

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN LAMA
PENGERJAAN SKRIPSI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS
TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG**

SKRIPSI



**OLEH :
YOGI SUWITO
NIM: 2016610094**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2022**

RINGKASAN

Kecanduan game online mahasiswa akan mempengaruhi disertasi. Tujuan penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain internet dengan lama kerja proposal pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang. Rencana penelitian afiliasi. Populasi eksplorasi ialah 205 responden. Strategi bermacam-macam ialah survei tentang fiksasi game internet dan rentang kertas. Strategi pemeriksaan informasi ialah uji chi-kuadrat. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya sebagian besar responden di kelas siap (59,0%) bergantung pada game berbasis web, dan hampir setengah dari responden di kelas yang lebih mapan (40,5%) membuat makalah. Hasil uji chi-square menunjukkan bahwasannya ada hubungan antara ketergantungan game berbasis web dengan istilah kerja postulasi pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang ($p=0,000$). Ilmuwan berikut harus mengetahui apa yang mendorong siswa untuk menulis makalah dan pengaruh permainan internet terhadap kesehatan mereka.

Kata Kunci: Adiksi, Game Online, Skripsi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah yang dilihat oleh siswa ialah banyaknya kecanduan judi online (Riski, 2017). Game berbasis web membuat minat serta pemenuhan mental. Ketergantungan bermain game internet akan mempengaruhi status peningkatannya (Anam, 2019). Kebiasaan berjudi internet menyebabkan terganggunya latihan sehari-hari, misalnya apatis untuk mengerjakan tugas terakhir dan membutuhkan waktu untuk mengerjakan tugas terakhir (Nikmah, 2019).

Informasi TEKNOIA (2020) diumumkan oleh Hootsuite (We Are Social) terdapat 4,5 miliar atau (60%) didunia yang bermain game online. Sedangkan data APJII (2020) mencatat bahwasannya, terdapat 175,2 (54,68%) juta pengguna hal ini tentunya akan meningkat terus setiap tahunnya. Hal ini akan berdampak kecanduan game online. APJII (2020) juga mencatat bahwasannya terdapat 15 juta remaja usia 17-25 tahun aktif dalam game online, juga mahasiswa.

Seperti yang ditunjukkan oleh eksplorasi Anam (2019), urutan siswa yang menghadapi ketergantungan game berbasis web dimulai dengan menjelajahi berbagai cara mengenai kemampuan bermain game internet, tertarik, bingung, dan ingin belajar. Menurut penelitian Nikmah (2019), ada siswa berusia 17-25 tahun yang memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi pada game berbasis web di mana mereka bermain selama lebih dari 3 jam secara konsisten, dan siswa merasa sulit untuk menulis makalah dan mengambil terlalu banyak waktu. panjang untuk menyusun makalah. mengambil. Karena dampak dari paksaan perjudian internet,

siswa berhenti menulis makalah dan siswa non konformis atau keluar dari sekolah. Seperti yang ditunjukkan oleh Kemendikbud RI (2021) mencatat pada tahun 2020 ialah 601.333 mengalami putus sekolah diantaranya 370.322 siswa laki-laki dan 231.011 siswa perempuan, sekitar 5% dari tujuan di balik keluar dikenal sebagai keluar dari sekolah. Diantara penyebabnya ialah bermain game berbasis web, dan penyebab yang paling banyak diketahui ialah variabel keuangan keluarga sebesar 23,5% (Kemendikbud RI, 2021). Ini menunjukkan bahwasannya kecanduan game online yang memperlambat proses skripsi.

Kurniawan (2017) menyatakan bahwasannya siswa kecanduan game online tidak akan memikirkan kegiatan belajar atau tugasnya dan lebih fokus pada game bahkan akan lebih menunda-nunda pekerjaan yang akan dilakukan serta disertasinya yang sedang berjalan. Sandya & Ramadhani (2021) menyatakan bahwasannya dengan kecanduan game online juga mengakibatkan keterbatasan dalam bersosialisasi. Dengan demikian solusi yang ditawarkan untuk mengurangi ketergantungan game internet siswa dengan membangkitkan siswa untuk mengubah atau menghapus aplikasi game berbasis web di ponsel mereka (Nikmah, 2019). Satu lagi jawaban untuk mengurangi ketergantungan Anda pada game berbasis web ialah bergaul lebih banyak dengan teman dan bekerja lebih banyak pada eksposisi Anda (Anam, 2019). Serta jawaban untuk pekerjaan dengan kertas kerja, lebih spesifik berbicara dengan instruktur ahli untuk menemukan artikel referensi (Sandya dan Ramadhani, 2021).

Tinjauan awal di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang pada 12 Desember 2021, lebih dari 10 aplikasi game internet diperkenalkan di ponsel karena ikhtisar 10 siswa dari 2014 hingga 2017. Setelah berbicara 10 siswa, kami

menemukan bahwasannya 8 siswa bermain game berbasis web > 5 jam/hari. Juga 10 mahasiswa, 8 individu menangani proposal selama 4 semester dan 2 semester. Dengan cara ini, siswa bermain game berbasis web daripada menulis makalah karena game dapat membuat kesenangan yang mendorong paksaan.

1.2 Rumusan Masalah

“Relasi candu *game online* dengan waktu yang lama mengerjakan skripsi pada mahasiswa di UNITRI Malang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Sebagai pengetahuan terkait relasi diantara candu game online dengan waktu yang lama disertasi pada mahasiswa UNITRI Malang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. mengidentifikasi candu judi online pada mahasiswa UNITRI Malang
2. menetapkan waktu disertasi untuk mahasiswa UNITRI Malang
3. menganalisis relasi diantara candu judi online dengan waktu disertasi pada mahasiswa UNITRI Malang

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Bisa memakai hasil riset berikut sebagai mendapatkan wawasan dan informasi edukasi keperawatan terkait efek samping menggunakan game online dengan durasi waktu yang lama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk siswa

Menginformasikan acuan sebagai pelamar mata kuliah teknik riset.

2. Bagi peneliti

Dapat dijadikan fasilitas mengembangkan yang terampil sebagai identifikasikan relasi di antara peningkatan candu judi online dan durasi menulis skripsi mahasiswa.

3. Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan referensi yang berharga untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwa Medika
- Anam, Khairul. 2019. *Fenomena Maraknya Game On-Line Di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)*. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta
- APJII. 2020. *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2021.
- Arikunto, S. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, M. 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Kemdikbud RI. 2021. *Skripsi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, Sandira. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Kehidupan Sosial. *ilmuti.org*.
- Nikmah, Aulin. 2019. *Gambaran Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Kalangan Mahasiswa*. Undergraduate thesis: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Nursalam. 2013. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Riski, Rahmat. 2017. *Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh
- Rini, Ayu. 2015. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sandya S.N., & Ramadhani A. 2021. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Imiah Psikologi Volume 9 No 1*
- Sardiman. 2014. *Motivasi Pembuatan Skripsi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta; Bandung
- Syahrhan, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Palu. Universitas Tadulako.
- TEKNOIA. 2020. Ini Data Pengguna Internet di Seluruh Dunia Tahun 2020. Berdasarkan laporan Digital 2020 yang dilansir We Are Social dan Hootsuite. <https://teknoia.com/data-pengguna-internet-dunia-ac03abc7476>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2021.
- Wahidah, Nur. 2015. Clustering Menggunakan K-Means Algorithm (*Instrument Game Online*). *Jurnal Transformatika* 8 (1): 33-3