

SKRIPSI

**PENGALAMAN SPIRITUAL MAHASISWA YANG
MENGALAMI ADIKSI GAME ONLINE DI YOGYAKARTA**

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



Disusun oleh

RIRIN ANDREA

20170320027

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

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ririn Andrea

NIM : 20170320027

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya 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 skripsi ini.

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

Yogyakarta, Mei 2021

Yang membuat pernyataan



Ririn Andrea

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alaamin segala puji bagi Allah SWT atas izinNya saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Terimakasih kepada semua pihak yang telah hadir dalam proses pembuatan skripsi ini. Dengan bangga Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Terimakasih kepada Ayah dan Ibu tercinta, Rahmad Jaya dan Mardiana yang selalu memberikan doa, dukungan, arahan dan kasih sayang dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada adik saya tercinta Raihan Salsabila yang selalu menjadi penyemangat ketika saya sedang lelah.
3. Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya, Rinatalia, Linda Utari, Rahmi Pratiwi Munarji dan Novita Ayu Indriani yang selalu memberikan semangat, bantuan, waktu serta motivasi untuk saya.
4. Terimakasih kepada teman Kost Putri Amanah, Mba Dita, Dila, dan Kiki yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk saya.
5. Terimakasih kepada Friska Dwi Apriliana, Bella Katherine Salsabilla, Reny Nur Saputri, Hafizudin Slamet Irmawan, dan Dellia Winada selaku teman seperbimbingan Bapak Yanuar Fahrizal., S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep Jiwa yang selalu memberikan semangat dan bantuannya sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Terimakasih kepada semua teman-teman PSIK 2017 yang sangat luar biasa, semoga kita semua dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Terimakasih kepada seluruh partisipan yang telah membantu jalannya penelitian dan bersedia melakukan wawancara dengan saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengalaman Spritual Mahasiswa Yang Mengalami Adiksi Game Online Di Yogyakarta”. Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh kerendahan hati mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Ibu Shanti Wardaningsih, S.Kep., M. Kep., Sp. Kep Jiwa selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan dan menyusun Skripsi.
3. Bapak Yanuar Fahrizal, S.Kep., Ns. M. Kep., Sp., Kep. Jiwa selaku dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktu dalam proses bimbingan, memberikan dukungan, motivasi dan arahan dalam penyusunan Skripsi.

Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih banyak terdapat kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik, saran, serta bimbingan demi kelancaran dan kemajuan penelitian. Wassalamualaikum., Wr., Wb.

Yogyakarta, Mei 2021



Ririn Andrea

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penelitian Terkait	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Teori	11
B. Konsep Spritualitas	11
C. Konsep Mahasiswa	14
D. Konsep <i>Game Online</i>	17

E. Konsep Adiksi <i>Game Online</i>	20
F. Kerangka Teori	24
G. Kerangka Konsep	25
H. Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Sampel	26
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	28
E. Definisi Operasional	28
F. Instrumen Penelitian	29
G. Uji Keabsahan	30
H. Teknik Pengumpulan Data	32
I. Analisis Data	33
J. Etika Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	71
C. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar Tema 1 : Proses Terjadinya Adiksi Game Online Pada Mahasiswa	44
Gambar Tema 2 : Ketidakpedulian Dari Orang Tua Dan Mahasiswa Terhadap Adiksi <i>Game Online</i>	54
Gambar Tema 3 : Perubahan Aktifitas Mahasiswa Karena Bermain <i>Game Online</i>	59
Gambar tema 4 : Pemahaman Mahasiswa Tentang Pentingnya Spiritualitas	63
Gambar tema 5 : Pengabaian Kegiatan Keagamaan Mahasiswa Yang Mengalami Adiksi <i>Game Online</i>	67
Gambar 6 : <i>Game online</i> dan ibadah menjadi <i>problem solving</i> mahasiswa	73