

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN *VIDEO GAME* PADA ANAK USIA
REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana
Keperawatan Pada Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

HERLIA RESTI SETIAWATI

20110320158

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2015

HALAMAN PENGESAHAN KTI

**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN *VIDEO GAME* PADA ANAK USIA
REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

HERLIA RESTI SETIAWATI

20110320158

Telah disetujui dan diseminarkan dan diujikan pada tanggal :

13 Juli 2015

Dosen Pembimbing



Romdzati, S.Kep., Ns., MNS

NIK: 19820720200910173104

Dosen Penguji

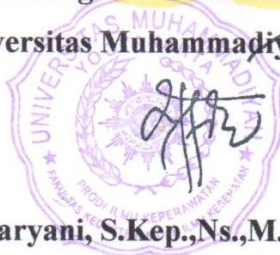


Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep., Ns., MAN

NIK: 19770627200204173056

Mengetahui :

**Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC

NIK: 197703132000104173046

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herlia Resti Setiawati
NIM : 20110320158
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY

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

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

Yogyakarta, 13 Juli 2015

Melakukan pernyataan,

Herlia Resti Setiawati

HALAMAN PERSEMBAHAN

Proposal Karya Tulis Ilmiah ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua kakakku tersayang (Lina Mardiyanti S,Sos dan May Linda Fajriyani A.Md.Fis) atas semua support, motivasi dan doa kalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
2. Keponakanku tersayang (Chacha dan Arfa) yang telah memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini untuk bisa berjumpa denganmu.
3. Sahabat D'threeL kesayangan (Dita, Dewi, Dwi) yang telah memberikan semangat serta memberikan arti sahabat yang sesungguhnya, terimakasih kalian masih menjaga persahabatan hingga sampai saat ini.
4. Sahabat MINIEL 1 payunganku (Endah Permatasari dan Khoirotun Nisak) dan Khoirunnisa Eka K.M.M (Mio) yang selalu menemaniku, membantuku dikala kesulitan, dan menghiburku dikala aku sedih. Tak ada waktu yang tidak kita lewati bersama dalam menulis Karya Tulis Ilmiah ini. Jangan pernah lupakan masa-masa senang dan duka ketika kita menjalankan proses pembuatan kti hingga saat ini. Terimakasih telah mewarnai kebersamaan dan arti sahabat dalam menempuh pendidikan ini.
5. Sahabatku dari kecil hingga sekarang (Rika Lisfyanti), terimakasih telah mewarnai persahabatan dari TK hingga sekarang, dan mengajarku arti persahabatan yang sesungguhnya.

6. Keluarga perantauanku (Mba Nita, Tyas, Ayu, Echa) atas semua support dan doa kalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
7. Segenap dosen Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan yang telah memberikan bimbingan dan dukungan secara tidak langsung kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Ilmu Keperawatan angkatan 2011.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul: “ Gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta“. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua peneliti (Bapak H. Mardiman S.Pd.I & Ibu Hj. Sri Haryanti S.Pd.), atas semua kasih sayang yang telah diberikan selama ini dalam memberikan dukungan psikologis dan finansial, serta selalu memberikan doa dalam setiap waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
2. dr. Ardi Pramono, Sp.An., M. Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC, selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Romdzati, S.Kep., Ns., MNS selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan gagasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep., Ns.,MAN selaku dosen penguji dalam Karya Tulis Ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak kekurangan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengetahuan yang dimiliki penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pembaca untuk kesempurnaan dimasa mendatang sangat kami harapkan. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat. *Amin Ya Rabbal Alamiin.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Juli 2015

Penulis

Herlia Resti Setiawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
INTI SARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Kerangka Konsep.....	30
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	32
E. Alat dan Bahan Penelitian.....	33
F. Jalannya Penelitian.....	35
G. Uji Validitas dan Realibilitas	37
H. Pengolahan Data dan Analisa Data.....	39
I. Etika Penelitian	42
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	50
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional	33
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Bermain <i>Video Game</i>	35
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen PVP (<i>Problem Video Game Playing</i>).....	36
Tabel 4. Distrbusi Frekuensi Karakteristik Data Demografi	44
Tabel 5. Distrbusi Frekuensi Lama Bermain & Frekuensi <i>Video Game</i>	45
Tabel 6. Distrbusi Frekuensi Perilaku Bermain <i>Video Game</i>	46
Tabel 7. Distrbusi Frekuensi Aspek Perilaku.....	47
Tabel 8. Distrbusi Frekuensi Bermain <i>Video Game</i>	48
Tabel 9. Aspek-aspek kuesioner PVP (<i>Problem Video Game Playing</i>)	48

DAFTAR SINGKATAN

PS	<i>Play Station</i>
PC	<i>Personal Computer</i>
HP	Hand Phone
PVP	<i>Problem Video Game Playing</i>
S-O-R	<i>Stimulus Organism Respons</i>
SMP	Sekolah Menengah Pertama

INTISARI

Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan untuk dilakukan oleh semua orang dari usia anak-anak sampai dewasa. Sekarang anak usia remaja menggunakan *handphone, gadget, laptop* serta komputer untuk bermain. *Video game* adalah suatu permainan yang sangat sering dimainkan anak khususnya pada anak usia remaja. Perkembangan teknologi merubah kebiasaan anak dengan permainan tradisional yang dulu dimainkan. Bermain *video game* dengan intensitas yang lama akan dapat merubah perilaku anak yaitu perilaku negatif dan positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan mengambil 120 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja yaitu 74 responden berperilaku cukup. Kategori *problematic* bermain *video game* terdapat 65 responden.

Kata Kunci : *Video Game, Anak Usia Remaja, Perilaku.*

ABSTRACT

Playing is a fun thing to be done by everyone from the age of children to adults. Adolescents have been changed by the presence of the mobile phones, gadgets, laptops and computers to play video games. Video game is a game that is very often playable in children aged children, especially adolescents. The development of technology to change the habits of children with traditional games that used to be played. Playing video games with the intensity of the old will be able to change the behavior of children is negative and positive behaviors.

The purpose of this research was the overview of video gamer's behavior in teenagers at Junior High School of Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

This research used descriptive quantitative correlation method, while the design used in this study is cross-sectional approach. The sampling technic that used in this research was total sampling. The amount of respondents were 120 respondents.

The result of this research showed that there are behavior of children play video games on adolescents age is 74 respondents enough. Categories problematic playing video games there were 65 respondents.

Keywords : Video game, Adolescents, Behavior.