

**GAMBARAN KECENDERUNGAN INTERNET GAMING  
DISORDER PADA REMAJA DI DUSUN PULOLAMPES  
KABUPATEN BREBES**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan**

**ARIE KRISDIANTORO**

**1711020170**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

**2021**

**GAMBARAN KECENDERUNGAN INTERNET GAMING  
DISORDER PADA REMAJA DI DUSUN PULOLAMPES  
KABUPATEN BREBES**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan**

**ARIE KRISDIANTORO**

**1711020170**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Skripsi yang diajukan oleh :**

Nama : Arie Krisdiantoro

NIM : 1711020170

Program studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

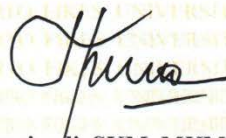
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul :

**GAMBARAN KECENDERUNGAN INTERNET GAMING DISORDER PADA  
REMAJA DI DUSUN PULOLAMPES DESA PULOGADING KABUPATEN  
BREBES**

Telah diterima dan disetujui,

Purwokerto, 6 Juni 2021



**Dr. Supriyadi, SKM, MKM**

**NIK. 2160134**



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arie Krisdiantoro  
NIM : 1711020170  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dari semua sumber baik dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila kelak dikemudian hari ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 9 Juni 2021

Yang menyatakan



Arie Krisdiantoro

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa tercurah kepada sang Maha Pencipta, Allah swt yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat dan kuasa-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang yang sangat saya kasihi dan saya sayangi.

1. Kedua orang tua saya yang telah mendidik dan mengajarkan saya untuk menjadi pribadi yang baik serta selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan doa kepada saya.
2. Adik dan keluarga saya yang selalu turut dalam memberikan semangat, serta menghibur saya disaat masa-masa mengerjakan skripsi.
3. Dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta ilmu pengetahuan.
4. Teman – teman seperjuangan saya, mahasiswa keperawatan S1 Kelas D angkatan 2017 yang telah memberikan semangat dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa tercurah kepada sang Maha Pencipta, Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat dan kuasa-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “*Gambaran Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Remaja Didusun Pulolampes Desa Pulogading Kabupaten Brebes*”. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Keberhasilan dalam menyusun penelitian ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya. Rasa terimakasih ini, terutama peneliti sampaikan kepada yang terhormat.

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kep., Ns. M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Dr. Ns. Hj. Umi Solikhah, S.Pd., S,Kep.,M.Kep., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Ns. Happy Dwi Aprilina, M.Kep selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
4. Dr. Supriyadi, SKM, MKM selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.
5. Ragil Setiyabudi, M.,Kes.,Epid. selaku dosen penguji 1 dalam ujian hasil.
6. Ns. Suci Ratna Estria. M.Kep selaku dosen penguji 2 dalam ujian hasil.

7. Kedua Orangtua dan orang-orang terkasih yang telah memberikan dorongan dan do'a dalam penyusunan penelitian ini.

Peneliti menyadari penelitian ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penelitian mengharapkan adanya masukan berupa kritik maupun saran yang telah bersifat membangun demi perbaikan dari penelitian ini.

Purwokerto, 9 Juni 2021



Arie Krisdiantoro



## GAMBARAN KECENDERUNGAN INTERNET GAMING DISORDER PADA REMAJA DI DUSUN PULOLAMPES KABUPATEN BREBES

Arie Krisdiantoro<sup>1</sup> Supriyadi<sup>2</sup>

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** *Game online* membuat orang lupa waktu, dan jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari sering melihat banyak remaja yang sedang asyik bermain *game online* akan mengabaikan sekelilingnya dan hanya berfokus pada layar ponselnya selama berjam-jam.

**Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di Desa Pulogading.

**Metode :** Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 56 remaja menggunakan teknik purposive sampling.

**Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja memperlihatkan data sebagian besar responden mengalami kecenderungan *internet gaming disorder* kategori sedang sebanyak 38 remaja (67,9%), kategori berat sebanyak 10 remaja (17,9%), kategori ringan sebanyak 6 remaja (10,7) dan kategori tidak terindikasi IGD sebanyak 2 remaja (3,6%).

**Kesimpulan :** Kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja desa pulogading dalam kategori sedang.

**Kata Kunci :** Remaja, Kecenderungan, *Internet gaming disorder*

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

<sup>2</sup> Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Email : ariekrisdiantoro41@gmail.com

# DESCRIPTION OF THE TRENDS OF INTERNET GAMING DISORDER ON ADOLESCENTS IN PULOLAMPES, PULOGADING VILLAGE, BREBES REGENCY

Arie Krisdiantoro<sup>1</sup>Supriyadi<sup>2</sup>

## ABSTRACT

**Background :** Online games make people lose track of time, and seen in everyday life, it is often seen that many teenagers who are busy playing online games will ignore their surroundings and only focus on their cellphone screens for hours.

**Methods:** This research uses descriptive quantitative with a cross sectional approach. The sample in this study was 56 adolescents using purposive sampling technique.

**Results :** The results showed that the trend of internet gaming disorder in adolescents showed that most of the respondents experienced a tendency for internet gaming disorder in the moderate category as many as 38 adolescents (67.9%), in the heavy category as many as 10 adolescents (17.9%), in the mild category as many as 6 adolescents (10.7) and 2 adolescents (3.6%).

**Conclusion:** The tendency of internet gaming disorder in Pulogading village adolescents is in the moderate category.

**Keywords:** Teenagers, Tendency, Internet gaming disorder

<sup>1</sup> Student of Nursing Science Study Program, Faculty of Health, University of Muhammadiyah Purwokerto

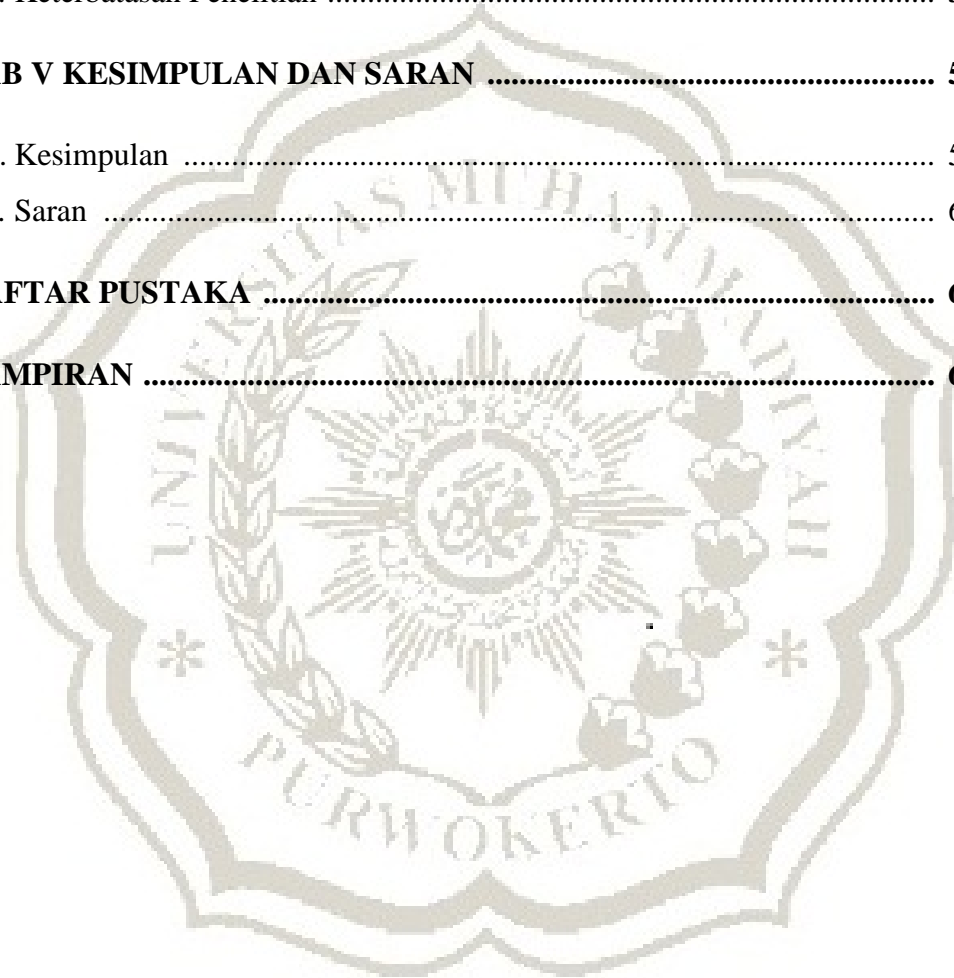
<sup>2</sup> Lecturer at the Faculty of Health, University of Muhammadiyah Purwokerto  
Email : ariekrisdiantoro41@gmail.com

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Keaslian Penelitian .....	9
B. Internet Gaming Disorder .....	10
1. Perkembangan Internet Gaming Disorder .....	10

2. Aspek- Aspek Internet Gaming Disorder .....	11
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Internet Gaming Disorder .....	12
4. Dampak Internet Gaming Disorder .....	14
C. Kecenderungan Game Online .....	14
1. Pengertian Game Online .....	14
2. Faktor- Faktor Kecenderungan Game Online .....	16
3. Karakteristik Kecenderungan Game Online .....	17
4. Aspek- Aspek Kecenderungan Game Online .....	20
5. Faktor Risiko Kecenderungan Game Online .....	22
D. Pengukuran Kecenderungan Internet Gaming Disorder .....	25
E. Remaja .....	26
1. Pengertian Remaja .....	26
2. Ciri- Ciri Masa Remaja .....	27
3. Tugas Perkembangan Remaja .....	31
F. Kerangka Teori .....	33
G. Kerangka Konsep .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	36
D. Variabel Penelitian .....	38
E. Definisi Operasional .....	38
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	42
I. Pengolahan data dan Analisis data .....	44
J. Etika Penelitian .....	45

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan .....	51
C. Keterbatasan Penelitian .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR GAMBAR

	<b>halaman</b>
Gambar 1.1 Kerangka Teori .....	33
Gambar 1.2 Kerangka Konsep .....	34



## DAFTAR TABEL

	<b>halaman</b>
Tabel 2.1 Skala Internet Gaming Disorder .....	26
Tabel 2.2 Definisi Operasional .....	38
Tabel 2.3 Skala Internet Gaming Disorder .....	39
Tabel 2.4 Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	47
Tabel 2.5 Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain .....	48
Tabel 2.6 Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi .....	48
Tabel 2.7 Distribusi Kecenderungan IGD Berdasarkan Usia .....	49
Tabel 2.8 Distribusi Kecenderungan IGD Berdasarkan Lama Bermain .....	49
Tabel 2.9 Distribusi Kecenderungan IGD Berdasarkan Durasi Bermain .....	50
Tabel 3.0 Kecenderungan IGD Secara Umum .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>halaman</b>
Lampiran A. Kuesioner Penelitian .....	65
Lampiran B. Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	74
Lampiran C. Sebaran Penelitian Skala IGD .....	77
Lampiran D. Analisis Kecenderungan IGD .....	84
Lampiran E. Dokumentasi .....	95

