

**HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN DAYA
INGAT PADA REMAJA (USIA 12-14 TAHUN) DI SMP
BRAWIJAYA SMART SCHOOL MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan**



Oleh:

Shenda Maulina Wulandari

NIM. 125070207111014

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN DAYA INGAT PADA
REMAJA (USIA 12-14 TAHUN) DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL
MALANG**

Oleh :

Shenda Maulina Wulandari

NIM: 125070207111014

Telah di uji pada

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Mei 2016

dan dinyatakan lulus oleh :

Penguji I



Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes.

NIP. 19640814 198401 1001

Pembimbing I



Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.N.

NIP. 19810914 200604 2001

Pembimbing II



Ns. Fransiska Imavike F, S.Kep., M.Nurs.

NIP. 19790224 200604 2001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes.

NIP. 19640814 198401 1001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat, hidayah dan petunjuk-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul " Hubungan Pola Bermain *Game online* dengan Daya Ingat pada Remaja (Usia 12-14 Tahun) di Smp Brawijaya Smart School Malang".

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan di Jurusan Keperawatan FKUB Malang. Penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan Tugas Akhir ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. dr. Sri Andarini, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang
2. Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang dan selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan demi lebih baiknya Tugas Akhir ini
3. Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.N., selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
4. Ns. Fransiska Imavike Fevriasanty, S.Kep., M.Nurs., selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Segenap anggota Tim Pengelola Tugas Akhir Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang yang telah banyak memfasilitasi kelengkapan sarana penyelesaian Tugas Akhir ini.

6. Seluruh pihak SMP Brawijaya Smart School Malang yang telah banyak memberikan informasi dan bantuan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Yang tercinta Papa Arso Pambudi, Mama Ervina Sri Wahyuni, dan Adik Delviga Aisyah Yasmin yang senantiasa mencurahkan doa dan memberikan semangat serta dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan PSIK Reguler 2 2012, Ikatan Lembaga Mahasiswa Ilmu Keperawatan Indonesia, Ikatan Lembaga Mahasiswa Ilmu Keperawatan Malang, Indah Dieng Kos, SDN 1 Sruni-Sidoarjo, SDN 1 Kepatihan-Jember, SDN 1 Mojopanggung-Banyuwangi, SMPN 1 Songgon-Banyuwangi, Ponpes Darur Ridwan, SMAN 1 Giri-Banyuwangi, STIKES Banyuwangi, dan lain-lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan saran, semangat, dukungan, motivasi dan keceriaan selama kuliah, berorganisasi dan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berusaha untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Malang, 17 Mei 2016

Penulis

iv

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	v
Daftar Singkatan.....	viii
Daftar Istilah	iv
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Remaja.....	8
2.1.1 Definisi Remaja	8
2.1.2 Tugas Perkembangan Remaja	8
2.1.3 Perkembangan Otak Remaja.....	9
2.2 Bermain.....	13
2.3 <i>Game online</i>	15
2.3.1 Definisi <i>Game online</i>	15
2.3.2 Klasifikasi <i>Game online</i>	16
2.3.3 Jenis-jenis <i>Game online</i>	17
2.3.4 Dampak-dampak <i>Game online</i>	20
2.4 Daya Ingat.....	24
2.4.1 Definisi Daya Ingat.....	24
2.4.2 Klasifikasi Daya Ingat	25
2.4.3 <i>Memory Assessment Scales (MAS)</i>	27
2.5 Hubungan Pola Bermain <i>Game online</i> dengan Daya Ingat pada	



Remaja.....	31
-------------	----

BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep Penelitian	33
3.2 Hipotesis Penelitian	35

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian	36
4.2 Populasi dan Sampel.....	36
4.2.1 Populasi.....	36
4.2.2 Sampel.....	36
4.3 Variabel Penelitian	37
4.3.1 Variabel Bebas atau Variabel Independen.....	37
4.3.2 Variabel Terikat atau Variabel Dependen	38
4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
4.4.1 Lokasi Penelitian	38
4.4.2 Waktu Penelitian	38
4.5 Instrumen Penelitian	38
4.5.1 Kuesioner Pola Bermain <i>Game online</i>	38
4.5.2 <i>Memory Assessment Scales (MAS)</i>	39
4.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	40
4.6.1 Uji Validitas	40
4.6.2 Uji Reliabilitas	41
4.7 Definisi Operasional	42
4.8 Prosedur Penelitian	44
4.8.1 Kerangka Kerja.....	44
4.8.2 Prosedur Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
4.8.3 Teknik Pengolahan Data	46
4.9 Analisa Data	47
4.9.1 Analisa Data Univariat	47
4.9.2 Analisa Data Bivariat	48
4.10 Etika Penelitian	49

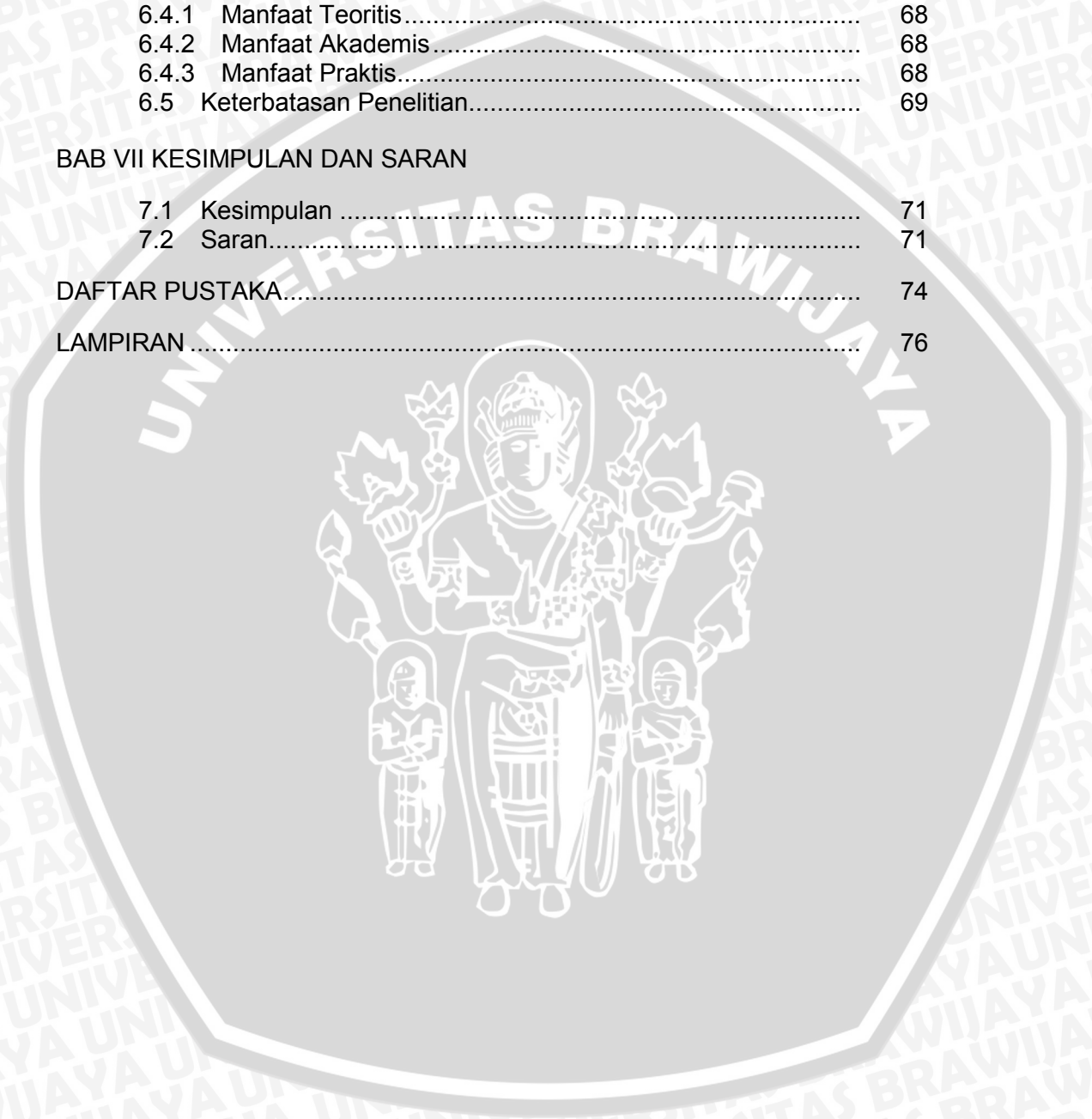
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

5.1 Data Umum Penelitian.....	52
5.1.1 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	52
5.1.2 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
5.2 Data Khusus Penelitian	53
5.2.1 Data Distribusi Pola Bermain <i>Game online</i>	53
5.2.2 Data Distribusi Daya Ingat Pada Remaja.....	55
5.3 Analisa Data	55
5.3.1 Tabulasi Silang.....	55
5.3.2 Hasil Uji Korelasi Spearman	56

BAB VI PEMBAHASAN



6.1	Pola Bermain <i>Game online</i>	58
6.2	Daya Ingat Pada Remaja.....	62
6.3	Hubungan Pola Bermain <i>Game online</i> Dengan Daya Ingat Pada Remaja.....	66
6.4	Implikasi Terhadap Keperawatan	68
6.4.1	Manfaat Teoritis.....	68
6.4.2	Manfaat Akademis.....	68
6.4.3	Manfaat Praktis.....	68
6.5	Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN		
7.1	Kesimpulan	71
7.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN		76



DAFTAR SINGKATAN

E-mail	: <i>Electronic Mail</i>
KIE	: Komunikasi, informasi dan edukasi
MAS	: <i>Memory Assessment Scales</i>
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
MMOFPS	: <i>Massive Multiplayer Online Games First Person Shooter</i>
RTS	: <i>Real Time Strategy</i>
MMORTS	: <i>Massive Multiplayer Online Games Real Time Strategy</i>
RPG	: <i>Role Playing Games</i>
MMORPG	: <i>Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game</i>



DAFTAR ISTILAH

- Chatting** : Suatu *feature*/ program dalam internet untuk berkomunikasi langsung sesama pengguna internet yang sedang *online* (sama-sama terhubung internet).
- E-mail** : Surat elektronik atau biasa disingkat 'surel'.
- Facebook** : Sebuah layanan jejaring sosial dan situs web
- Gadget** : Alat elektronik/ digital dengan ukuran yang kecil atau mini dan memiliki berbagai kegunaan khusus sesuai jenisnya.
- Game online** : Permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dan dihubungkan oleh jaringan internet.
- Online** : Menggunakan fasilitas jaringan internet
- Social networking** : Dalam bahasa Indonesia disebut jejaring sosial, adalah komunitas online dari pengguna internet yang menggunakan internet sebagai media berkomunikasi .
- Video game** : Permainan elektronik pada perangkat video.
- Youtube** : Salah satu situs video yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk video.

DAFTAR GAMBAR

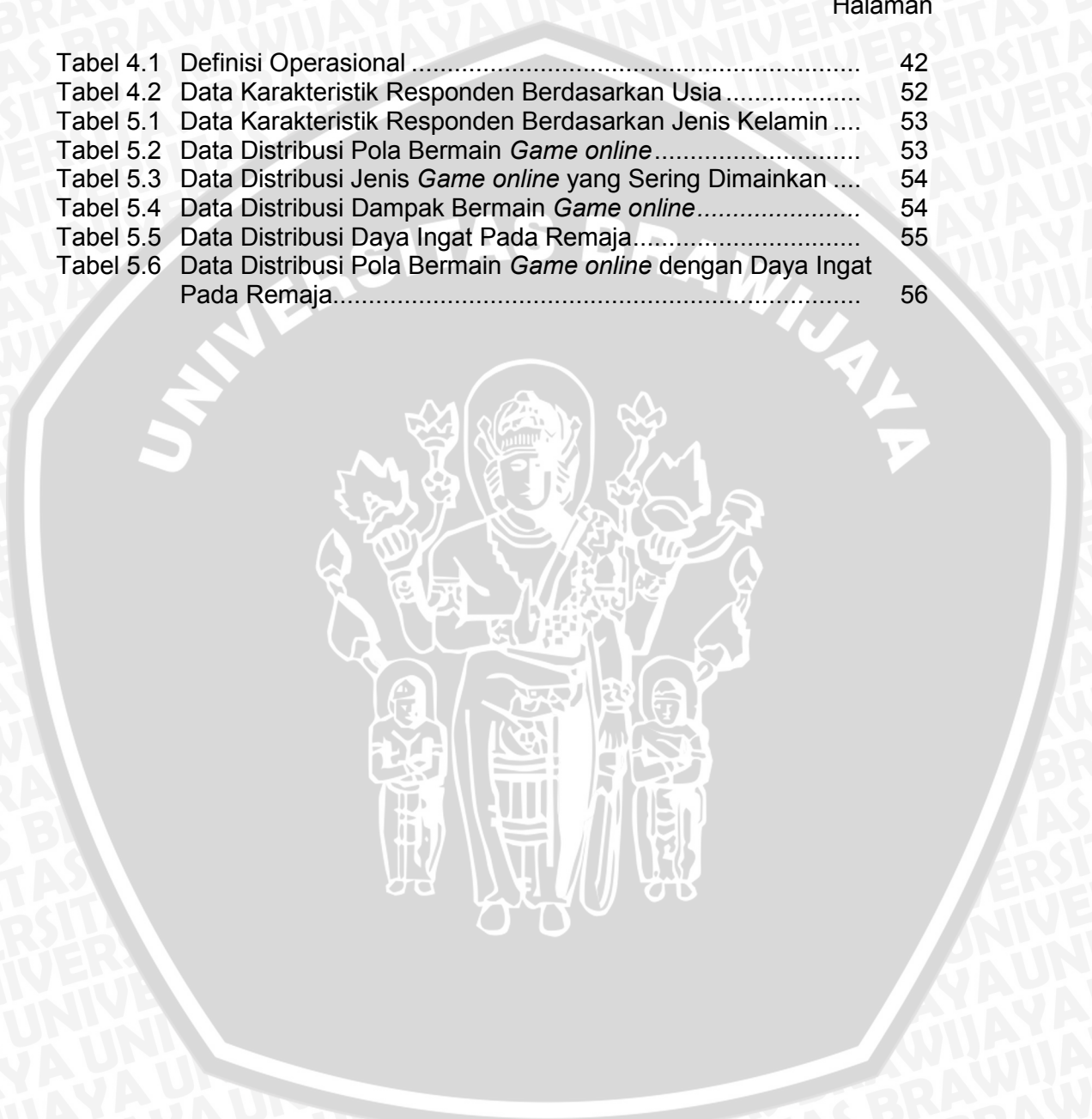
Halaman

Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	33
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian	44



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Definisi Operasional	42
Tabel 4.2 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	52
Tabel 5.1 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Tabel 5.2 Data Distribusi Pola Bermain <i>Game online</i>	53
Tabel 5.3 Data Distribusi Jenis <i>Game online</i> yang Sering Dimainkan	54
Tabel 5.4 Data Distribusi Dampak Bermain <i>Game online</i>	54
Tabel 5.5 Data Distribusi Daya Ingat Pada Remaja	55
Tabel 5.6 Data Distribusi Pola Bermain <i>Game online</i> dengan Daya Ingat Pada Remaja	56



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian	76
Lampiran 2. Surat Persetujuan Menjadi Responden (Informed Consent).....	78
Lampiran 3. Lembar Kuesioner Penelitian Pola Bermain <i>Game online</i>	82
Lampiran 4. Lembar Tes Penelitian Daya Ingat Pada Remaja <i>Memory Assessment Scales</i> (MAS).....	84
Lampiran 5. Petunjuk Teknis <i>Memory Assessment Scales</i> (MAS).....	89
Lampiran 6. Kisi-kisi Dan Penilaian Instrumen Penelitian Pola Bermain <i>Game online</i>	101
Lampiran 7. Kisi-kisi Dan Penilaian Instrumen Penelitian Daya Ingat MAS (<i>Memory Assessment Scales</i>).....	103
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	108
Lampiran 9. Hasil Uji Korelasi Spearman.....	112
Lampiran 10. Tabel Penunjang.....	113
Lampiran 11. Hasil Tabulasi Data.....	115
Lampiran 12. Surat <i>Ethical Clearance</i>	121
Lampiran 13. Surat Pernyataan Bersedia Sebagai Tempat Penelitian	122
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	123
Lampiran 15. Lembar Konsultasi	124
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	128
Lampiran 17. Curriculum Vitae	130

