

Karya Tulis Ilmiah

HUBUNGAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN *MOBILE GAME SHOOTER* TERHADAP FUNGSI KOGNITIF PADA REMAJA

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana
Kedokteran pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh

Muhammad Farid Fadhlurrahman

20170310042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

202

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Farid Fadhlurrahman
NIM : 20170310042
Program Studi : Pendidikan Dokter
Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dalam karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka dibagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 5 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Farid F.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Allah yang telah memberikan karunia dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal KTI dengan judul “Hubungan Frekuensi dan Durasi Bermain *Mobile Game Shooter* Terhadap Fungsi Kognitif Pada Remaja”.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

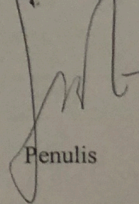
1. Dr. dr. Ratna Indriawati, M. Kes, selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini
2. drh. Zulkhah Noor, M.Kes, selaku dosen penguji yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan saran agar karya tulis ilmiah ini menjadi lebih baik
3. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menempuh pendidikan
4. Sahabat saya Muhammad Satya Nugraha, Akhmad Madani, Arya Seta Wicaksana, Iraisa Farasila dan Novia Damayanti
5. Teman baik saya di program studi pendidikan dokter M. Zulvan Arseta, M. Zulfani Najmi, Efanda M. Ramadhan, Navis Naldo Andrian dan Moch. Albinarta Yanotama.

6. Teman-teman seperbimbingan penelitian ini, Albinarta Yanotama, Zulvan Arseta, Vidya Reza, Nurinsa dan Ilham Qahhar
7. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, penulis menyadari dalam pembuatan KTI ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan maaf sebesar-besarnya apabila ada salah dalam pengucapan maupun penulisan. Dengan demikian semoga dalam proposal KTI ini menjadikan manfaat bagi khalayak ramai, karena sebaik-baiknya adalah orang yang bermanfaat.

Yogyakarta, 5 Januari 2021

Hormat saya,



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teori	9
1. Fungsi Kognitif.....	9
2. Remaja	12
3. Video Game	15
B. Kerangka Teori	21
C. Kerangka Konsep.....	21
D. Hipotesis	22
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	24

D. Variabel Penelitian.....	24
E. Definisi Operasional	25
F. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	27
H. Jalannya Penelitian	27
I. Analisis Data.....	28
J. Etika Penelitian.....	28
BAB IV.....	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan	33
BAB V	43
KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
Daftar Pustaka.....	44
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. Gambaran Karakteristik Responden.....	29
Tabel 3. Skor Frekuensi, Durasi dan Fungsi Kognitif.....	31
Tabel 4. Analisis Hubungan Frekuensi Dengan Fungsi Kognitif.....	32
Tabel 5. Analisis Hubungan Durasi Dengan Fungsi Kognitif.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Konseptual Genre Utama Permainan Video	18
Gambar 2. Kerangka Teori	21
Gambar 3. Kerangka Konsep.....	21
Gambar 4. Jalannya Penelitian.....	2