learning motivation in adolescents is the Scholar database or Google Scholar, ProQuest, and Pubmed.

Results: Based on this literature review study, it can be concluded that from 15 journals that have been reviewed, it can be concluded that: 1) Teenagers are addicted to online games with an average range of high categories, namely 61.50% and low 38.50%, 2) Teenagers have varied learning motivations because they have different abilities and mindsets, with an average range of 60.26% high and 39.74% low, 3) There is a negative relationship between online game addiction and learning motivation, namely the more If the level of online game addiction is high, the learning motivation will be low. Adolescents who experience decreased learning motivation in the learning process make their enthusiasm lessen.

Keywords: Online Game Addiction, Learning Motivation, Teenager

¹ Student of Nursing Science Study Program, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Lecturer of Nursing, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

³ Lecturer of Nursing, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Telaah Pustaka.....	9
B. Kerangka Teori Penelitian	28
C. Kerangka Konsep Penelitian	29

D. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	30
B. Pencarian <i>Literature</i>	30
C. Kriteria Inklusi Dan Eklusi.....	31
D. Seleksi Studi Dan Penilaian Kualitas.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisis	33
B. Pembahasan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
C. Kesimpulan.....	48
D. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eklusi.....	31
Tabel 4.1 Hasil Literature Review	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian	28
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian.....	29
Gambar 3.1 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Peneliti	53
Lampiran 2. Jurnal Yang Digunakan.....	54
Lampiran 3 Surat Uji Validitas.....	69
Lampiran 4 Lembar Konsultasi	70