

KARYA TULIS ILMIAH

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN *ONLINE*
GAME PADA *SMARTPHONE* DENGAN PRESTASI
AKADEMIK**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Kedokteran



Disusun oleh:

NOVADA INDRA ROESDIANA

20160310042

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

2020

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Novada Indra Roesdiana
Nim : 20160310042
Program Studi : Pendidikan Dokter
Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian 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, 12 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan



Nama terang

Novada Indra Roesdiana

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam senantiasa penulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benderang ini. Tidak lupa juga ucapan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi dukungan dan bantuan dalam proses penulisan karya tulis ilmiah ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. dr Wiwik Kusumawati, M. Kes selaku dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. dr. Nur Hayati, Sp. Rad., M. Med.Ed selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
3. Dr. Tri Pitara M, S. Si., M. Kes selaku dosen penguji yang telah memberikan saran yang membangun dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Orang tua penulis Bapak Roesdi, Ibu Kunarsih dan Kakak Aditya Indra Roesdiana yang telah mendo'akan, memberi semangat, kasih sayang dan ketulusan dalam mendampingi proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Teman-teman yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

6. Seluruh mahasiswa angkatan 2016 - 2019 kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk berpartisipasi dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT sehingga dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan agar ke depannya dapat dijadikan bahan evaluasi sehingga karya tulis mendapat hasil yang lebih baik.

Wassalamu'alaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Yogyakarta, 12 Februari 2020

Penulis

Novada Indra Roesdiana

NIM: 20160310042

DAFTAR ISI

KARYA TULIS ILMIAH.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusah Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Keaslian Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
A. Telaah Pustaka	Error! Bookmark not defined.
1. Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Online Game</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Frekuensi.....	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Remaja	Error! Bookmark not defined.
6. Prestasi Akademik	Error! Bookmark not defined.
7. Hubungan Antara Frekuensi Bermain <i>Online Game</i> dengan Prestasi Akademik	Error! Bookmark not defined.
B. Kerangka Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
C. Variabel dan Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
1. Variabel.....	Error! Bookmark not defined.

2. Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Cara Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
G. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
A. HASIL PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Analisis Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Analisis Analitik.....	Error! Bookmark not defined.
B. PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
1. Pembahasan Analisis Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
2. Pembahasan Analisis Analitik	Error! Bookmark not defined.
C. Keterbatasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. 1.** Keaslian Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 1.** Definisi Operasional.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2.** Interpretasi Nilai r**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1.** Kategori *Gamer* Berdasarkan Waktu Bermain . **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2.** Rata-Rata Prestasi Akademik Berdasarkan Kategori *Gamer*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 3.** Kategori *Gamer* dengan Jenis Kelamin terhadap Prestasi Akademik**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 4.** Perbedaan antara Kategori *Gamer* dengan Prestasi Akademik... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 5.** Hubungan antara Kategori *Gamer* dengan Prestasi Akademik... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 6.** Perbedaan Sikap *Gamers* (*regular* dan *frequent*) Terhadap Bermain *Game* Selama Waktu Belajar yang Sibuk**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 7.** Perbedaan Jumlah Jenis *Game* yang dimainkan dengan Prestasi Akademik**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 8.** Hubungan antara Hiburan Lain dengan Prestasi Akademik **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 9.** Hubungan antara Kategori *Gamers* dan Hiburan Lain terhadap Prestasi Akademik.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1.** Kerangka Teori Penelitian (Syah, (2002)., Griffiths, (2010)., Kusumadewi, (2009)).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2.** Kerangka Konsep**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1.** Sikap *Gamers* ketika Waktu Belajar yang Sibuk **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2.** Pendapat *Gamers* Tentang Pengaruh *Game* . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3.** Sikap Terhadap Hiburan Lain.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Kuesioner Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2.**Validitas dan Reliabilitas Kuesioner **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3.** Ethical Clearance FKIK UMY**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4.** Surat Permintaan Izin Pengambilan Data **Error! Bookmark not defined.**