

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL  
PADAREMAJA DI KECAMATAN BOBOTSARI  
KABUPATEN PURBALINGGA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Mencapai Derajat Sarjana

Oleh:

**EKA WIDIYA OKTAVIANI**  
1311020100

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2017**

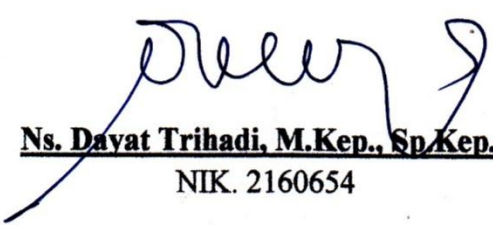
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL  
PADA REMAJA DI KECAMATAN BOBOTSARI  
KABUPATEN PURBALINGGA**

**EKA WIDIYA OKTAVIANI**  
1311020100

**Diperiksa dan disetujui oleh :**

**Pembimbing**

  
**Ns. Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J**  
NIK. 2160654

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE**  
**TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL**  
**PADA REMAJA DI KECAMATAN BOBOTSARI**  
**KABUPATEN PURBALINGGA**

Oleh:

**EKA WIDIYA OKTAVIANI**

**1311020100**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Ujian Sidang Skripsi  
Pada hari Jumat, tanggal 04 Agustus 2017

**SUSUNAN DEWAN UJIAN**

Penguji I **Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep**  
**NIK. 2160581**

Penguji II **Ns. Rakhmat Susilo, S.Kep., M.Kep**  
**NIK. 2160076**

Penguji III **Ns. Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J**  
**NIK. 2160654**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

**Drs. H. Ikhsan Mujahid, M.Si**

**NIP.19650309 1994031 002**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Eka Widiya Oktavianti

NIM : 1311020100

Program Studi : Keperawatan S1

Fakultas/Universitas : Ilmu Kesehatan/Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini, dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, Agustus 2017

Yang menyatakan,



Eka Widiya Oktavianti

NIM.1311020100

## HALAMAN PERSEMBAHAN

“Dengan rasa bersyukur yang tak terhingga saya ucapkan Alhamdulillahillalamin kepada Allah SWT. Karena dengan ridhoNya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai”

“Pertama skripsi ini saya persembahkan untuk ayah, ibunda, dan adik-adik saya yang tercinta terima kasih atas doa, dukungan, semangat yang tak pernah putus, materi yang terus mengalir, tanpa mu aku bukanlah apa-apa. Terima kasih ibuku tersayang dan keluarga besar. Terima kasih atas segala doa dan dukungan selama ini”.

“Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Ns.Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J, selaku pembimbing yang telah membimbing saya selama ini dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini”

“Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada sahabat saya Buyung, Pristian, Elsa, Wisnu, Tamyiz atas kebersamaan, kebahagiaan, dan tawa selama ini. Terima kasih juga kepada Keluarga besar IMM KOMISARIAT ILMU KESEHATAN yang selama ini sudah memberikan banyak warna selama empat tahun terakhir ini”.

## MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Q.S Alam Nasyrat [94] : 6)

“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat, orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun islam dan pahala yang diberikan kepada sama dengan para nabi” (HR. Dailani dari Anas RA)

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri.” (QS. Al-Ankabut [29] : 6)

“Orang sukses akan mengambil keuntungan dari kesalahan dan mencoba lagi dengan cara yang berbeda.” (Dale Carnegie)

# HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA

Eka Widiya Oktavianti<sup>1</sup> Dayat Trihadi<sup>2</sup>

## ABSTRAK

**Latar belakang:** *Game Online* saat ini merupakan permasalahan yang cukup berkembang di dunia remaja. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah remaja menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan banyak menghabiskan banyak waktu yang menyebabkan kecanduan. Sehingga akan mempengaruhi kemampuan interaksi sosialnya.

**Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

**Metode:** Jenis penelitian adalah survey analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional. Populasi penelitian ini adalah remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Teknik sampling yang digunakan dalam ini adalah *purposive sampling* sebanyak 83 responden. Analisis yang digunakan uji statistik *chi square*.

**Hasil Penelitian:** Pada penelitian ini di dapatkan hasil frekuensi bermain *game online* responden sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 57 responden (68,7%) dan kemampuan interaksi sosial responden sebagian besar kategori kurang baik sebanyak 55 responden (66,3%). Uji *chi square* diperoleh p value ( $0,005 \leq 0,05$ )  $H_0$  diterima, artinya ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

**Kesimpulan:** Ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

**Kata kunci:** *Game Online*, Interaksi Sosial, Remaja

- 
1. Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
  2. Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

# THE CORRELATION BETWEEN FREQUENCY OF PLAYING ONLINE GAME AND SOCIAL INTERACTION ABILITY OF ADOLESCENTS IN BOBOTSARI SUB-DISTRICT OF PURBALINGGA REGENCY

By Eka Widiya Oktavianti

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

## ABSTRACT

**Background:** Currently, online game problems impact negatively towards adolescents. One of the negative impacts is their inattentiveness to people surrounding, and they spend more time to play online games. The habit causes addiction. Therefore, it would also impact to their social interaction ability.

**Objective:** to figure out whether there was a correlation between frequency of playing game online and social interaction ability of adolescents in Bobotsari sub-district of Purbalingga regency or not.

**Method:** This research was a correlational analytic survey with cross sectional as its approach. The population was adolescents in Bobotsari sub-district of Purbalingga regency. The technique used was purposive sampling consisted of 83 samples. The data were analyzed using Chi Square statistic test.

**Result:** The result showed the frequency of playing online game was 57 respondent (68,7%) in the category of fair, and the ability of social interaction was 55 respondent (66,3%) in the category of poor. Chi square test obtained p value (0.005 < 005)  $H_0$  was accepted. It means there was a correlation between frequency of playing online game and social interaction ability of the adolescents in Bobotsari, Purbalingga

**Conclusion:** There was a correlation between frequency of playing game online and social interaction ability of adolescents in Bobotsari, Purbalingga.

**Keywords:** online game, social interaction, adolescents

---

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

<sup>2</sup> Lecturer at the Faculty of Health Sciences University of Muhammadiyah Purwokerto

## KATA PENGANTAR

Segala ucap syukur lahir dan batin hanya kepada Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia yang tidak habis-habisnya, terlebih kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga”.

Berbagai kesulitan dan hambatan telah penulis hadapi selama proses penyusunan skripsi. Hanya karena adanya doa, bimbingan, pengarahan, bantuan dan dorongan semangat dari berbagai pihak, maka penulis dapat melewatinya dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, S.H., M.H., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. H. Ikhsan Mujahid, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Ns. Sri Suparti, S.Kep., M.Kep., selaku Kaprodi Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
4. Ns. Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengarahan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns. Etlidawati, S. Kep., M.Kep., selaku penguji I yang banyak memberikan kritik dan saran-saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

6. Ns. Rakhmat Susilo. S.Kep., M.Kep selaku penguji II yang banyak memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff Karyawan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
8. Orangtua dan adik-adikku tercinta yang selalu mendampingi, setia mendoakan, memberikan semangat, dan kasih sayang yang tiada henti.
9. Keluarga tercinta yang dengan ikhlas telah mendukung hingga selesainya skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah mendukung penulis hingga terselesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan limpahan Rahmat-Nya kepada mereka dan kelak mendapatkan balasan yang lebih baik dan lebih banyak dari-Nya. Aamiin

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan penulisan ilmiah dimasa mendatang. Harapan penulis skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Purwokerto, Juni 2017

Penulis

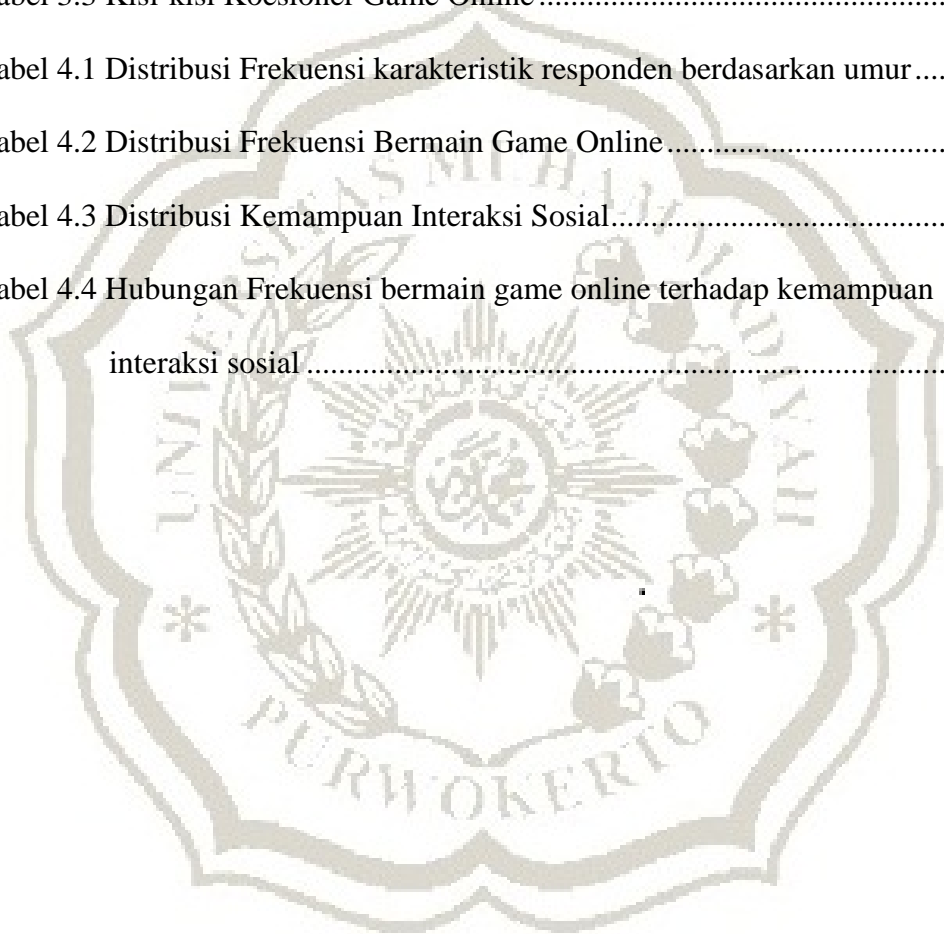
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Terkait .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori .....	15
1. <i>Game Online</i> .....	15
2. Interaksi Sosial .....	24
3. Remaja .....	34
B. Kerangka Teori .....	40

C. Kerangka Konsep .....	41
D. Hipotesis .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan penelitian .....	42
B. Definisi Operasional .....	43
C. Populasi dan sampel .....	44
D. Jenis data dan sumber data .....	46
E. Teknik dan instrument pengumpulan data .....	56
F. Teknik pengolahan dan Analisis data .....	50
G. Etika Penelitian .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Koesionel Interaksi Sosial .....	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Koesioner Game Online .....	49
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur .....	56
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Bermain Game Online .....	57
Tabel 4.3 Distribusi Kemampuan Interaksi Sosial .....	57
Tabel 4.4 Hubungan Frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial .....	58



## DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Teori .....	39
Gambar2.2 Kerangka Konsep .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2 : Surat Pernyataan Besedia Berpartisipasi Sebagai Responden  
Penelitian
- Lampiran 3 : Identitas Responden
- Lampiran 4 : Kuesioner Game Online
- Lampiran 5 : Kuesioner Interaksi Sosial
- Lampiran 6 : Hasil Penelitian Game Online
- Lampiran 7 : Hasil Penelitian Interaksi Sosial
- Lampiran 8 : Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9 : Surat-surat izin penelitian

