

SKRIPSI
HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA KEPERAWATAN UNIVERSITAS
HASANUDDIN



Oleh:

DODI

R011191119

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Halaman Persetujuan

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME DENGAN
PRETASI AKADEMIK MAHASISWA KEPERAWATAN UNIVERSITAS
HASANUDDIN**



Oleh :
DODI
R011191119

Disetujui untuk Pembuatan Proposal Penelitian

Dosen Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Takdir Tahir, S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIP.197704212009121003

Pembimbing II

Arnis Puspitha R.,S.,Kep.,Ns.,M.Kes
NIP.198404192015042002

HALAMAN PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

"HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA KEPERAWATAN UNIVERSITAS HASANUDDIN"

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Tim Penguji Akhir

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023
Pukul : 13.00 - Selesai
Tempat : Ruang Seminar KP.113

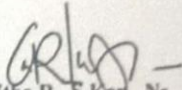
Disusun Oleh :
Dodi
R011191119

Dan yang bersangkutan dinyatakan
LULUS

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Takdir Tahir, S.Kep., Ns., M.Kes
NIP.197704212009121003


Arnis Puspitha R., S.Kep., Ns., M.Kes
NIP.198404192015042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin



Dr. Yuliana Nyam, S.Kep., Ns., M.Si
NIP.197606182002122002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dodi

NIM : R011191119

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi yang seberat-beratnya atas perbuatan tidak terpuji tersebut.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan sama sekali.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam skripsi ini peneliti mengajukan judul “**Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin**”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin.

Dalam penulisan skripsi ini tak lepas dari bantuan banyak pihak terutama kedua orang tua yang telah mendukung penuh dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena, peneliti izin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Ariyanti Saleh, S.Kp., M. Si selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin.
2. Ibu Dr. Yuliana Syam, S. Kep., Ns., M. Kes selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Dr. Takdir Tahir, S.Kep.,Ns.,M.Kes Dan Ibu Arnis Puspitha R, S.Kep., Ns., M. Kes. Selaku pembimbing pertama dan kedua yang dengan sabar memberikan dukungan penuh dalam memberikan arahan, kritik, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Andi Masyita Irwan, S.Kep.,Ns., MAN., Ph. D dan Framitha Rahman, S. Kep., Ns., M. Sc, selaku penguji pertama dan kedua yang telah bersedia menguji dan memberikan arahan dan kritikan dalam skripsi ini.

5. Kakanda Framita Rahman, S.Kep.,NS.,MSc Selaku dosen pembimbing akademik dan penguji kedua dalam penelitian ini, yang selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan dan arahan-arrahannya.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin.
7. Kepada seseorang yang telah membantu dan selalu kebersamai dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada tim sukses boys nman 2019 Ilman, Sarif, Fitra, Opik, Fajar, Rafa yang memberi motivasi absurbnya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada MAPPA Studio, Pierrot, Ufotable yang telah menyajikan anime yang sangat luar biasa dengan teknik visual yang berkualitas dan memanjakan mata.
10. Kepada sahabat GRAB yang sudah ada sejak mahasiswa baru dan selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

Dari semua bantuan dan bimbingan yang diberikan semoga amal kebajikannya dibalas oleh Allah *subhanahu wata'ala* dengan pahala yang berlipat ganda. *Aamiin yaa rabbal 'alamin*. Penulis menyadari dalam skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena, itu penulis mengharapkan masukan berupa saran dan kritik yang konstruktif.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar April 2023

Penulis

ABSTRAK

Dodi R011191119. **Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin**, dibimbing oleh Takdir Tahir dan Arnis Puspitha R (xiii + 128 Halaman + 11 Tabel + 9 Lampiran)

Latar Belakang: Game merupakan suatu permainan. Game sedang populer dikalangan masyarakat tua maupun muda terutama dikalangan mahasiswa. Intensitas bermain game pada mahasiswa ternyata memiliki beberapa dampak positif dan negatif bagi mahasiswa. Salah satunya, pemakaian yang berlebihan mampu mempengaruhi minat dan waktu belajar dalam mengemban presetasi akademik dari mahasiswa.

Tujuan: Hubungan Intensitas Bermain Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *deskriptif kuantitatif* dengan metode *cross sectional*. Menggunakan instrument Kuesioner CSV-S (*zum computerspielverhalten*)/ *Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming*. Dengan teknik *purposive sampling*. Responden pada penelitian ini sebanyak 256 orang.

Hasil: Didapatkan hasil durasi bermain game Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin tiap hari paling banyak 96,5% dengan intensitas sedang di bawah 4 jam, sedangkan durasi per pekan paling banyak 93,4% dengan intensitas sedang dibawah 20 jam. Untuk frekuensi seberapa sering bermain game paling banyak 80,1% dengan frekuensi yang jarang. Sehingga diperoleh Intensitas bermain game Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin, diperoleh jumlah paling banyak 75,8% dengan intensitas ringan dan intensitas yang kuat dengan jumlah 24,2%.

Kesimpulan: Didapatkan intensitas bermain game Mahasiswa mayoritas semuanya rendah. Sehingga hasil penelitian juga menunjukkan kondisi IPK mahasiswa yang rata-rata tinggi artinya tidak ada pengaruh dengan intensitas bermain game.

Kata Kunci: Intensitas penggunaan game, Prestasi akademik, Mahasiswa.

Sumber Literatur : **77 Kepustakaan (2006-2023)**

ABSTRACT

Dodi R011191119. **The Relationship of Game Use Intensity with Academic Achievement of Hasanuddin University Nursing Students**, guided by Destiny Tahir and Arnis Puspitha R (xiii + 128 Pages + 11 Tables + 9 Appendices)

Background: A game is a game. Games are popular among young and old, especially among students. The intensity of playing games on students turned out to have several positive and negative impacts on students. One of them, excessive use can affect interest and study time in carrying out academic precedents from students.

Objective: The relationship between the intensity of playing games with the academic achievement of nursing students of Hasanuddin University

Method: This research is a quantitative research using quantitative descriptive with cross sectional method. Using the Questionnaire instrument CSV-S (zum computerspielverhalten) / Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming. With purposive sampling technique. Respondents in this study were 256 people.

Results: The duration of playing games for Hasanuddin University Nursing Students every day was at most 96.5% with moderate intensity under 4 hours, while the duration per week was at most 93.4% with moderate intensity under 20 hours. For the frequency of how often to play games at most 80.1% with a rare frequency. So that the intensity of playing games for Hasanuddin University Nursing Students obtained the maximum number of 75.8% with light intensity and strong intensity with a total of 24.2%.

Conclusion: The intensity of playing games is obtained The majority of college students are all low. So that hasisl research also shows the condition of the average GPA of students is high, meaning there is no influence on the intensity of playing games.

Keywords: Intensity of game use, Academic achievement, Student.

Literature Source : **77 Literature (2006-2023)**

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kesesuaian Penelitian Dengan Roadmap Prodi	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Umum <i>Game</i>	8
B. Tinjauan Umum Intensitas Bermain Game	14
C. Tinjauan Umum Prestasi Akademik.....	17
D. Tinjauan Penelitian <i>Terupdate</i> Terkait Variabel.....	21

BAB III KERANGKA KONSEP.....	26
A. Kerangka Konsep	26
B. Hipotesis	27
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Rencana Penelitian	28
B. Tempat dan waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Alur Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian	33
F. Instrumen Penelitian	36
G. Pengelolaan dan Analisa Data.....	37
H. Etika Penelitian.....	40
BAB V HASIL PENELITIAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
BAB VI PEMBAHASAN.....	54
A. Pembahasan	54
B. Keterbatasan Penelitian	68
BAB VII PENUTUP	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Originalitas Penelitian.....	21
Tabel 2 Defenisi Opetraional dan Kriteria Objektif.....	34
Tabel 3 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256).....	43
Tabel 4 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256).....	43
Tabel 5 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Game Per Hari Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256)	44
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Game Per Pekan Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256)	45
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Intensitas Seberapa Sering Penggunaan Game Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256)	45
Tabel 8 Distribusi Intensitas Bermain Game Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256).....	46
Tabel 9 Distribusi Kuesioner CSV-S (n=256)	47
Tabel 10 CSV-S (zum computerspielverhalten)/ Scale for the Assessment of Pathological Computer-Gaming Berdasarkan Karakteristik Responden (n=256)	50
Tabel 11 Distribusi Hubungan Intensitas Bermain Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin (n=256).....	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konsep.....	26
Bagan 2 Alur Penelitian	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Penjelasan Untuk Responden.....	79
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Responden	81
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian.....	82
Lampiran 4 Surat Permintaan Izin Etik Penelitian.....	89
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Etik Penelitian.....	90
Lampiran 6 Surat Persetujuan Penelitian	91
Lampiran 7 Surat Persetujuan Etik Penelitian	92
Lampiran 8 Master Tabel	93
Lampiran 9 Hasil Analisa Kuantitatif	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern saat sekarang ini, game sedang populer dikalangan masyarakat tua maupun muda terutama kalangan mahasiswa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan modern dari tahun ke tahun game bisa dimainkan dua orang atau lebih dalam waktu yang bersamaan berbeda dengan game yang terdahulu yang maksimal hanya bisa dimainkan dua orang saja. Game sendiri terdiri dari *game online* dan *game offline*. *Game online* hanya bisa dimainkan jika terhubung dengan internet, sedangkan *game offline* bisa dimainkan dengan tidak terhubung dengan internet

Berkembangnya teknologi hingga detik ini terjadi sangat cepat, terkhusus dalam bidang internet. Dengan adanya *internet* ini dan mudah untuk diakses segala aspek kegiatan yang membutuhkan *internet* ini menjadi sangat mudah untuk diakses. Selain *internet*, bidang komunikasi juga tak mau kalah dalam progres pengembangan alat digital khususnya *smarthphone* yang kini sudah menjadi alat yang serba bisa, karena dilengkapi dengan fitur canggih yang membuat pekerjaan lebih mudah diselesaikan, keuntungan lainnya dari perangkat digital ini yakni semua umur bisa mengoperasikannya (Firmansyah Putra et al., n.d.)

Menurut (Kurniawan. 2015), dalam sebuah jurnal penelitian menjelaskan bahwa ada dua jenis game diantaranya *game online*

merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh satu atau dua orang lebih dan dapat diakses dengan jaringan komputer yang terhubung (Indan & Kurniawan, 2021). Sedangkan *game offline* ialah game yang dapat kita mainkan tanpa perlu adanya *internet*. Beberapa contoh platform *Game Offline* yang populer ialah PS atau biasa disebut Playstation.

Tercatat tahun 2021 prevalensi penggunaan *gadget* dan keseringan seseorang bermain game di Indoneisa dan dunia terus meningkat. Menurut Pusat Informasi Jaringan Internet China (CNNIC), pada akhir tahun 2017, jumlah pengguna Internet di China mencapai 772 juta, 30% di antaranya adalah dewasa muda (usia 20–29) dan 57,2% adalah pemain *game* (Zhang et al., 2019). Dalam sebuah penelitian di India, diperkirakan prevalensi penggunaan *game* sangat signifikan dalam hal ini data tersebut melampaui negara Amerika Serikat (AS) dengan lebih dari 220 juta pengguna dalam hal pengguna aktif (Nayak, 2018). Sama halnya dengan Indonesia prevalensi mencapai 191,6 juta pengguna. Selain itu, disebutkan bahwa Indonesia menjadi pasar *gadget* terbesar keempat dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat (Barotun Mabaroh & Sugianti, 2021). Sehingga dengan tingginya prevalensi maniak *game* ini perlu adanya himbauan dan kesadaran dari mahasiswa sehingga hal tersebut tidak mengganggu aktivitas akademiknya.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Kukuh, et al.,2017) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat kognitif”. Hasil dari penelitian tersebut sebagian besar usia responden yang bermain

game 31 (51.7%) berusia kisaran 10-18 tahun, sedangkan usia 18-26 tahun sebesar (48.8%). Berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden laki-laki berjumlah 36 (60.0%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 24 (40.0%). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti hubungan intensitas bermain game dengan prestasi akademik.

Penelitian lain oleh (Lestari, et al., 2017), yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013”. Hasil penelitian tersebut didapatkan hasil sebanyak 209 responden, terdapat 164 responden (78,5%) bermain game online dengan intensitas sedang, 28 responden (13,4%) bermain game online dengan intensitas rendah dan 17 responden (8,1%) bermain game online dengan intensitas tinggi. Sementara itu, terdapat 163 responden (78,0%) dengan tingkat konsentrasi belajar cukup, 30 responden (14,4%) dengan tingkat konsentrasi belajar baik dan 16 responden (7,7%) dengan tingkat konsentrasi belajar buruk. Dalam Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilakukan kali ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*.

Kesadaran akan bermain *game* ini ternyata memiliki beberapa dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dalam sebuah penelitian menjelaskan salah satu dampaknya seperti mendapatkan kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi pengguna dan juga sebagai hiburan penghilang

stres. Namun, apabila penggunaan yang berlebihan ini mampu mempengaruhi minat belajar dan kualitas tidur seseorang (K. P. Putra et al., n.d.). Penelitian sejalan di Negara Arab Saudi yang menjelaskan bahwa penggunaan *game* memiliki prevalensi yang sangat besar sehingga mempengaruhi akademik, sosial, dan kesehatan mahasiswa di daerah tersebut (Elbilgahy et al., 2021). Permainan game yang begitu menghibur ini membuat para penggunanya menjadi lupa akan waktu belajarnya, waktu istirahatnya, dan melupakan hal yang lain yang ada dalam lingkungan kesehariannya.

Dalam sebuah jurnal penelitian oleh (Tarbrani Rusyan., 2007) mengemukakan bahwa prestasi merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Game ini tentu saja memberikan dampak bagi penggunanya entah itu dari segi manajemen waktu dan sebagainya. Dengan tidak terkoordinirnya sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu menyelesaikan penugasan akademik. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar atau IPK.

Keseringan akan bermain *game* merupakan salah satu kebiasaan dan kemauan bermain yang tinggi yang disebabkan selain karena berkembangnya teknologi digital khususnya platform yang digunakan dalam menjalankan sebuah permainan, juga dipengaruhi karena berkembangnya teknologi untuk game itu sendiri yang notabenehnya ini sangat mudah untuk diaplikasikan. Kebiasaan ini dapat menyebabkan suatu

kecanduan, salah satunya ialah *Computer game Addiction* atau berlebihan dalam bermain game (Ulfa et al., 2017). Sehingga, dengan pemakaian yang berlebihan ini mampu mempengaruhi minat dan waktu belajar dalam mengemban presetasi akademik dari mahasiswa.

Berdasarkan data awal yang diambil bulan desember 2022 oleh peneliti dengan menyebarkan link kuesioner ke beberapa angkatan mengenai penggunaan game, didapatkan beberapa respon Mahasiswa Keperawatan Uiversitas Hasanuddin yang banyak menggunakan game beberapa bulan terakhir. Dengan demikian, pembahasan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Game* Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang dijelaskan secara singkat diatas, sehingga peneliti mengangkatnya untuk mengetahui **“Hubungan Intensitas Bermain Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin”**.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui karakteristik responden.
- b. Diketahui hubungan umum terkait intensitas bermain game pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin.

D. Kesesuaian Penelitian Dengan Roadmap Prodi

Penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin” yang mana telah sesuai dengan domain 2 yang membahas tentang optimalisasi pengembangan insani melalui pendekatan dan upaya promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif pada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi bagi institusi terkait hubungan bermain game dengan prestasi akademik mahasiswa dan dapat menjadi bahan bacaan intitusi, khususnya bagi dosen pembimbing akademik untuk lebih memperhatikan kebiasaan mahasiswanya.

2. Manfaat Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi penelitian yang bisa memberikan pengetahuan dan bahan refleksi terkait Hubungan intensitas bermain game dengan prestasi akademik mahasiswa.

3. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti terkait hubungan intensitas penggunaan game dengan prestasi akademik mahasiswa

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum *Game*

1. Defenisi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *game* adalah suatu permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang sifatnya sebagai hiburan dan dapat dimainkan oleh satu pemain atau lebih. Dengan tujuan untuk mengalahkan pemain lainnya dalam *game* tersebut. *Game Online* merupakan permainan yang diakses dengan menggunakan jaringan *internet* dan perangkat yang tidak terbatas, yang bisa dimainkan melalui *smarthphone*, komputer, dan perangkat lainnya yang dapat terhubung dengan *internet* (Putri & Ningsih, n.d.). Sedangkan *game offline* adalah game yang dapat kita mainkan tanpa koneksi internet. *Game Online* merupakan semua jenis permainan yang dimainkan secara elektronik (Faust & Prochaska, 2018).

Game online adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat elektronik terhubung dengan jaringan *internet* yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang bersamaan (Reni Setiawati & Gunado, n.d.). Sementara itu *game offline* berasal dari dua kata, yaitu *off* dan *line*. *Off* artinya putus atau mati. *Line* berarti garis atau saluran. Sehingga jika digabungkan terbentuklah sebuah kata *offline* yang memiliki arti saluran

terputus. Dalam pengertian lain *offline* juga bisa berarti suatu yang tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya.

Game merupakan sesuatu *game* (permainan) elektronik yang menyajikan interaksi dalam bermacam konsep lingkungan virtual yang membolehkan terbentuknya obrolan lewat MUDS (*Multi User Dungeons*), ialah sesuatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual. Maraknya permainan game khususnya *game online* sudah menarik atensi para pengamat dalam beberapa tahun terakhir. Di satu sisi, wajib diakui bahwa pertumbuhan teknologi permainan online telah membuka kemungkinan baru dalam kehidupan manusia, eksklusifnya dalam dunia hiburan (Nadeak, 2021).

2. Jenis-Jenis

a. Game Online

Ada banyak jenis *game online*, mulai dari *game* berbasis teks sederhana hingga *game* dengan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual di mana beberapa pemain aktif dalam waktu bersamaan (Surbakti, 2017). Ada banyak jenis dari *game online* dan dikategorikan menjadi beberapa seperti *RPG, MOBA, Shooter, Simulation, Arcade, Sport, dan Action game* (Han et al., 2020). Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

- 1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS) *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang

pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, *Counter Attack*.

- 2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS) Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)
- 3) *Massively Multiplayer Online Role Playing games* (MMORPG) Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.
- 4) *Massively Multiplayer Online Browser Game*, Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau

Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web.

- 5) *Simulation Games*, Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Karakter memiliki kebutuhan an kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

b. Game offline

Game offline merupakan game yang dapat kita mainkan tanpa perlu adanya *internet*. Kategori *game offline* sendiri sangat bervariasi, mulai dari aksi, petualangan, strategi, simulasi, dan lain sebagainya.

Bermain *game offline* karena tidak terhubung dengan internet untuk melakukan multiplayer Player harus bermain di tempat yang

sama dan menggunakan Platform yang sama. Beberapa contoh platform *Game Offline* yang populer ialah Playstation dan masih banyak lagi.

Kelebihan dan kekurangan

- 1) Pengalaman bermain yang lebih memuaskan dari Game Online
- 2) Memiliki Grafis yang memanjakan mata
- 3) Tidak memerlukan koneksi internet.
- 4) Tidak diharuskan mengikuti pembaruan dalam game.
- 5) Lebih bersifat ke Single Player
- 6) Tidak dapat bermain bersama player lain bila berjauhan

3. Dampak Bermain Game

a. Dampak Positif

Para pemain *game* cenderung mereka mampu melatih temannya satu sama lain untuk memenangkan permainan dengan cara yang cepat dan mendapatkan poin atau nilai yang diinginkan dan itu mampu membuat konsentrasinya juga ikut meningkat (Safitri, 2020). Berikut beberapa diantaranya:

1) Meningkatkan konsentrasi

Dengan bermain *game online* konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka secara tanpa sadar dipaksa untuk berpikir mencari celah/cara yang bisa dilewati untuk memonitor jalannya permainan. Semakin sulit permainannya, semakin

banyak diperlukan tingkat konsentrasi dan analisa yang tinggi (Doni, 2018).

2) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Orang yang *bermain game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan pemain (Ariantoro, 2016).

3) Menambah relasi dan wadah bersosialisasi

Menurut (Rudiyansah, dikutip dalam Rani et al., 2020) Game Online dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lain bahkan dengan pemain yang berasal dari berbagai negara, *game online* dapat melatih kita untuk bekerja sama dengan *team* yang cara bermainnya menyusun strategi kelompok pada tim tersebut contohnya seperti *game pointblank* dan *DOTA 68*.

4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Berdasarkan riset yang dilakukan di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game (Surbakti, 2017).

b. Dampak Negatif

Dampak negatif dari *game online* ini juga dijelaskan oleh (Ondang, dikutip dalam Nasrul & Sa'adah, 2022), bermain *game online* juga sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak atau dalam penggunaannya yang berlebihan. Berikut beberapa dampak yang ditimbulkan:

1) Membuat kecanduan dan lupa akan waktu

Dalam permainan *game onliene* seorang pemain akan mengalami kecanduan karena dituntut untuk bermain terus menerus agar tidak tertinggal dalam segi pencapaian. Ketika hal ini terjadi pemain akan terus menerus bermain hingga menyita waktu mereka (Gilbert et al., 2020).

- 2) Dapat menurunkan kesehatan
- 3) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*
- 4) Berdampak pada perilaku

Dalam sebuah menyebutkan bahwa jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada perilaku pelajar, salah satunya menjadi malas dalam mengerjakan kegiatan dan tugas yang diberikan dan berpengaruh juga dalam kedisiplinan (Dhamayanthie, 2020).

B. Tinjauan Umum Intensitas Bermain Game

1. Defenisi Intensitas

Kata intensitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *intense* yang artinya giat, hebat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sedangkan menurut (Wahyuni, 2017) intensitas adalah suatu kondisi seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu dengan tingkat keseringan yang besar dikarenakan suatu dorongan dari dalam dirinya serta kegiatan tersebut dilakukan terus menerus.

Penelitian yang dilakukan oleh Chaplin dikutip dalam (A. R. Putra & Rusli, 2021) menemukan bahwa Intensitas adalah kondisi penginderaan kuantitatif yang terkait dengan intensitas stimulus, seperti kejelasan warna atau kenyaringan suara di bawah kekuatan emosional yang dapat mempengaruhi suatu opini atau suatu sikap.

Intensitas merupakan sebuah istilah yang terkait dengan “pengeluaran energi” atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu. Menurut (Septia, 2018) intensitas bermain *game* adalah banyak atau seringnya seseorang pemain *game* memainkan permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet secara berkala.

Jadi dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game* adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain *game online* maupun *offline* yang terkait dengan frekuensi individu dalam bermain *game* yang dimainkan.

2. Aspek-aspek Intensitas

Menurut (Horigan dikutip dalam Apriliyani, 2020) mengemukakan bahwa terdapat empat aspek dalam intensitas bermain *game* yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kekerapan, jadi dapat diartikan bahwa frekuensi ialah seberapa sering seorang melakukan aktivitas bermain *game* (dalam bentuk

frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan)

b. Aktivitas/lama mengakses

Aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keaktifan atau kegiatan, jadi dapat diartikan bahwa aktivitas merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game*, dalam hal ini seperti lama waktu yang digunakan untuk memainkan sebuah *game*.

Aspek-aspek intensitas berikut ini diambil dari pengertian intensitas menurut Chaplin dikutip dalam (A. R. Putra & Rusli, 2021) yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi merupakan istilah yang menggambarkan seberapa sering seseorang memainkan *game* (dalam hal ini daktankan frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya dalam rentang waktu yang sudah ditentukan).

b. Lama waktu

Lama waktu disini diartikan sebagai lamanya waktu yang digunakan untuk memainkan suatu *game*, sehingga semakin lama seseorang bermain maka waktu yang dihabiskan juga pasti meningat/lama.

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh ialah kondisi seseorang yang bermain *game* dimana dia hanya mengfokuskan pada kegiatannya saat itu juga, dan

menghiraukan hal-hal lainnya seperti mandi, makan, ibadah, dan kegiatan lainnya

d. Emosional

Emosional ialah kondisi yang menyentuh perasaan, mengharukan. Dalam bermain *game*, emosional diartikan sebagai rasa suka, gembira, marah, bahkan kesal pada saat bermain *game*. Sehingga banyak pemain yang semakin tengggelam dan kecanduan dalam memainkannya.

Aspek-aspek intensitas bermain *game* oleh Cowie (Kartini, 2016) ada dua aspek yakni:

- a. Kuantitas, yaitu lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*
- b. Aktivitas, yaitu seberapa seringkah seorang pemain memainkan suatu *game* (frekuensi aktivitas yang dilakukan).

C. Tinjauan Umum Prestasi Akademik

1. Defenisi

Prestasi akademik adalah prestasi yang diperoleh oleh seorang mahasiswa dari hasil lomba dan/atau kompetisi yang diikuti yang berkaitan dengan pendidikan formal. Defensi lain menjelaskan bahawa prestasi akademik adalah kriteria yang digunakan untuk menilai kesuksesan seorang individu dalam hal ini mahasiswa dalam proses pendidikannya (Kusumastuti, 2020)

Prestasi akademik adalah indeks terukur yang menggambarkan tentang bagaimana mahasiswa mampu memhami, menganalisis,

perilaku dan suatu keterampilan dalam lingkup pendidikan. Prestasi akademik ini pada umumnya dapat dinilai dengan ujian yang dilakukan secara berkesinambungan (Amir et al., 2019).

Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa yaitu faktor internal (dari dalam individu) yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mahasiswa, dan faktor eksternal (dari luar individu) yang meliputi faktor lingkungan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik merupakan hasil belajar dalam bentuk soal dan keterampilan lisan ataupun tertulis serta pemecahan masalah langsung yang dimanifestasikan dalam sebuah laporan dengan bentuk angka.

2. Hal Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi akademik individu menurut (Broto Legowo, 2016) yaitu:

- a. Lama belajar atau jumlah jam belajar mahasiswa selama berada di jenjang perguruan tinggi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajarnya.
- b. Motivasi untuk belajar adalah kekuatan pendorong umum seorang individu itu sendiri untuk menghasilkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajarnya, sehingga tujuan yang diinginkan menjadi pokok pembelajarannya mudah dicapai.

c. Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama yang mempunyai pengaruh kuat pada individu dibandingkan dengan lingkungan sekunder lainnya. Lingkungan keluarga menjadi salah satu faktor yang bersumber dari luar diri individu mahasiswa.

Adapun faktor internal yang mempengaruhi prestasi akademik individu menurut (Salsabila, 2020) sebagai berikut:

a. Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang baik akan mendukung seorang individu melakukan aktivitas belajar dengan efisien, sehingga akan mempengaruhi prestasi belajarnya pula.

b. Psikologis

Dalam hal psikologis banyak hal yang mampu membuat prestasi akademik seorang individu itu dikatakan baik diantaranya dalam hal intelegensi, minat, bakat, dan kreativitasnya.

c. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang memaksa seorang individu untuk melakukan sesuatu hal dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya motivasi yang tinggi, ini akan menggerakkan atau menggugah diri seseorang untuk mencapai sesuatu yang menjadi targetnya.

d. Kondisi Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosi yang baik ini sangat mudah berubah-ubah tergantung individu, biasanya dipengaruhi oleh pengalaman yang dialaminya.

D. Tinjauan Penelitian *Terupdate* Terkait Variabel

Tabel 1 Originalitas Penelitian

No.	Author, Tahun, Judul penelitian, Negara	Tujuan Penelitian	Metode	Sampel	Hasil
1,	Nama Penulis: Muhammad Ramadhan1, Halimatussa'diah Tahun terbit: 2023 Judul: Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Perjuangan Tasikmalaya) Negara: Indonesia	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Perjuangan Tasikmalaya.	a. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif b. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket melalui <i>google form</i> .	Pada penelitian ini sampel sebanyak 100 orang mahasiswa aktif di Universitas Perjuangan Tasikmalaya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi mahasiswa Universitas Perjuangan Tasikmalaya sebesar 43,8%, dan sisanya 56,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

2.	<p>Nama Penulis: Restu Fathur Roby'ad , Ema Wahyu Ningrum, Roro Lintang Suryani</p> <p>Tahun Terbit: 2021</p> <p>Judul: Hubungan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa S1 Keperawatan Tingkat Akhir di Universitas Harapan Bangsa</p> <p>Negara: Indonesia</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan intensitas bermain game online pada mahasiswa s1 keperawatan tingkat akhir di universitas harapan bangsa.</p>	<p>a) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>deskriptif kuantitatif</i> dengan pendekatan <i>cross sectional</i>.</p> <p>b) Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang sudah dilakukan uji validitas isi, dengan pengumpulan data menggunakan metode <i>total sampling</i></p>	<p>Pada penelitian ini sebanyak 44 responden adalah mahasiswa S1 keperawatan.</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan 36 (81,8%) responden memainkan game online ≤ 4 jam dalam sehari, 25 (56,8%) responden memainkan game online 2-3 hari dalam satu minggu, 26 (59,1%) responden menyatakan tidak memiliki perhatian penuh pada saat bermain game online, 31 (70,5%) responden menyatakan perasaan yang netral setelah bermain game.</p>
----	--	---	--	---	--

3.	<p>Nama penulis : Fahlepi Roma Doni</p> <p>Tahun terbit : 2018</p> <p>Judul : Dampak Game Online/Offline Bagi Penggunaanya</p> <p>Negara : Indonesia</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan perilaku pengguna game</p>	<p>a) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>deskriptif kuantitatif</i> dengan</p> <p>b) Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket/ kuesioner, dengan pengumpulan data menggunakan metode <i>purposive sampling</i></p>	<p>Pada penelitian ini sebanyak 162 responden adalah mahasiswa S1 keperawatan.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain game pada mahasiswa. terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dengan nilai $\beta = 0.529$; $t_{hitung} > t_{table}$ ($5.504 > 1.990$) dan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$)</p>
4	<p>Nama penulis : Pratiwi Indah palupi, Nanang Wiyono, Ari Porbandari</p> <p>Tahun terbit : 2017</p> <p>Judul : Intensitas Bermain Video Game</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain video game dengan kapasitas memori kerja pada mahasiswa Fakultas Kedokteran USM</p>	<p>a) Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan pendekatan cross sectional</p> <p>b) Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket/ kuesioner</p>	<p>Pada penelitian ini sebanyak 109 responden adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran USM</p>	<p>Terdapat 20 mahasiswa (18,3%) yang bermain video game dengan intensitas kuat dan memiliki kapasitas memori kerja tinggi. Dari analisis data dengan uji <i>chi square</i> didapatkan $p = 0,000$ dengan <i>Odds ratio</i> 16,364</p>

	<p>Berhubungan Positif dengan Kapasitas Memori Kerja “<i>Croos-Sectional</i>” pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta</p> <p>Negara : Indonesia</p>		<p>CSV-S, dengan pengumpulan data menggunakan metode <i>total sampling</i></p>		
4.	<p>Nama penulis : Bio Leriaza, Deviani Utami, Supriyati, Achmad Farich</p> <p>Tahun terbit : 2020</p> <p>Judul : Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi</p>	<p>Mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018</p>	<p>a. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan <i>analitik observasional</i> dengan desain <i>cross sectional</i>.</p> <p>b. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode <i>purposive sampling</i></p>	<p>Pada penelitian ini jumlah sampel sebanyak 118 Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018.</p>	<p>Hasil uji statistik bivariat korelasi Spearman’s didapatkan masing-masing nilai p- value = 0,000 dengan nilai korelasi data yaitu -0,353 pada intensitas bermain game online dan p- value = 0,000 dengan nilai korelasi data yaitu 0,515 pada motivasi belajar</p>

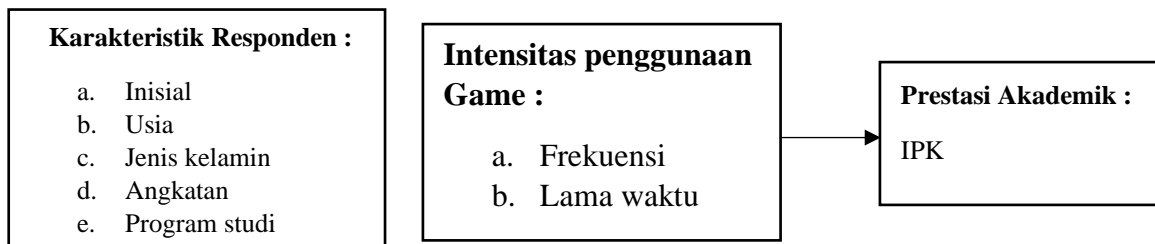
	Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran				
	Negara : Indonesia				

BAB III

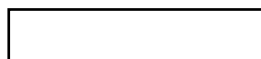
KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Berdasarkan landasan teoritis yang telah diuraikan pada tinjauan pustaka serta masalah penelitian maka dapat disusun kerangka konsep penelitian dengan skema berikut:



Keterangan :



: Variabel yang diteliti

Bagan 1 Kerangka Konsep

Pada penelitian Hubungan Intensitas Penggunaan Game pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin akan diidentifikasi terkait intensitas penggunaan game pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi akademik Mahasiswa.

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang belum teruji dan masih harus dibuktikan kebenarannya (Sugiyono,2018). Berdasarkan identifikasi masalah dan kerangka berfikir di atas, oleh peneliti dijadikan sebagai alat ukur untuk dapat dirumuskan dalam hipotesis, sebagai berikut:

Ha: Terdapat Hubungan antara intensitas bermain game dengan prestasi akademik mahasiswa.