

## ABSTRAK

Wulandari, Shenda Maulina. 2016. **Hubungan Pola Bermain Game Online dengan Daya Ingat pada Remaja (Usia 12-14 Tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang**. Tugas Akhir. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., MN. (2) Ns. Fransiska Imavike Fevrianty, S.Kep., MNurs.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh internet. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bermain *game* memiliki dampak positif atau negatif terhadap daya ingat, bergantung pada cara penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang. Desain penelitian yang digunakan yaitu deskripsi korelasi dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 siswa. Variabel independen penelitian ini adalah pola bermain *game online* yang diukur dengan menggunakan kuesioner dan variabel dependen adalah daya ingat yang diukur dengan menggunakan *Memory Assessment Scales* (MAS) yang telah dimodifikasi. Hasil uji statistik *Spearman Rho* diperoleh nilai  $p(\text{value})$  0,000 dan nilai koefisien korelasi yaitu 0,511, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun), dengan arah korelasi positif artinya semakin tinggi pola bermain *game online* maka semakin baik daya ingat pada remaja dengan kriteria tidak mencapai kecanduan bermain *game online*, dan kekuatan korelasinya bersifat sedang. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang.

Kata kunci : Pola Bermain *Game online*, Daya Ingat, Remaja.

## ABSTRACT

Wulandari, Shenda Maulina. 2016. **Correlation The Pattern of Playing Online Game with Memory Ability on Adolescence (12-14 Years Old) at SMP Brawijaya Smart School Malang**. Final Assigment. Undergraduate Nursing Program Medical Faculty of Brawijaya University. Preceptor: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., MN. (2) Ns. Fransiska Imavike Fevrianty, S.Kep., MNurs.

Online game is a game that can be accessed by many players, which the machines are used by players connected by internet. Some previous studies have shown that playing games has a positive or negative impact on memory ability depending on how it is used. This study aimed to analyze correlation between the pattern of playing online game and memory ability on adolescence (12-14 years old) at SMP Brawijaya Smart School Malang. The design of this study is a correlation description using cross sectional approach. Sampling technique that was used in this research was purposive sampling, with total sample of 100 students. The independent variable of this research is the pattern of playing online game which was measured by questionnaires and the dependent variable is memory ability which was measured by modified Memory Assessment Scales (MAS). The result on statistical test by Spearman Rho obtained  $p(\text{value})$  was 0,000 and coefficient correlation value was 0,511, it means that there are significant correlation between the pattern of playing online game and memory ability on adolescence (12-14 years old). The direction of this correlation is positive, it means the higher of the pattern of playing online game, the better memory ability on adolescence will be, with the criteria are not reached addicted playing online games, and the strength of this correlation is moderate. The conclusion of this study is, there is correlation between the pattern of playing online game with memory ability on adolescence (12-14 years old) at SMP Brawijaya Smart School Malang.

**Keywords :** Pattern of Playing Game online, Memory Ability, Adolescence.