

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELELURAHAN HUTASUHUT KECAMATAN
SIPIROK**

SKRIPSI

OLEH:

**CHANDRA SUKMA
SIMATUPANG
NIM : 18010010**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA
PADANGSIDIMPUAN
2022**

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELELURAHAN HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

**CHANDRA SUKMA
SIMATUPANG
NIM : 18010010**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA
PADANGSIDIMPUAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN HUTAHUSUT KECAMATAN SIPIROK

Skripsi Ini Telah Diseminarkan dan Dipertahankan di Hadapan
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan
di Kota Padangsidempuan

Padangsidempuan, September 2022

Pembimbing Utama



Ns. Nanda Suryani Sagala, MKM
NIDN. 0104108902

Pembimbing Pendamping



Ns. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep
NIDN. 0126071201

**Ketua Program Studi
Keperawatan Program Sarjana**



Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NIDN.0111048402

Dekan Fakultas Kesehatan



Armi Hidayah, SKM. M.Kes
NIDN. 0118108703

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chandra Sukma Simatupang
NIM : 18010010
Program studi : Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahusut Kecamatan Sipirok” benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan, Agustus 2022

Penulis



Chandra Sukma Simatupang

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA FAKULTAS
KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA
PADANGSIDIMPUAN**

Laporan Penelitian, Agustus 2022

Chandra Sukma Simatupang

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA
REMAJA DI LINGKUNGAN 4 KELURAHAN HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK**

ABSTRAK

Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Intensitas penggunaan game online adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan rancangan penelitian menggunakan uji *spearman*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 32 remaja dengan teknik pengambilan sampel total sampling. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan game online dan variabel dependennya adalah interaksi sosial. Hasil analisis menggunakan uji *sperman* dapat kan nilai signifikansi p $value = 0.016 < 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi intensitas yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin buruk juga interaksi sosial remaja. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin baik juga interaksi sosial remaja.

Kata kunci : Game online, Interaksi Sosisal, Remaja

Daftar pustaka : 27 (2006-2019)

**NURSING PROGRAM OF HEALTH FACULTY
AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANG SIDIMPUAN**

Report of the Research, August 2022

Chandra Sukma Simatupang

**THE RELATIONSHIP OF THE INTENSITY OF ONLINE GAME USE WITH SOCIAL INTERACTION IN
YOUTH IN ENVIRONMENT 4 HUTASUHUT KELURAHAN SIPIROK DISTRICT**

ABSTRACT

Online games are game applications in the form of adventure, strategy setting, simulation, and role playing that have certain rules and levels. The intensity of the use of online games is the amount of interest or frequency of a person in playing games through online internet network access which has quantitative and quality characteristics. This type of research is quantitative research. While the research design using the Spearman test. The population in this study were 32 adolescents with a total sampling technique of sampling. The independent variable in this study is the intensity of the use of online games and the dependent variable is social interaction. The results of the analysis using the sperm test can show that the significance value of p value = $0.016 < 0.05$ then H_a is accepted, meaning that there is a relationship between the intensity of using online games and social interaction in adolescents in Neighborhood 4 Hutasuht Subdistrict, Sipirok District. The higher the level of the measure of the frequency of intensity spent playing online games, the worse the social interaction of adolescents. And the lower the level of the measure of the frequency spent playing online games, the better the social interaction of teenagers.

Keywords : Online games, Social Interaction, Teenagers

Bibliography : 27 (2006-2019)



IDENTITAS PENULIS

Nama : CHANDRA SUKMA SIMATUPANG
NIM : 18010010
Tempat/Tgl Lahir : Sipirok 10 Mei 2000
Jenis Kelamin : Laki
Alamat : Desa Hutasuhut Kec. Sipirok

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri 200120 Hutasuhut : Lulus tahun : 2012
2. SMP Negeri 1 Sipirok : Lulus tahun : 2015
3. SMA Negeri 1 Sipirok : Lulus tahun : 2018

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyusun proposal dengan judul “Pengaruh Rebusan Jahe Merah Terhadap Skala Nyeri Haid (Desminorea) Pada Mahasiswi Di Asrama Universitas Afa Royhan” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan di Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.

Dalam proses penyusunan proposal ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Arinil hidayah SKM, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
3. Ns. Eki Maryo Harahap, M.Kep selaku Pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan proposal ini
4. Arinil Hidayah, SKM. M.Kes, selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan proposal ini
5. Ibu Asrama Putri Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan sebagai tempat penelitian

6. Seluruh dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidimpuan
7. Orang tua saya atas dukungan, semangat, perhatian, pengertian dan nasehat yang tiada henti dan sangat berarti bagiku sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
8. Sahabat-sahabat tercinta (yang tidak dapat kausebutkan satu per satu namanya) beserta teman-teman satu bimbingan, atas dukungan, bantuan, dan kesediaan sebagai tempat berkeluh kesah dan berbagi ilmu.

Kritik dan saran bersifat membangun peneliti harapkan guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pelayanan keperawatan, Amin.

Padangsidimpuan, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
IDENTITAS PENULIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Nyeri Haid (Desminorea).....	7
2.2 Jahe Merah	15
2.3 Kerangka Teori.....	17
2.4 Kerangka Konsep	18
2.5 Hipotesis Penelitian.....	18
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	19
3.3 Populasi dan Sampel	20
3.4 Tehnik Sampling	21
3.5 Alat Pengumpul Data	21
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	22
3.7 Etika Penelitian	24
3.8 Definisi Operasional.....	24
3.9 Pengolahan data	26
3.10 Analisa Data.....	27
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR TABEL	

Halaman

Table 3.1 Rancangan Penelitian.....	19
Tabel 3.2 Definisi Operasional	24

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat survey pendahuluan dari Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
- Lampiran 2 Surat balasan survey pendahuluan dari tempat penelitian
- Lampiran 3 Permohonan menjadi responden
- Lampiran 4 Persetujuan menjadi responden (informed consent)
- Lampiran 5 Lembar Konsultasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hurlock, 2018).

Salah satu contoh rendahnya interaksi sosial remaja misalnya, hasil penelitian Wijayanti (2009) melalui wawancara dengan seorang Wakil Kepala Sekolah salah satu SMU di Yogyakarta menyatakan siswa yang tidak dapat berinteraksi dapat diketahui dari beberapa indikator, diantaranya; terlihat kurang berkomunikasi, kurang bergaul dan tidak suka pada pelajaran olahraga, tegang seperti robot.

Menurut penelitian Danforth (2017) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari game tersebut.

Menurut penelitian Fauziah (2018) apabila tidak bisa mengontrol diri, game online bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya sulitnya konsentrasi dan susahya

bersosialisasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini.

Data Newzoo menunjukkan jumlah pengguna smartphone di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Totalnya jumlah pemain game mobile di seluruh dunia sudah mencapai 2,3 miliar. Jumlah ini menghasilkan total pendapatan global sudah mencapai USD 68,5 miliar atau setara dengan Rp 948 triliun. Saat ini di Tanah Air pengguna smartpohne sudah mencapai 82 juta lebih. Pemain game mobile di Indonesia sudah mencapai lebihdari 52 juta. Indonesia saat ini menduduki peringkat global ke 17 dengan jumlah pemain game mobile yang paling banyak. Indonesia juga sudah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming selama di tahun 2021 (Newzoo, 2021).

Jumlah gamer mobile di Indonesia sudah mencapai 60 juta, diperkirakan bisa meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2018. Aktifitas masyarakat melalui smartphone adalah bermain game (25%), dengan rata-rata bermain game mobile berdurasi sampai 53 menit. Kemudian aktivitas yang lainnya seperti bersosial di media (17%), streaming di video (12%), browsing (10%), hingga seperti berbelanja online (7%). Gamer di Indonesia pengguna smartphone laki-laki sudah terdiri dari 49% dan 51% perempuan. Artinya, perempuan tidak kalah populer dengan kalangan laki-laki (Selulargarena, 2020).

Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15 – 18 tahun yang mengalami kecanduan game online yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putrid yang menggunakan waktu untuk bermain game online 2-10 jam perminggu (Gurusinga, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa pada usia 12-22

tahun sebanyak 64,45% remaja laki – laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online* , menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online* (khasanah, 2020).

Menurut BPS (2015) Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia dengan jumlah kabupaten mencapai 25 kabupaten dan 440 kecamatan. Jumlah penduduk Sumatera Utara mencapai 13.326.307 jiwa, terbagi atas 6.648.190 jiwa laki-laki dan 6.678.117 jiwa perempuan pada tahun 2015.

Dari data BKKBN remaja yang berumur 10-19 tahun di provinsi Sumatera Utara mencapai 689,472,00 jiwa di tahun 2019 (BPS,2019).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang telah dilakukan di Lingkungan 4 Kel. Hutasuhut Kec.Sipirok pada tanggal 13 Februari 2022, didapatkan jumlah remaja sebanyak 32 orang. hasil wawancara peneliti dengan 5 responden, terungkap mereka bermain game online selalu bergadang untuk menaikkan level game masing-masing. Responden juga mengungkapkan bahwa mereka sering terlambat datang kesekolah, karena bergadang, lalai dalam mengerjakan tugas dan bahkan sering melupakan kodrat mereka sebagai seorang siswa untuk belajar, mengerjakan tugas dan mengikuti kegiatan sekolah. Disaat responden ditanya mengenai dampak negatif dari interaksi sosial, salah satu dari responden tersebut menjawab dengan menyebutkan dampak negatifnya seperti timbulnya sikap individualisme diantara mereka, untuk masalah kontak sosial yang terjadi pada remaja, mereka jarang untuk tersenyum saat dilakukan wawancara, kemudian mereka juga jarang sekali untuk jabat tangan dengan temannya sendiri. Kemudian untuk masalah komunikasi, mereka kesulitan untuk

memahami apa yang disampaikan komunikator karena komunikator tidak mampu menjawab dengan baik, pertanyaan bukannya dijawab melainkan dibiarkan, pertanyaan justru dijawab tidak tepat. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahun Kecamatan Sipirok.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahun Kecamatan Sipirok?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahun Kecamatan Sipirok.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden penelitian berdasarkan tinggal dengan siapa, usia dan jenis kelamin.
2. Mengidentifikasi gambaran tingkat intensitas penggunaan game online pada remaja Lingkungan 4 Kelurahan Hutahun Kecamatan Sipirok.
3. Mengidentifikasi gambaran tingkat interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutahun Kecamatan Sipirok.

4. Mengidentifikasi hubungan dan arah hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari

- 1) Manfaat Praktis

Menjelaskan bahwa hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemecahan masalah yang berhubungan dengan topik/tema sentral dari suatu penelitian.

- 2) Manfaat Teoritis

Menjelaskan bahwa hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Intensitas

2.1.1 Defenisi Intensitas

Intensitas dalam kehidupan sehari-hari dapat dipahami sebagai ukuran atau tingkat. Intensitas juga diistilahkan dengan intensity, yang berarti aspek kuantitatif perasaan dimana didalamnya terlibat minat dan perhatian yang disertai kesadaran dalam melakukan suatu aktivitas atau pengalaman seseorang (Echols & Shadily, 2013).

Menurut Chaplin (2011) intensitas adalah

- 1) suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.
- 2) kekuatan tingkah laku atau pengalaman 21 seperti intensitas suatu reaksi emosional.
- 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Intensitas dapat dikatakan sebagai bentuk perhatian dan ketertarikan seseorang berdasarkan kualitas dan kuantitas yang ditunjuk individu (Ardianto & Erdinaya, 2014).

Menurut Horrigan (2018) intensitas terdiri dari dua aspek, yakni frekuensi dan lama mengakses. Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering individu bermain game online. Lama mengakses mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Penelitian ini akan meneliti lebih lanjut mengenai seberapa jauh kecerdasan emosi dipengaruhi oleh intensitas bermain game online.

salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah faktor eksternal atau pengaruh luar yang bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa maupun media elektronik. Salah satu faktor media elektronik yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosi yaitu bermain game online Menurut Goleman (2014). Waktu yang dimiliki remaja banyak yang digunakan untuk bermain, salah satunya bermain game online (Priatini, 2008).

Misnawati (2016) menambahkan bahwa kemudahan mengakses gameonline dengan fasilitas menarik akan membuat remaja semakin tertarik bermain gameonline.Masa remaja dikenal dengan masa topan dan badai, yaitu terjadi pergolakan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi. Pergolakan emosi yang terjadi pada remaja tidak terlepas dari bermacam pengaruh, seperti lingkungan 22 tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman sebaya, serta aktivitasaktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Monks, dkk., 2014).

Mengingat remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh pengaruh luar dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosi (Fatimah, 2016).

Danforth (2013) menyatakan bahwa frekuensi bermain game online yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari bermain game online.

Hal ini didukung oleh Fauziah (2013) dalam penelitiannya yang

mengungkapkan bahwa remaja yang tidak bisa mengontrol diri dari bermain game online maka bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja salah satunya kecerdasan emosi. Salah satu dampak negatif terkait kecerdasan emosi yang muncul yaitu kurangnya kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri.

Seo (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang bermain game online secara berlebihan menunjukkan tingkat emosi negatif yang lebih tinggi seperti depresi, kesepian, kemarahan, permusuhan, dan kecemasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurazmi, dkk (2018) yang mengungkapkan remaja yang memiliki kecenderungan memainkan game online secara berlebihan dan terus-menerus, ketika mengalami perubahan emosi, tidak mampu berfikir jernih dalam mengenali dan mengelola emosi diri, sehingga perilaku yang muncul tidak berdasarkan logika dan kesadaran. Ekspresi pada saat perubahan emosi tidak dikendalikan dengan baik, yang akan menimbulkan perilaku negatif pada saat bermain game online.

Hal ini didukung oleh Malik, dkk (2018) dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan pemain game online dengan intensitas bermain yang tinggi kurang mampu mengendalikan emosi dan berperilaku negatif ketika mengalami kekalahan dengan mengeluarkan kata-kata kasar, umpatan, makian, bahkan membanting barang yang ada disekitar dan ketika teman bermain game online bermain tidak seperti yang diharapkan, maka individu dapat melakukan kekerasan secara verbal seperti membentak, memaki dan non verbal seperti memukul.

Menurut Young (2019), bermain game online dengan frekuensi yang

berkepanjangan akan berdampak negatif seperti hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar game online, salah satunya adalah turunnya motivasi dalam kegiatan belajar dan perkuliahan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lee, Chen, & Holim (2017) yang menyatakan bahwa remaja dengan frekuensi bermain game online yang tinggi mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar monitor komputer atau handphone, kurang berkonsentrasi dalam belajar karena terus mengkhayal untuk bermain game online sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun.

Remaja yang bermain game online secara berlebihan mengalami penurunan motivasi belajar, karena remaja lebih 24 memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas tugas dari sekolah atau kuliah Angela (2013).

Nirwanda dan Ediati (2016) menyatakan remaja bermain game online secara berlebihan dengan frekuensi dan durasi yang tinggi, sehingga mengurangi waktu remaja untuk berinteraksi dengan orang lain. Remaja lebih memfokuskan diri dengan game online dan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Dari kebiasaan tersebut, remaja akan cenderung tidak berkembang empatinya, karena sulit untuk mengekspresikan dirinya di sosial. Jika remaja bermain game online, remaja akan fokus pada satu obyek saja sehingga dapat mengacuhkan orang lain disekitar. Sikap demikian merupakan salah satu indikasi dari berkurangnya empati pada diri remaja.

Hal ini didukung oleh Grover (2017) yang menyatakan bahwa

ketergantungan internet (termasuk bermain game online) menyebabkan dampak negatif salah satunya yaitu berkurangnya empati individu, memetingkan diri sendiri, dan mengasingkan diri dari orang lain bahkan dari keluarga dan teman.

Remaja pemain game online menunjukkan perilaku empati yang cenderung rendah seperti tidak mampu peduli dan menghargai orang lain, seperti mencuri kesempatan bermain game di HP saat guru menjelaskan di kelas. Tidak mampu memberikan perhatian pada orang lain, seperti tidak menghiraukan teman yang mengajak berbicara karena asyik bermain game. Tidak memiliki 25 rasa kasihan, misalnya saat ada teman jatuh hanya melihat dan meneruskan bermain game. Durasi atau lama mengakses game online mengacu pada seberapa lama seseorang bermain game online dan dinyatakan dalam satuan kurun waktu tertentu (misalnya permenit atau perjam) Sarsiana (2018).

Hasil penelitian Immanuel (2016) mengungkapkan bahwa bermain game online dengan durasi yang tinggi dapat mempengaruhi ketrampilan sosial individu. Hal ini didukung dengan pendapat Tucher (2017) yang menyatakan bahwa bermain game online dengan durasi yang tinggi akan berdampak pada gangguan cara berfikir yang mengarah pada kemampuan berinteraksi sosial.

Grover (2017) menyatakan interaksi dan komunikasi pengguna internet secara berlebihan (termasuk pemain game online) lebih banyak dilakukan secara online sehingga cenderung mengisolir diri dari pergaulan dan merasa sulit berhubungan dengan orang lain di lingkungan nyata.

Hal ini didukung oleh Rahma (2018) dalam penelitiannya yang mengungkapkan remaja pemaingame online saat berkomunikasi jarang melihat ke

arah lawan bicara dan lebih banyak melihat ke arah gadget, jarang berkomunikasi dengan teman di lingkungan sekitar, jarang membantu orang tua, seperti melakukan pekerjaan rumah dan lebih memilih bermain game online, tidak aktif mengikuti kegiatan di lingkungan sekitar seperti kerja bakti dan karang taruna. Berdasarkan penjabaran di atas menunjukkan bahwa intensitas bermain game online mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja.

Sternberg dan Salovey (2018) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, sehingga dapat mengambil keputusan-keputusan secara mantap.

Saptoto (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa remaja yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi mampu untuk memberi kesan yang baik tentang dirinya, mampu mengungkapkan dengan baik emosinya sendiri, berusaha menyetarakan diri dengan lingkungan, dapat mengendalikan perasaan dan mampu mengungkapkan reaksi emosi sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada. Keterkaitan hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi sebagaimana telah diuraikan di atas didukung juga oleh hasil penelitian yang dilakukan Kholidiyah (2013), terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Surakarta. Semakin tinggi intensitas bermain game online maka akan semakin rendah kecerdasan emosi sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka akan semakin tinggi kecerdasan emosi.

2.1.2 Aspek

Andarwati dan Sankarto (2015) menyatakan bahwa intensitas hanya mengacu pada :

- a) Frekuensi yang menyatakan satuan ukuran waktu tertentu (per hari, per minggu, atau perbulan)
- b) Durasi yang menyatakan satuan ukuran waktu tertentu (per menit atau per jam)

2.2 Game Online

2.2.1 Defenisi Game online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2013) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar (2014) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama

Firdaus et al (2018)

2.2.2 Jenis-jenis Game Online

Ramadhani (2019) game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019) :

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) Yaitu jenis game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact, dan lain-lain.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) Berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires, dan lain sebagainya.

3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) Game

online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya Point Blank, Call of Duty, Battlefield, Counter Strike, PUBG, dan sebagainya.

2.2.3 Perbedaan Game Online dan Game Offline

Perbedaan game online dan game offline menurut Farras (2014) dapat dibedakan menjadi beberapa poin, antara lain :

1. Dilihat dari segi jenisnya, game offline memiliki banyak jenis permainan sedangkan game online cenderung lebih sedikit. Hal ini dikarenakan pengembang game offline harus membuat game dengan mengikuti arus pasar sedangkan pengembang game online hanya perlu memperbarui gamenya saja.
2. Jumlah pemain, game online dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan lintas negara dengan menggunakan jaringan internet. Sedangkan game offline hanya dapat dimainkan satu sampai dua orang.
3. Grafik, game online membutuhkan koneksi internet stabil dan spesifikasi perangkat yang mumpuni untuk menampilkan grafik yang lembut serta bagus supaya tidak terjadi lagging atau gagal rendering. Jika salah satu

syarat tersebut tidak terpenuhi maka pengalaman bermain akan terganggu. Berbeda dengan game online, game offline hanya butuh spesifikasi perangkat yang mumpuni saja untuk menjalankan gamenya.

4. Segi sosial, game online mempunyai fitur agar selalu terhubung dengan pemain lainnya, karena game online menggunakan koneksi internet. Para pemain game online juga mempunyai komunitas virtual dalam game mereka untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman bermain. Sedangkan game offline, karena tidak menggunakan koneksi internet mereka tidak bisa bersosialisasi didalam gamenya.
5. Segi alur cerita, game online memiliki alur cerita tanpa batas. Karena game online diharuskan selalu mengeksplor dunianya dan memiliki banyak misi untuk dikerjakan terus-menerus. Sedangkan game offline memiliki alur cerita yang pakem. Karena sudah diatur sedemikian rupa oleh pengembang gameya.

2.2.4 Dampak-Dampak dari Game Online

Bermain game online memang menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampak apa saja yang akan diperoleh kepada penggunanya. Berikut dampakdampak dari game online :

A. Dampak Positif

1. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris Sebagian besar game online yang beredar menggunakan Bahasa Inggris. Para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah (Kustiawan & Utomo, 2018). Hal ini diperkuat penelitian dari Prastius

et al (2020) bahwa pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode game online efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris daripada metode pembelajaran konvensional umumnya seperti tes membaca dan mendengar dalam bahasa inggris.

2. Meningkatkan kecerdasan otak

Kecerdasan otak akan meningkat karena game online dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam game maupun diluarnya. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif (Doni, 2018)

B. Dampak Negatif dari game online sebagai berikut :

1. Berpengaruh pada motivasi belajar

Menurut (Nisrinafatin, 2020) dalam penelitian kajian pustakanya, jika seorang pelajar sudah memasuki tahap kecanduan game online dan tidak bisa mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka berpikir bermain game online lebih menyenangkan daripada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada prestasi pendidikannya.

2. Memperburuk konsentrasi belajar

Searah dengan pendapat Hamanto (2016) yang dikutip dari (Lestari & Mantasa, 2008) dalam jurnal hasil penelitiannya tentang hubungan 11 intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar, bila mahasiswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain game

online dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya daripada belajarnya maka akan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Dan hasil penelitiannya adalah semakin tinggi intensitas bermain game online maka tingkat konsentrasi belajarnya juga semakin buruk.

3. Berdampak pada perilaku

Hasil penelitian dari (Dhamayanthie, 2020) menyebutkan bahwa jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada perilaku pelajar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain game online, maka akan cenderung abai pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas-tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu.

4. Berisiko besar Trash-Talk atau berbicara kasar

Menurut hasil studi kualitatif dari Malahayati et al (2020) bermain game online mempunyai risiko untuk trash-talk yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar game-nya. Hasil penelitiannya menyebutkan gangguan didalam game online meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet,

spesifikasi gadget tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.

2.3 Interaksi Sosial

2.3.1 Defenisi Interaksi Sosial

Walgito (2017) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Adapun Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Menurut Partowisastro (2013) interaksi sosial ialah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok. Soekanto (2014) mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Sarwono dan Meinarno (2015) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain.

Gerungan (2016) secara lebih mendalam menyatakan interaksi sosial

adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama.

Teori Interaksi Sosial berapa lama menurut Soekanto (2014) merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia.

2.4. Remaja

2.4.1 Defenisi Remaja

Menurut Irwanto (2015) periode remaja adalah dianggap masa transisi dalam periode anak-anak ke periode dewasa, periode ini dianggap sebagai masa-masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang yang khususnya dalam pembentukan kepribadian individu. Kebanyakan ahli memandang masa remaja harus dibagi dalam dua periode karena terdapat ciri-ciri yang cukup banyak berbeda dalam kedua (sub) periode tersebut. Pembagian ini biasanya menjadi periode remaja akhir, yaitu berkisar antara umur 17 sampai 18 tahun. Lebih jauh Irwanto, dkk (2016) menambahkan bahwa periode remaja merupakan klimaks dari periodeperiode perkembangan sebelumnya, dalam periode ini apa yang diperoleh dalam masa-masa sebelumnya diuji dan dibuktikan sehingga dalam periode selanjutnya individu telah mempunyai suatu pola peribadi yang lebih mantap.

Menurut Santrock (2015) istilah *Adolescence* atau remaja berasal dari

kata latin adolescence yang berarti “tumbuh” menjadi dewasa. Istilah Adolescence seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pada tahun 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja, dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi. Menurut WHO remaja adalah suatu masa ketika :

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tandatanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Muangman, 1980:9 dalam Sarwono, 2015).

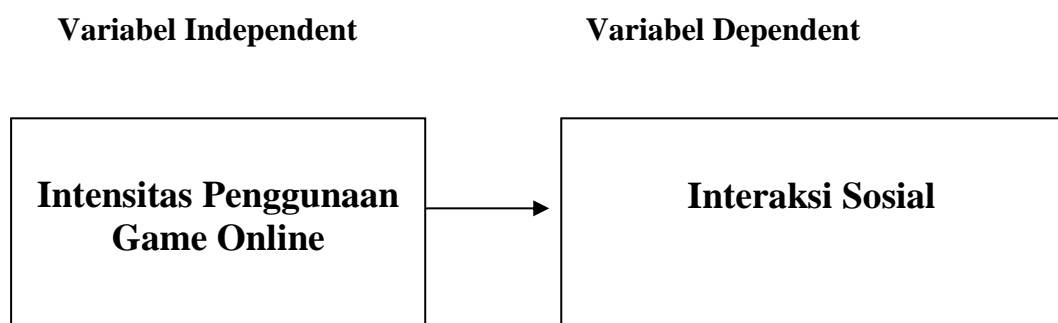
Menurut Hurlock (2018). Remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun. Menurut Santrock (2013) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli bahwa mulainya masa remaja relatif sama. Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Pendapat ini sudah dikemukakan jauh pada masa lalu yaitu diawal abad ke-20 oleh bapak psikologi Remaja yaitu Stanley Hall pada saat itu bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*Storm and Stress*). Menurut Ericson masa remaja adalah masa masa

terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri, gagasan Ericson ini diperkuat oleh James Marcia bahwa karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri sering menimbulkan masalah pada diri remaja. Masa remaja berlangsung antara umur 12 Tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita. Sedangkan 13 tahun sampai dengan 22 Tahun bagi pria, rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa.

Jadi dapat di simpulkan bahwa remaja adalah masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan secara fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis yang tergolong remaja memiliki usia berkisar 12-21 tahun bagi perempuan dan 13-22 tahun bagi laki-laki.

2.4.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah model konsep variabel-variabel penelitian, tentang bagai mana pertautan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel penelitian yang ingin diteliti, yaitu variabel bebas dan variabel terkait (Sapto Haryoko dan Iskandar, 2018).



2.4.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesa atau hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Moh. Nazir, Z, 2018).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi social.

Ho : Tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaa game online dengan interaksi social.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelatif dan menggunakan pendekatan *Cross-sectional study*. Jenis rancangan ini mengkaji hubungan antar variabel yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel. Dalam rancangan penelitian ini peneliti melibatkan variabel independen dan dependen (Hidayat, 2012).

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok. Alasan mengambil lokasi penelitian karna masih banyak remaja yang tidak mengetahui dampak buruk dari game online. Dan peneliti merasa mampu untuk melakukan penelitian di tempat ini baik dari segi waktu, lokasi dan materi. Waktu penelitian survey awal dilakukan pada bulan januari 2022 dan penelitian akan di lakukan pada bulan april 2022.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai Januari sampai dengan Agustus 2022. Dihitung mulai dari survey pendahuluan sampai dengan melakukan penelitian.

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan penelitian

Kegiatan	Bulan							
	Des Agu	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Pengajuan Judul	■							
Studi Pendahuluan	■	■	■	■				
Penyusunan Proposal				■	■	■		
Seminas Proposal						■		
Pengelolaan Data							■	
Penyusun Skripsi							■	
Seminar Hasil								■

3.4 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

3.4.1 POPULASI

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok. Dengan total populasi remaja 32 Responden.

3.4.2 SAMPEL

Jumlah sampel 32 remaja dengan menggunakan tehnik *total sampling* dimana semua populasi dijadikan sebagai sampel.

3.4.3 ALAT PENGUMPULAN DATA

a. Intensitas

Alat pengumpulan data menggunakan kusioner "Adopsi dari Naluri Ragita dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Kualitas Tidur" kusioner yang diisi responden berjumlah 20 pertanyaan

intensitas Penggunaa game online.

b. Interaksi Sosial

Alat pengumpulan data menggunakan kusioner “ Adopsi dari JUMIKO dengan judul Pengaruh Interaksi Sosial dan Perhatian Orang tua Terhadap Minat Bekerja Pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 pengasih” Kusioner yang diisi responden berjumlah 28 pertanyaan Interaksi Sosial.

3.5 Etika Penelitian

Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok, maka peneliti mulai melakukan penelitian dengan memperhatikan masalah etikan menurut Notoatmodjo (2012), etika penelitian adalah suatu pedoman suatu etika yang berlaku untuk seitiap kegiatan penelitian yang melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti (subjek penelitian) dan masyarakat yang akan memperoleh dampak hasil penelitian tersebut. Masalah etika yang harus diperhatikan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Menghormati harkat dan martabat manusia (respect for human dignity)
Peneliti perlu mempertimbangkan hak-hak responden penelitian untuk mendapatkan informasi tentang tujuan peneliti melakukan penelitian tersebut, dan peneliti juga mempersiapkan lembar formulir persetujuan (informed concent) kepada responden (Notoatmodjo, 2012).
2. Menghormati privasi dan kerahasiaan subjek penelitian (respect for privacy and confidentiality) Setiap responden mempunyai hak-hak dasar individu termasuk privasi dan kebebasan individu dalam

memberikan informasi, maka dari itu seorang peneliti tidak boleh menampilkan informasi mengenai identitas dan kerahasiaan identitas responden (Notoatmodjo, 2012).

3. Keadilan dan inklusivitas/keterbukaan (*respect for justice an inclusiveness*) Prinsip keterbukaan dan adil perlu dijaga oleh peneliti dengan kejujuran, keterbukaan, dan kehati-hatian. Untuk itu, lingkungan penelitian perlu dikondisikan sehingga memenuhi prinsip keterbukaan, yakni dengan menjelaskan prosedur penelitian (Notoatmodjo, 2012).
4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harms and benefits*) Sebuah penelitian hendaknya memperoleh manfaat semaksimal mungkin bagi masyarakat pada umumnya, dan subjek penelitian pada khususnya. Peneliti hendaknya berusaha meminimalisasi dampak yang merugikan bagi subjek (Notoatmodjo, 2012).

3.6 INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen pengumpulan data menggunakan kusioner ”Adopsi dari Bernadus Dauth Yang berjudul: Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Siswi kelas III-VI SD Negeri taman Sari II Yogyakarta” kusioner yang diisi responden berjumlah 20 pertanyaan intensitas Penggunaa game online

3.7 Prosedur Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan berupa data primer.responden yang memenuhi

kriteria inklusi diberikan penjelasan serta menanda tangani surat persetujuan menjadi responden setelah diberikan penjelasan yang diberikan peneliti. Bagi responden yang setuju peneliti memberikan kuesioner yang diisi oleh responden tersebut. Data tersebut telah di kumpulkan dan diinterpretasikan lebih lanjut.

3.7.1 Prosedur Administrative

Prosedur ini merupakan perizinan penelitian dengan terlebih dahulu meminta surat izin dari universitas afa royhan, kemudian peneliti menyampaikan surat tersebut kepada pihak kelurahan hutasuhut. Setelah mendapat persetujuan dari pihak kelurahan maka penelitian melakukan penelitian terhadap responden.

3.7.2 Prosedur teknis

Penelitian member penjelasan kepada responden tentang tujuan dan manfaat penelitian. Kemudian meminta kesediaan responden untuk berpartisipasi dengan menjawab kuisoner. Setelah responden bersedia maka peneliti meminta responden untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden sekaligus membagikan kuisoner untuk diisi maka peneliti mengumpulkan kembali kuisoner yang telah diisi oleh responden dan memeriksa kelengkapannya. Apabila masih ada data yang belum lengkap maka kuisoner tersebut di lengkapi pada saat itu juga.

3.7.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah mendefinikasikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat suatu objek atau fenomena.

Defenisi operasional ada dua macam yaitu defenisi nominal dan defenisi

riil. Defenisi nominal menerangkan arti: hakiki, ciri, maksud dan kegunaan serta asal muasal. Defenisi rill menerangkan objek yang diatasinya, terdiri dari unsur-unsur yang menyamakan dengan hal-hal lain dan unsur yang membedakan dengan hal lain.

Variabel	Defenisi	Skala	Alat ukur	Halis ukur
Independen :	Intensitas penggunaan Game online berapa Lama bermain game online	Ordinal	Kusioner	1. Rendah (<75%) 2. Tinggi ($\geq 100\%$)
Denpenden	Interaksi sosial	Ordinal	Kusioner	1. Buruk (<50%) 2. Baik ($\geq 50\%$)

3.8 Pengolahan Dan Analisa Data

3.8.1 Pengolahan Data

Pengelolaan data tersebut melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1) Pengolahan Data

a. Proses editing

Melakukan pengecekan kelengkapan data melalui kusioner yang terkumpul.

b. Coding

Tahap ini merubah data yang dikumpul kedalam bentuk yang lebih ringkas.

c. Tabulating

Menyusun dan menghitung data hasil penelitian serta pengambilan kesimpulan.

d. Analisis

Data yang ditabulasi diubah ke bentuk persentase.

1) Analisa Data

Analisa data adalah proses pengolahan data dari pengolahan data dari penginterpretasian hasil pengolahan data.

a. Analisa Univariat

Analisa ini digunakan untuk mengetahui hubungan tentang karakteristik responden untuk variabel umur, jenis kelamin, pekerjaan, dan tingkat pendidikan.

b. Uji Bivariat

Analisa bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga beberapa dan akan dibandingkan. Sebelum melakukan analisa bivariat, terlebih dahulu dilakukan uji *rank-spearman* dengan menggunakan program computerisasi dengan nilai kebermaknaan $\alpha=0,1$.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini telah diuraikan hasil penelitian tentang” Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sapirok.”. Penelitian ini dimulai dari bulan Juni tahun 2022 dan melibatkan 32 responden. Adapun hasil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

4.1 Analisa Univariat

4.1.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan pada 32 responden di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sapirok, maka diperoleh data karakteristik responden yang meliputi usia, jenis kelamin, dan Pendidikan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Pendidikan(n=32)

Karakteristik	Frekuensi Responden (n)	Persentase (%)
Umur		
12- 15 tahun	18	56.3%
≥15-18 tahun	14	43.8%
Total	32	100%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	30	93.8%
Perempuan	2	6,3%
Total	32	100%
Pendidikan		
SMP	18	56.3%
SMA/SMK	14	43.8%
Total	32	100%

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik responden diatas menunjukkan bahwa mayoritas remaja yang berumur 12-15 tahun berjumlah 18 responden (56.3%) sedangkan minoritas remaja yang berumur $\geq 15-18$ tahun berjumlah 14 responden (43.8%). Kemudian mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 30 responden (93.8%) dan minoritas berjenis kelamin perempuan berjumlah 2 responden (6.3%). Dan yang terakhir pendidikan responden saat ini mayoritas berpendidikan SMP berjumlah 18 responden (56.3%) dan minoritas berpendidikan SMA/SMK berjumlah 14 responden (43.8%).

4.1.2 INTENSITAS

Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas penggunaan game online adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas penggunaan game online (n=32)

Intensitas	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	14	43.8%
Tinggi	18	56.3%
Total	32	100%

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi frekuensi berdasarkan intensitas penggunaan game online didapatkan bahwa mayoritas intensitas frekuensi remaja menggunakan game online kategori tinggi berjumlah 18 remaja (56.3%) dan minoritas intensitas frekuensi remaja menggunakan game online kategori rendah berjumlah 14 remaja (43.8%).

4.1.3 INTERAKSI SOSIAL

Distribusi frekuensi berdasarkan interaksi sosial sebagai berikut :

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi berdasarkan interaksi sosial (n=32)

Interaksi Sosial	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Buruk	20	62.5%
Baik	12	37.5%
Total	32	100%

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa mayoritas remaja dengan interaksi sosial dengan kategori buruk berjumlah 20 responden (62.5%) dan minoritas dengan interaksi sosial dengan kategori baik berjumlah 12 responden (37.5%).

4.2 Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok.

INTERAKSI	INTENSITAS				Total
	Rendah		Tinggi		
	n	%	N	%	
Baik	2	6.2%	10	31.2%	12 (37.5%)
Buruk	12	37.5%	8	40.5%	20 (62.5%)
Total	14	44.8%	18	56.2%	32 (100%)

Spearman Rho: 0.016 r=0.423

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diketahui bahwa terdapat 12 remaja (37.5%) dengan interaksi yang baik dengan 2 remaja mempunyai intensitas penggunaan game online yang rendah (6.2%) dan 10 remaja mempunyai intensitas penggunaan game online yang tinggi (31.2%) kemudian didapatkan 20 remaja (62.5%) dengan interaksi yang buruk dengan 12 remaja (37.5%) mempunyai intensitas penggunaan game online yang rendah dan 8 remaja (40.5%) mempunyai intensitas penggunaan game online yang tinggi.

Analisis menggunakan uji *sperman* didapatkan nilai *p value* < α (0.016)

dan nilai koefisien (r) = 0.432. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *sperman* dapat kan nilai signifikansi $p\ value = 0.016 < 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada Hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sapirok. Sedangkan nilai koefisien korelasi (r) – 0.423 bermakna bahwa terjadi hubungan korelasi yang kuat (0,40 - 0,80) angka koesifien korelasi diatas bernilai positif sehingga hubungan kedua variabel tersebut searah. Dengan demikian dapat diartikan Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi intensitas yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin buruk juga interaksi sosial remaja. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game online, berarti semakin baik juga interaksi sosial remaja.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Analisa Univariat

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok, yang berada dibawah pimpinan kepala lurah kelurahan Hutasuhut.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut kecamatan sipirok. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 32 orang. Adapun pembahasan hasil penelitian yang telah diketahui sebagai berikut.

5.1.1 Karakteristik Responden

1. Umur

Menurut penelitian, usia responden di kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap interaksi sosial pada remaja. Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan tersebut. Salah satunya bagi usia dibawah umur atau anak-anak, karena mereka sudah memiliki dan memainkan game online. Remaja jaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk berbain game online. Game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan remaja, pengaruh yang sangat terlihat adalah remaja akan lupa waktu dan menghabiskan waktu ber jam-jam untuk bermain game online, remaja akan ketagihan memainkan game online sehingga mereka akan memiliki rasa ingin bermain terus-menerus.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan tingkat jenis kelamin responden di Kelurahan Hutasuhut, di kelompokkan menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Dari 32 responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 30 orang (93,8%), dan minoritas perempuan 2 orang (6,3%).

Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh DSM-5 2013 bahwa remaja laki-laki memiliki faktor resiko terbesar yang mengalami adiksi game online karena laki-laki secara genetic akan lebih rentan dibanding perempuan yang dimana terdapat perubahan fungsi otak gyfrus frontal pada laki-laki. Gyfrus frontal ini adalah area lobus frontal yang mengendalikan kesadaran dan impuls. Sementara untuk perempuan yang mengalami adiksi game online tidak menunjukkan adanya perubahan fungsi otak apapun. Pada penelitian Merita (2018) menunjukkan bahwa sebanyak 100% laki-laki cenderung suka game online, karena game online memiliki banyak variasi permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda sehingga membuat remaja semakin tertantang dan menimbulkan rasa ingin bermain game online.

3. Pendidikan

Berdasarkan tingkat pendidikan responden di Kelurahan Hutasuhut dikelompokkan dalam dua kategori yaitu, SMP dan SMA/SMK. Dari 32

responden mayoritas responden berpendidikan SMP sebanyak 18 orang (56,3%), dan minoritas berpendidikan tidak sekolah dan SMA/SMK sebanyak 14 orang (43,8%).

Notoadmojo (2014) pendidikan dapat memengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi. Prestasi hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melakukan proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dan interaksi dengan lingkungannya (Moh. Surya, 2004:75). Prestasi hasil belajar juga terdampak oleh game online. Menurut Samuel (2010:76), remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan game online pada jam diluar sekolah. Dengan kondisi ini maka waktu belajar remaja menjadi semakin berkurang.

5.2 Analisa Bivariat

5.2.1 Hubungan Intensitas penggunaan game online terhadap interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut kecamatan sipirok.

Pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan

jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game Akbar (2014) dalam Adiningtiyas (2017).

Menurut Hurlock (2018). Remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12- 21 tahun. Menurut Santrock (2013) usia remaja berada pada rentang 12- 23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli bahwa mulainya masa remaja relatif sama. Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Pendapat ini sudah dikemukakan jauh pada masa lalu yaitu diawal abad ke-20 oleh bapak psikologi Remaja yaitu Stanley Hall pada saat itu bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*Storm and Stress*).

Penelitian yang dilakukan ini untuk mengetahui Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan analisa korelasi spearman diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,432 pada sig demikian hipotesis H_a diterima atau H_o ditolak. Artinya bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dewi Nita Puspita (2014) di Surakarta, dengan mengambil tema Hubungan intensitas bermain game online dengan interaksi soaial pada remaja. Moewardi Surakarta, dari hasil uji statistik didapatkan hasil

nilai $p = 0,016$, hal ini berarti terdapat hubungan yang bermakna, antara hubungan intensitas dengan interaksi sosial pada remaja.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan judul “Hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut kecamatan sipirok”.

Maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut

1. Mayoritas umur responden terdapat pada 12-15 tahun sebesar 56,3% dengan frekuensi sebanyak 18 orang, dan minoritas pada usia 15-18 tahun sebesar 43,7% dengan frekuensi sebanyak 14 orang.
2. Mayoritas jenis kelamin responden terdapat pada laki-laki sebesar 93,8% dengan frekuensi sebanyak 30 orang, dan minoritas pada usia 15-18 tahun sebesar 6,2%.
3. Mayoritas dapat dilihat bahwa pendidikan SMP dengan frekuensi sebanyak 18 orang sebesar 65.3%, dan minoritas pada SMA/SMK dengan frekuensi 14 sebesar 43,8%.
4. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok hasil $p\ vaule = 0,000$ dimana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

6.2 Saran

Dari hasil penelitian hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan hutasuhut kecamatan

sipirok, maka peneliti memberi saran

1. Bagi penelitian

Dapat diharapkan bisa menambah literatur dan tingkat pengetahuan, khususnya di institusi pelayanan kesehatan terutama yang menyangkut dengan intensitas penggunaan game online dan interaksi sosial pada remaja.

2. Bagi institut Pendidikan

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa serta sebagai perbedaan kepustakaan di Universitas Afa Royhan Padangsidempuan.

3. Bagi Pendidikan

Hasil dari sebuah penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah bahan acuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang game online dengan interaksi sosial.

4. Bagi Masyarakat Kelurahan Hutasuhut

Hasil penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah sumber informasi dan bahan pertimbangan promosi kesehatan terkait dengan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, S. R. & Sankarto, B. S. (2015). Pemenuhan Kepuasan Penggunaan Internet Oleh Peneliti Badan Litbang Penelitian Bogor. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 14 (1)
- Angela. 2013. Pengaruh *Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) : 532-544.
- Dewi,Nita Puspita, 2014. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi*.
- Fauziah, E. R. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, 1 (3), hlm. 1-16
- Fauziah, Utin. Hairida. dan Melati, H.A. 2018. “Peningkatan Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True Or False Berbantuan Media Flash.” Diakses ada tanggal 25 April 2016
- Gerungan, W.A. 2006. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hurlock, 2018. *Developmental Psychology Life Span Approach. Fifth Edition*. New Delhi : Tata Mc. Graw Hill.
- Hurlock, 2018. *Psikologi Perkembangan, Jakarta : Erlangga Press*
- Hurlock, E. B. (2018). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- Irwanto, dkk. 2015. *Psikologi Umum. Cetakan III*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama *Kualitatif*), Gaung Persada Press, Jakarta
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online Dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Empati*, 5(1), 19–23.
- Nisrinafatim, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. JURNAL EDUKASI NONFORMAL, 1(1), 135-142. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>**
- Notoatmodjo, S. (2013). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo . 2012. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Partowisastro, R. 2013. *Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A (2012). Perilaku Adiksi *Game online* ditinjau dari Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. 1(2), 111-124.
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. 2013. Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan. *Jurnal Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistik*, 1(2), 1-8.
- Purwanto. 2016. Apa sih Kecerdasan emosional itu ? . [http:// purwanto-](http://purwanto-)

kecerdasan-emosional# (diakses pada tanggal 10 November 2012)

Ramadhani, A. (2019). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), hlm. 20.

Santrock. (2015) *Life Span Defelopment : Perkembangan Masa Hidup* . Jakarta: Erlangga.

Sapto, Haryoko, 2018. *Metodologi Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan*
Saptoto, R. 2017. Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kemampuan Coping Adaptif. *Jurnal Psikologi*. Vol. 37. No. 1 (13-22)

Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Mahasiswa. *JOM FISIP*. 2,2, 1-15.

Walgito, B. 2017. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.

Young, K. (2019). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *Jurnal: The American Journal of Family Theraphy*, 37, hlm. 356-363.

Young, K. S. (2019). *Caught in The Net: How to Recognize The Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. John Wiley & Sons.



UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS KESEHATAN

Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019, 17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. BatunaduaJulu, Kota Padangsidempuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e-mail: aufa.royhan@yahoo.com http:// unar.ac.id

Nomor : 1036/FKES/UNAR/E/PM/XII/2021 Padangsidempuan, 17 Desember 2021
Lampiran : -
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Kepada Yth.
Lurah Lingkungan IV
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Chandra Sukma Simatupang

NIM : 18010010

Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Diberikan Izin Survey Pendahuluan di Kelurahan Lingkungan IV untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di Lingkungan IV".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NIDN. 0118108703



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
KECAMATAN SIPIROK
KELURAHAN HUTASUHUT**

Kode Pos 22742

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN SURVEY

Nomor : 470/62/1003/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IRWAN SOLEMAN**
NIP. : 19720228 201212 1001
Jabatan : LURAH HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN PEROVINSI
SUMATERA UTARA.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **CHANDRA SUKMA SIMATUPANG**
NIM : 18010010
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana
Fakultas : Kesehatan
Universitas : Universitas Aufa Royhan Padangsidempuan

Benar Telah Melakukan Penelitian / Survey di Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan, untuk keperluan skripsinya dengan Judul: “ **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLANE DENGAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI LINGKUNGAN IV, KELURAHAN HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK KABUPATEN TAPANULI SELATAN** “

Demikian surat keterangan ini dirbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Hutasuhut, 07 Maret 2022

LURAH HUTASUHUT


IRWAN SOLEMAN
PENATA III/c
NIP. 19720228 201212 1001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
KECAMATAN SIPIROK
KELURAHAN HUTASUHUT

Kode Pos 22742

SURAT KETERANGAN IZIN SURVEY

Nomor : 470/66 /1003/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IRWAN SOLEMAN**
NIP. : 19720228 201212 1001
Jabatan : LURAH HUTASUHUT KECAMATAN SIPIROK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN PEROVINSI
SUMATERA UTARA.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **CHANDRA SUKMA SIMATUPANG**
NIM : 18010010
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana
Fakultas : Kesehatan
Universitas : Universitas Aafa Royhan Padangsidimpuan

Kami dari Pemerintah Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan memberikan Izin Survey kepada Chandra Sukma Simatupang dalam rangka Penyelesaian Study Program Study Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aafa Royhan dengan **Judul Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Interaksi Sosial pada remaja di Lingkungan IV Kelurahan Hutasuht.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Hutasuhut, 04 Maret 2022
LURAH HUTASUHUT

IRWAN SOLEMAN
PENATA III/c
NIP. 19720228 201212 1001

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Setelah mendengarkan penjelasan dari peneliti dengan ini saya menyatakan bersedia untk berpartisipasi sebagai responden penelitan yang akan dilakukan oleh mahasiswa universitas aufa royhan dengan judul penelitian “ Hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di lingkungan 4 kelurahan Hutasuhut “

Surat persetujuan ini saya buat dengan suka rela tanpa ada paksaan dari pihak manpun dan untuk di pergunakan sebagai mana mestinya.

Sapirok 2022

Hormat saya

()

KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI (SEBELUM SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN)

Nama :




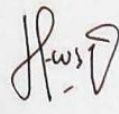


NIM :

Judul Penelitian :


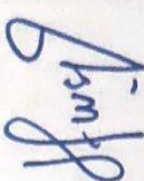
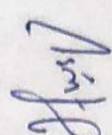
No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1			Acc Judul	
2	Kamis 10 Maret 2022	Ns. Nanda Suryani	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Latar belakang dengan Memambah data Pengaruh Game Online - Study Uraian Bab 2 - Hipotesis Perbaiki - Buat Bab 3 - Data 	
3				

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : CHANDRA SUKMA SIMATUPANG
 NIM : 18010010
 Nama Pembimbing : 1. Ns. Nanda Suryani Sagala, MKM
 2. Ns. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep

No	Tanggal	Topik	Masukan Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
1		Judul	Acc Judul	
2	10 Maret 2022	- Latar belakang BAB 1 & 2	- Latar belakang tambahkan data pengguna game online - study literatur BAB 2 - Perbaiki Hipotesis - Buat BAB 3	
3	12 Maret 2022	- All	- Buat jadwal - DO - Cari instrumen penelitian - Lengkapi Daftar Pustaka	
4	25 Maret 2022	All	- Perbaiki kerangka konsep - DO disesuaikan dgn instrumen yg akan dikecuk - Instrumen penelitian tentang keterkaitan cari yg lain - BAB 3 sesuai dengan buku keaduan	
5	1 April 2022	All	- Instrumen penelitian Perbaiki - konsultasi ke Babing 2	
6	8 Juni 2022		Acc Ujian Proposal	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4				<i>[Signature]</i>
5	1 April 2022 Jurnal	Mr. Nando Suryani	- Instrumen Penelitian Psikologi - target ke kembangan 2	<i>[Signature]</i>
6				
7				
8				

No.	Hari / Tanggal	Nama Penyaji dan NIM	Judul Proposal Penelitian	Tanda Tangan Ketua Sidang
10		Apri Nur Agdini		
11	Jumal 1 April 2022	Indra Subriadi		
12			Acc Ujian Proposal	
13				
14				

