

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4  
KELURAHAN WAWONASA KECAMATAN  
SINGKIL KOTA MANADO**

**SKRIPSI BELLA**

**A.M HANOK**

**17061153**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE  
MANADO**

**2021**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4  
KELURAHAN WAWONASA KECAMATAN  
SINGKIL KOTA MANADO**

**SKRIPSI**

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

**BELLA A.M HANOK**

**17061153**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE  
MANADO**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**“PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA  
REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN WAWONASA  
KECAMATAN SINGKIL KOTA MANADO”**

Yang disusun dan diajukan oleh :

**Bella Artamefia Mailyawati Hanok**

**17061153**

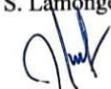
Telah dipertahankan didepan TIM Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 29 Juli  
2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

TIM PENGUJI

Dosen Penguji 1 :

  
(Annastasia S. Lamonge, S.Kep., Ns., MAN., Ph.D.NS)

Dosen Penguji 2 :

  
(Tati S. Ponidjan, S.SiT., S.Pd., M.Kep, Ns.Sp.Kep.An)

Dosen Penguji 3 :

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

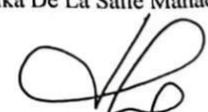
MENGETAHUI,

Dekan Fakultas Keperawatan

  
**Widyunv Langelo, BSN., M.Kes**

Ketua Program Studi

Fakultas Keperawatan  
Unika De La Salle Manado

  
**Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA  
REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN WAWONASA  
KECAMATAN SINGKIL KOTA MANADO”**

Nama : Bella Artamefia Mailyawati Hanok  
NIM : 17061153  
Fakultas : Keperawatan  
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Menyetujui,  
Manado, 29 Juli 2021

Pembimbing I

Tati S. Ponidjan, S.SiT., S.Pd., M.Kep, Ns.Sp.Kep.An

Pembimbing II

Svenshie V. Weik, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.I

Mengetahui,

Dekan

Wahyuni M. Angelo, BSN., M.Kes

Ketua Program Studi

Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

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

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

Manado, 20 September 2021

Mahasiswa,



Nama : Bella A.M Hanok

Nim : 17061153

PS : Sarjana Keperawatan

Prog : Ilmu Keperawatan

Fak : Keperawatan Unika DLSM

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena Kasih dan Anugerahnya kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil”**.

Dalam penelitian ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado
2. Wahyuni Langelo, BSN., M.Kes., Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Natalia E. Rakinaung, S.Kep., Ns., MNS., Wakil Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
4. Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes., Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
5. Tati S. Ponidjan, S.SiT., S.Pd., M.Kep., Ns.Sp.Kep.An., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan arahan dan motivasi.
6. Syenshie V. Wetik., S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.J., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan arahan dan motivasi.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
8. Pala lingkungan 4 kelurahan wawonasa kecamatan singkil yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
9. Yang terkasih mama, papa, adik, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan, semangat dan doa dalam penyusunan skripsi.
10. Rekan-rekan angkatan tahun 2017 fakultas keperawatan yang saling menyemangati dan memberi dukungan.
11. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak, yang terlibat yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang sudah membantu, memberikan dukungan dan doa dalam proses pembuatan skripsi.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tau masih ada kekurangan dan keterbatasan dari skripsi ini, untuk itu penulis membutuhkan saran dari beberapa.

pihak. Semoga hasil penelitian ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan dan pengetahuan ilmu keperawatan.

Manado, 26 Agustus 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bella', with a stylized flourish underneath.

Bella Artamefia Mailyawati Hanok

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN WAWONASA  
KECAMATAN SINGKIL  
KOTA MANADO**

**Hanok. B<sup>1</sup>, Ponidjan. T<sup>2</sup>, Wetik. S<sup>3</sup>**  
Universitas Katolik De La Salle Manado  
Email: [hanok.bella@gmail.com](mailto:hanok.bella@gmail.com)

**Abstrak**

**Latar belakang :** Maraknya *game online* dikalangan remaja sangatlah pesat dengan semakin berkembangnya teknologi yang ada dengan berbagai macam bentuk, khususnya dengan hadirnya *game-online* yang semakin banyak dan menarik sehingga sangat diminati oleh penggunanya. Dengan banyaknya *game online* yang ditawarkan juga dapat menimbulkan kecanduan dan berdampak pada perhatian dan keinginan belajar remaja. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus bagi orangtua agar remaja tidak memfokuskan diri pada *game online*.

**Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja.

**Metode :** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain analisis korelasi dengan menggunakan pendekatan *cross sectional* (potong lintang) pengumpulan data menggunakan kuesioner dan responden dari penelitian ini yaitu remaja berusia 13-19 tahun yang berada di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil Kota Manado. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 34 remaja. Proses penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai bulan Agustus 2021.

**Hasil :** Waktu penggunaan *game online* pada remaja terbanyak adalah 6 jam perhari. Uji korelasi *Sperman-Rho* tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja menunjukkan *p-value* = 0,047 lebih kecil dari  $< 0,05$  sedangkan nilai koefisien korelasi (*r*) yaitu 0,790 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kesimpulan :** Ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil Kota Manado

**Kata kunci :** *Game Online*, Motivasi Belajar

**Kepustakaan :** Jurnal 31, E-Book 4

## DAFTAR ISI

Halaman Cover	
Halaman Pengesahan Skripsi	ii
Halaman Persetujuan Skripsi	iii
Pernyataan Orisinalitas Skripsi	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Bagan	xii
Daftar Singkatan	xiii
Daftar Lampiran	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Teoritis	3
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Konsep Motivasi Belajar pada Remaja	5
2.2 <i>Game Online</i>	8
2.3 Penelitian Terkait	12
2.4 Konsep Teori Keperawatan Dorothy E. Johnson	16
<b>BAB III. KERANGKA KONSEP</b>	
3.1 Kerangka Konsep	19
3.2 Hipotesis	20
3.2 Definisi Operasional	20
<b>BAB IV. METODE PENELITIAN</b>	
4.1 Desain Penelitian	22
4.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
4.3 Populasi dan Sampel Penelitian	22
4.4 Instrumen Penelitian	23

4.5 Pengumpulan Data	24
4.6 Analisa Data	26
4.7 Etika Penelitian	28
<b>BAB V. HASIL PENELITIAN</b>	
5.1 Karakteristik Demografi	30
5.2 Hasil Analisa Univariat (Variabel Independen dan Dependen)	31
5.3 Hasil Analisa Bivariat	32
<b>BAB VI. PEMBAHASAN</b>	
6.1 Karakteristik Demografi/Responden	34
6.2 <i>Game Online</i> dan Motivasi Belajar	34
6.3 Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja	35
6.4 Keterbatasan Penelitian	37
<b>BAB VII. PENUTUP</b>	
7.1 Kesimpulan	38
7.2 Saran	38
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	40
<b>LAMPIRAN</b>	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terkait	12
Tabel 3.1	Definisi Operasional	20
Tabel 5.1	Gambaran Karakteristik Demografi Responden di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil Kota Manado	30
Tabel 5.2	Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Penggunaan <i>Game Online</i> pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil Kota Manado	30
Tabel 5.3	Distribusi Responden Berdasarkan Motivasi Belajar pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Wawonasa Kecamatan Singkil Kota Manado	31
Tabel 5.4	Hasil Analisis Bivariat	32

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Dorothy E. Johnson	18
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian	19

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.5 Alur Pengumpulan Data

24

## DAFTAR SINGKATAN

WHO : <i>World Health Organization</i>	1
IDC : <i>International Classification of Diseases</i>	1
APJII : <i>Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia</i>	1
KBBI : <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i>	6

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : <i>Curriculum Vitae</i> (CV)	45
Lampiran 2 : Lembar Penjelasan Maksud dan Tujuan Penelitian	47
Lampiran 3 : <i>Informed Consent</i> (IC)	49
Lampiran 4 : Kuesioner Penelitian	50
Lampiran 5: Surat Data Awal	53
Lampiran 6: Surat Uji Reabilitas	54
Lampiran 7: Surat Permohonan Ijin Penelitian	55
Lampiran 8: Surat Keterangan Selesai Penelitian	56
Lampiran 9: Hasil Analisis Statistik	57
Lampiran 10: Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	68

