

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN  
SOSIAL REMAJA DI GMIM IMANUEL PINOKALAN, KOTA BITUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Keperawatan Pada Program Studi Ilmu Keperawatan  
Universitas Katolik De La Salle Manado**

**TAMAR RASEL TAKUMANSANG**

**15061079**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE**

**MANADO**

**2019**



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL  
REMAJA DI GMIM IMANUEL PINOKALAN, KOTA BITUNG

Nama : Tamar Rasel Takumansang  
NIM : 15061079  
Fakultas : Keperawatan  
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Menyetujui,  
Manado 7 Agustus 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Ns. Svenshie V. Wetik, M.Kep., Sp.  
Kep. J




Ferlan A. Pondaag, S.Kep., Ns.,  
M.Kep

Mengetahui,

Dekan

PLT Ketua Program Studi

  
Wahyuny Langelo, BSN., M.Kes  
Wahyuny Langelo, BSN., M.Kes

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL  
REMAJA DI GMIM IMANUEL PINOKALAN, KOTA BITUNG**

Yang disusun dan diajukan oleh:

**TAMAR RASEL TAKUMANSANG**

**15061079**

Telah dipertahankan didepan TIM penguji Ujian Skripsi  
pada tanggal 7 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**TIM PENGUJI**

Dosen Penguji 1 :



**(Herman J. Warouw, SKM., M.Kep)**

Dosen Penguji 2 :



**(Ns. Syenshie V. Wetik, M.Kep., Sp.  
Kep. J)**

Dosen Peguji 3 :



**(Ferlan A. Pondaag, S.Kep., Ns.,  
M.Kep)**

**MENGETAHUI,**

Dekan Fakultas Keperawatan  
Unika De La Salle  
Manado



**Wahyuny Langelo, BSN., M.Kes**

PLT Ketua Program Studi  
Fakultas Keperawatan  
Unika De La Salle Manado



**Wahyuny Langelo, BSN., M.Kes**

### PERNYATAAN ORSINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis, dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah tesis data dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Manado, 07 Agustus 2019

Mahasiswa



Nama: Tamar Rasel

Takumansang

NIM: 1506179

Prog: Ilmu Keperawatan

Fak: Keperawatan Unika

DLSM

**THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAMES ADDICTION WITH  
TEACHING SOCIAL SKILLS IN GMIM IMMANUEL PINOKALAN,  
BITUNG CITY**

**Takumansang, Tamar<sup>1.</sup>, Wetik, Syenshie<sup>2.</sup>, Pondaag, Ferlan<sup>3</sup>  
De La Salle Catholic University of Manado  
Email: tamartakumansang@gmail.com**

**Abstract**

**Background:** Addiction to online games is the behavior of someone who wants to continue playing online games that can spend much time so that it makes it difficult for players to control and control themselves. Addiction to heavy online games will have an impact on one's biopsychosocial health.

**Objective:** This study aims to determine the relationship of online game addiction with adolescent social skills.

**Method:** The research method used was quantitative descriptive with a sample of 67 adolescents taken by total sampling technique. The type of data collection in this study used a questionnaire.

**Results:** The results of this study showed the highest number of respondents were male (62.7%), with the most age range 16-18 years (61.2%), the average sitting in the high school bench (85.1%), the most played type of game is PUBG (53.7%) with playing time of 3 hours (38.8%). Most adolescents fall into the category of heavy online gaming addiction (43.3%) with less social skills (53.7%). From the results of gamma statistical tests, the value of P-value = 0.076 where  $p > 0.05$  so that  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is rejected.

**Conclusion:** In this study, there was no significant relationship between online game addiction and teenage social skills at GMIM Imanuel Pinokalan, Bitung City.

**Keywords:** Addicted to online games, social skills, teenagers

**Literature:** 12 books (2005 - 2013), 35 journals (2013 - 2018)

## HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI GMIM IMANUEL PINOKALAN, KOTA BITUNG

Takumansang, Tamar<sup>1.</sup>, Wetik, Syenshie<sup>2.</sup>, Pondaag, Ferlan<sup>3</sup>

Universitas Katolik De La Salle Manado

Email: tamartakumansang@gmail.com

### Abstrak

**Latar belakang :** Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang dapat menghabiskan banyak waktu sehingga memungkinan pemainnya sulit mengendalikan dan mengontrol diri. Kecanduan *game online* berat akan berdampak pada kesehatan biopsikososial seseorang.

**Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja.

**Metode :** Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan jumlah sampel 67 remaja yang diambil dengan teknik *total sampling*. Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner.

**Hasil Penelitian :** Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah responden terbanyak berjenis kelamin laki-laki (62,7%), dengan rentang umur terbanyak 16-18 tahun (61,2%), rata-rata duduk dibangku SMA (85,1%), jenis *game* yang paling banyak dimainkan yaitu PUBG (53,7%) dengan waktu bermain selama 3 jam (38,8%). Kebanyakan remaja masuk dalam kategori kecanduan *game online* berat (43,3%) dengan keterampilan sosial kurang (53,7%). Dari hasil uji statistik *gamma* nilai *P-value* = 0.076 dimana  $p > 0.05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Kesimpulan :** Pada Penelitian ini tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di GMIM Imanuel Pinokalan, Kota Bitung.

**Kata Kunci :** Kecanduan *game online*, keterampilan sosial, remaja

**Kepustakaan :** 12 Buku (2005 – 2013), 35 Jurnal (2013 – 2018)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan yang Maha Esa, karena atas tuntunan dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di GMIM Imanuel Pinokalan, Kota Bitung”

Skripsi merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S-1 Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Wahyuni Langelo, BSN., M.Kes, selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Natalia Rakinaung, S.Kep., Ns., MNS, Wakil Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
4. Ns. Syenshie V. Wetik, M.Kep., Sp.Kep.,J sebagai dosen pembimbing 1 sekaligus dosen penguji 2 yang sudah sangat membantu, selalu memberikan masukan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ferlan A. Pondaag, S.Kep., Ns., M.Kep sebagai dosen pembimbing 2 sekaligus dosen penguji 3 yang selalu memberikan masukan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Herman J. Warouw, SKM., M.Kes sebagai dosen penguji 1 yang sudah memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini



7. Ketua BPMJ, Penatua Remaja dan Seluruh anggota remaja di GMIM Imanuel Pinokalan, Kota Bitung yang telah mengambil bagian dalam proses penelitian guna menyelesaikan skripsi ini
8. Papa, mama dan kakak terkasih, yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, dukungan, kasih sayang dan doa kepada penulis.
9. Sahabat dan Teman-teman angkatan 2015 Kelas B, Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado angkatan 2015, terima kasih untuk motivasi serta kebersamaan kita selama 4 tahun ini di Universitas Katolik De La Salle Manado

Penulis menyadari akan keterbatasan dalam penulisan ini dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang keperawatan.

Manado, Agustus 2019

Penulis

Tamar Rasel Takumansang

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORSINALITAS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SKEMA	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	5
1.2.1 Tujuan Umum	5
1.2.2 Tujuan Khusus	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Ringkasan Bab	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Keterampilan Sosial Remaja	8
2.1.1 Konsep Dasar Remaja	8
2.1.2 Keterampilan Sosial	10
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.3 Penelitian Terkait	21
2.4 Teori Keperawatan	29
BAB III	32
KERANGKA KONSEP	32
3.1 Kerangka Konsep	32
3.2 Hipotesis	33
3.3 Definisi Operasional	35
BAB IV	37
METODE PENELITIAN	37
4.1 Desain Penelitian	37
4.2 Lokasi Penelitian	37
4.3 Waktu Penelitian	37
4.4 Populasi	38
4.5 Sampel	38
4.6 Instrumen	38
4.6.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	40
4.7 Pengumpulan Data	42
4.8 Analisa Data	44
4.8.1 Analisis Univariat	45
4.8.2 Analisis Bivariat	46
4.9 Etika Penelitian	46

BAB V	48
HASIL PENELITIAN	48
5.1 Hasil Analisis Univariat	49
5.1.1 Karakteristik Demografi Responden	49
5.1.2 Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i>	50
5.1.3 Gambaran Keterampilan Sosial	50
5.2 Hasil Analisis Bivariat	51
BAB VI	52
PEMBAHASAN	52
6.1 Karakteristik Demografi Responden	52
6.2 Kecanduan Game Online	53
6.3 Keterampilan Sosial	54
6.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial Remaja	55
6.5 Kelebihan dan Kelemahan Penelitian	58
BAB VII	59
PENUTUP	59
7.1 Kesimpulan	59
7.1.1 Karakteristik Responden	59
7.1.2 Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i>	59
7.1.3 Gambaran Keterampilan Sosial	59
7.1.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial Remaja	59
7.2 Saran	60
7.2.1 Bagi Institusi Pendidikan	60
7.2.2 Bagi Remaja GMIM Imanuel Pinokalan	60
7.2.3 Bagi Pelayanan Keperawatan	60
7.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

## DAFTAR SKEMA

2.1 Teori Keperawatan Lawrence Green	30
3.1 Kerangka Konsep	32
4.1 Pengumpulan Data	42

## DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terkait	25
3.3 Definisi Operasional	35
5.1 Karakteristik Demografi Responden	49
5.2 Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i>	50
5.3 Gambaran Keterampilan Sosial Remaja	50
5.4 Hasil Analisis Bivariat	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Curriculum Vitae
- Lampiran 2 Informed Consent
- Lampiran 3 Lembar Persetujuan menjadi responden
- Lampiran 4 Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 Surat Ijin Pengambilan Data Awal
- Lampiran 6 Surat Ijin Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 7 Surat Ijin Persetujuan Penelitian
- Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 10 Lembar Persetujuan Ujian Proposal
- Lampiran 11 Lembar Revisi Proposal
- Lampiran 12 Lembar Persetujuan Ujian Skripsi
- Lampiran 13 Lembar Revisi Skripsi
- Lampiran 14 Lembar Konsultasi
- Lampiran 15 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 16 Output Hasil Penelitian