

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA MAHASISWA S1
KEPERAWATAN INSTITUT KESEHATAN KARSA HUSADA
GARUT**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir
Pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Dan
Kebidanan (FIKK) Institut Kesehatan Karsa Husada Garut**

RAKSA JATI DIRI

NIM KHGC22108



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN (FIKK)
INSTITUT KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI AKADEMIK PADA MAHASISWA S1 KEPERAWATAN
INSTITUT KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT**

Disusun Oleh:

**RAKSA JATI DIRI
KHGC22108**

SKRIPSI

Skripsi ini telah disidangkan dihadapan Tim Penguji
Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kebidanan
Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Garut, Agustus 2026

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep.,Ners.,M.Kep)

(H. Aceng Ali Awaludin, S.Kep.,Ners.,M.H.Kes)

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Keperawatan

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan
Dan Kebidanan**

**Mengetahui,
Ka. Prodi S1 Keperawatan**

(Sulastini, S.Kep.,Ns.,M.Kep)

(Devi Ratnasari, S.Kep.,Ns.,M.Kep)

LEMBAR PERSETUJUAN
PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut
Nama : Raksa Jati Diri
NIM : KHGC22108

Menyatakan bahwa mahasiswa di atas telah melaksanakan perbaikan sidang dan perbaikan skripsi.

Garut, Agustus 2026
Mengetahui,

Penelaah I

Penelaah II

(H. Zahara Farhan, M.Kep)

(Rudy Alfiansyah, S.Kep)

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Andri Nugraha, S.Kep.,Ners.,M.Kep) (H. Aceng Ali Awaludin, S.Kep.,Ners.,M.H.Kes)

Mengetahui,
Ka. Prodi S1 Keperawatan

(Devi Ratnasari, S.Kep.,Ns.,M.Kep)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik S. Kep, baik dari Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

Garut, Agustus 2026

Yang membuat pernyataan

(Raksa Jati Diri)

KHGC22108

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA MAHASISWA S1 KEPERAWATAN INSTITUT KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT

Raksa Jati Diri

Perkembangan teknologi informasi mendorong meningkatnya popularitas *game online* di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa keperawatan yang dituntut memiliki kesiapan akademik tinggi. Intensitas bermain *game online* yang tidak terkendali berpotensi menurunkan waktu belajar efektif dan berdampak negatif terhadap prestasi akademik. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik yang diukur melalui Indeks Prestasi Semester (IPS) pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karasa Husada Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross sectional* dan sampel 144 mahasiswa yang dipilih melalui teknik *random sampling* menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil menunjukkan sebagian besar responden (55,6%) memiliki intensitas bermain kategori sedang, dan uji *Chi-Square* menunjukkan nilai *p-value* 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan bermakna dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online* dan prestasi akademik mahasiswa. Institusi pendidikan disarankan menyusun program pembinaan mahasiswa.

Kata Kunci: game online, intensitas bermain, prestasi akademik, mahasiswa keperawatan, indeks prestasi semester

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN ONLINE GAMING INTENSITY AND ACADEMIC ACHIEVEMENT AMONG UNDERGRADUATE NURSING STUDENTS AT INSTITUT KESEHATAN KARSA HUSADA GARUT

Raksa Jati Diri

The rapid development of information technology has increased the popularity of online games among college students, including nursing students who must maintain high academic readiness. Uncontrolled online gaming intensity may reduce effective study time and negatively affect academic achievement. This study aimed to analyze the relationship between online gaming intensity and academic achievement, measured by the Semester Grade Point Index (IPS), among undergraduate nursing students at Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. A quantitative approach with a cross-sectional design was used, with a sample of 144 students selected through random sampling using the Slovin formula. Data were collected using a questionnaire and analyzed with the Chi-Square test. Results showed that most respondents (55.6%) had a moderate level of gaming intensity, and the Chi-Square test yielded a p-value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant negative relationship between online gaming intensity and students' academic achievement. Educational institutions are advised to develop student guidance programs.

Keywords: *online games, gaming intensity, academic achievement, nursing students, semester grade point index*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada kita semua shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang mana telah memberikan ketauladanan yang baik kepada kita selaku umatnya.

Dalam proses penyusunan skripsi yang berjudul “ **Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut** ”. Tentunya banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat dukungan, bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. H. Hadiat, M.A, selaku Ketua Pembina Yayasan Dharma Husada Insani Garut.
2. Dr. Iwan Wahyudi, S.Kep.,Ns.,M.Kep, selaku Rektor Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.
3. Sulastini, S.Kep.,Ns.,M.Kep, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kebidanan (FIKK)
4. Devi Ratnasari, S.Kep.,Ns.,M.Kep, selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan
5. Andri Nugraha, S.Kep.,Ners.,M.Kep, selaku Pembimbing Utama yang telah menyediakan waktu, arahan, motivasi, dan bimbingan bagi penulis.

6. H. Aceng Ali Awaludin, S.Kep.,Ners.,M.H.Kes, selaku Pembimbing Pendamping yang telah menyediakan waktu, arahan, motivasi, dan bimbingan bagi penulis.
7. H. Zahara Farhan, M.Kep selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan masukan, saran, dan arahan yang sangat berharga demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
8. Rudy Alfiansyah, S.Kep. M.Pd selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan koreksi dan saran konstruktif sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
9. Seluruh dosen pengajar yang telah banyak memberikan bimbingan keilmuan dan nasihat yang berharga selama menjalani perkuliahan. Semoga segala ilmu dan amal baik Bapak dan Ibu, mendapatkan balasan yang tak terhingga dari Allah SWT.
10. Yang paling berharga kepada kedua orang tua tercinta ibu Enung Setia Purwani dan juga bapak Iwan serta nenek Asih Sutarsih terimakasih untuk do'a, pengorbanan dan kasih sayangnya yang tidak akan bisa terbalaskan oleh penulis hingga kapanpun, semoga Allah SWT. Selalu memberikan kesehatan, perlindungan dan selalu di lancarkan dalam segala urusan.
11. Kepada rekan-rekan seperjuangan khususnya untuk Raffi Badi Hidayat, M Ikhsan, Roby Syaril Barky, Naja Wafda Ajama, Rufaidah Nur Azizzah, Tiara Alifia yang telah membantu dan memberikan semangat serta selalu memberikan saran yang bermanfaat bagi penulis.

12. Kepada semua pihak yang tidak tertulis terima kasih atas jasa yang telah diberikan semoga Allah meridhoi dan memberikan balasan yang berlipat ganda.

Penyusunan sangat menyadari bahwa penulis skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun serta bermanfaat guna perbaikan pada penulis skripsi ini.

Garut, Mei 2026

Raksa Jati Diri
KHGC22108

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Konsep Dasar Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.1.1 Aspek - aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	15
2.1.1.2 Dampak Positif Intensitas Bermain <i>Gamen Online</i>	17
2.1.1.3 Dampak Negatif Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2.1.2 Konsep Dasar Prestasi Akademik	24
2.1.2.1 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik	26
2.1.3 Instrumen Penelitian.....	27
2.2 Kerangka Pemikiran.....	29
2.3 Hipotesis.....	32
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN	33

3.1	Rancangan Penelitian	33
3.2	Identifikasi Variabel	33
3.3	Definisi Oprasional Variabel	34
3.4	Populasi dan Sampel	35
3.4.1	Populasi	35
3.4.2	Sampel	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	38
3.6	Uji Vliditas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian	40
3.6.1	Uji Validitas	40
3.6.2	Uji Reabilitas	41
3.7	Rancangan Analisis Hasil Data Penelitian	41
3.7.1	Analisis Univariat	41
3.7.2	Analisis Bivariat	44
3.7.3	Cara Pengolahan Data	45
3.8	Langkah-langkah Penelitian	46
3.8.1	Tahap Persiapan	46
3.8.2	Tahap Pelaksanaan	47
3.9	Tempat dan Waktu Penelitian	47
BAB IV		48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Hasil Penelitian	48
4.1.1	Karakteristik Responden	48
4.1.2	Analisis Univariat	49
4.1.2.1	Gambaran Intensitas <i>Game Online</i>	49
4.1.2.2	Gambaran Prestasi Akademik	50
4.2	Pengujian Hipotesis	50
4.2.1	Analisis Bivariat	50
4.2.1.1	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi.....	50
	Akademik	50
4.3	Pembahasan	51
4.3.1	Analisis Pembahasan Karakteristik Responden	51

4.3.2	Gambaran Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.....	54
4.3.3	Gambaran Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut	55
4.3.4	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Akademik.....	57
BAB V		63
KESIMPULAN DAN SARAN		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Nilai Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.....	29
Tabel 3. 1 Definisi Oprasional.....	34
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden.....	48
Tabel 4. 2 Gambaran frekuensi Intensitas Game Online Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut	49
Tabel 4. 3 Gambaran Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut	50
Tabel 4. 5 Analisis Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik Berdasarkan IPS	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	31
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Jadi Responden.....	68
Lampiran 2 Lembar Persetujuan	69
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian	70
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing Utama.....	74
Lampiran 5 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing Pendamping	76
Lampiran 6 Formulir Usulan Topik Penelitian.....	78
Lampiran 7 Surat Izin Studi Pendahuluan.....	79
Lampiran 8 Jumlah data mahasiswa Institut Kesehatan Karsa Husada Garut	80
Lampiran 9 Surat Kode Etik.....	81
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	83
Lampiran 12 Jawaban Responden.....	85
Lampiran 13 Frequency Table.....	89
Lampiran 14 Chi-Square Test.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi di era modern tidak dipungkiri terjadi sangat pesat. Salah satu teknologi yang paling nyata di masa kini adalah internet. Sekarang ini internet bisa digunakan dengan mudah untuk mendapatkan berbagai informasi dari berbagai tempat di dunia. Sejak internet muncul, semua informasi terbaru jadi lebih mudah diperoleh. Selain itu, internet juga banyak menawarkan hiburan, seperti Instagram, email, film, berita, Facebook, TikTok, dan saat ini sedang populer adalah game online (Rahyuni et al., 2021).

Game online adalah jenis permainan yang terhubung ke internet dan bisa dimainkan dengan menggunakan komputer atau ponsel, permainan ini bisa diakses kapan saja dan di mana saja (Suherdi, 2023). *Game online* ini dapat dimainkan secara tunggal ataupun multipemain dan dimainkan secara kolaboratif atau kompetitif (Granic, Lobel and Engels, 2014). *Game online* ini sering dimainkan oleh remaja dan orang dewasa muda, termasuk mahasiswa, sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan mengurangi rasa bosan atau stres. Sehingga intensitas bermain *game online* meningkat .

Jumlah pengguna *game* yang aktif di seluruh dunia diperkirakan mencapai sekitar 2,95 miliar orang (Gilbert, 2022). Negara yang memiliki jumlah pengguna video *game* terbanyak di dunia adalah Filipina, dengan

96,6% dari pengguna internetnya bermain game online, diikuti oleh Indonesia dengan 94,9% dan Vietnam dengan 93,9% (Rahman D. F., 2022). Sejauh ini jumlah pengguna *game online* di Indonesia mencapai 73,7 persen dengan pengguna mencapai 196,7 juta. Posisi pertama dengan persentase mencapai 56,4 %, meningkat sebanyak 0,7 % dari total tahun 2018 adalah Pulau Jawa. Posisi kedua ditempati Pulau Sumatera sebesar 22,1%, diikuti Pulau Sulawesi 7,0 % dan Kalimantan 6,3 %. Dua posisi terakhir ditempati oleh Bali dan Nusa Tenggara dengan persentase sebesar 5,2 % dan terakhir adalah Maluku dan Papua sebesar 3,0 % (Insyani, 2021).

Fenomena yang terjadi saat ini tingginya mahasiswa yang bermain *game online*, yang dipengaruhi oleh kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan perangkat elektronik. Menurut (Sinlae et al., 2026) dampak bermain *game online* yang terlalu intens dapat menyebabkan penurunan waktu belajar efektif, gangguan konsentrasi dan fokus, perubahan pola tidur dan kelelahan, penurunan motivasi belajar, isolasi sosial, serta masalah kesehatan fisik dan mental. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kelelahan fisik dan mental, stres akademik, serta ketidakseimbangan antara aktivitas akademik dan hiburan (Sharma et al., 2024).

Mahasiswa kesehatan dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, ketepatan pengambilan keputusan, serta kesiapan akademik yang tinggi, mengingat dimana profesinya berhadapan langsung dengan keselamatan dan nyawa manusia dalam praktik pelayanan kesehatan. Kondisi ini menjadi permasalahan penting karena mahasiswa diharapkan mampu mencapai prestasi

akademik yang optimal sebagai bekal kompetensi profesional di masa depan. Namun, hingga saat ini belum diketahui secara jelas hubungan antara intensitas bermain *game online* dan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut, sehingga diperlukan penelitian untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif dan ilmiah.

Intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering seseorang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Menurut Putra dan Rusli (2021), intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan dalam aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi pula intensitasnya. Sedangkan menurut Nelwan dan Situmorang (2022), intensitas bermain *game online* adalah seberapa lama atau rentang waktu yang telah digunakan seseorang dalam melakukan aktivitas bermain permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Apabila intensitas bermain *game online* tidak dikendalikan dengan baik, maka dapat memberikan dampak negatif yang serius terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa, khususnya pada prestasi akademik.

Prestasi akademik adalah hasil yang diraih oleh mahasiswa dalam bidang pendidikan, berdasarkan kriteria penilaian tertentu, seperti nilai ujian, IP, IPK, atau pencapaian lainnya dalam lingkungan akademik. Prestasi ini mencerminkan tingkat pemahaman, keterampilan, mahasiswa dalam serta menyelesaikan akademiknya. Keberhasilan usaha tugas akademik mahasiswa

dapat dilihat dari pencapaian yang diperoleh, yang tercermin dalam Indeks Prestasi (IP), IPK, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan pendidikan (Saleh, 2014). Salah satu cara untuk mengukur prestasi akademik mahasiswa adalah melalui tes dan ujian (Kusumawati, 2020). Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan akademik mahasiswa (Muftikhah & Mustafidah, 2024). Sehingga, prestasi akademik menjadi tolak ukur penting dalam menilai kualitas pembelajaran dan keberhasilan mahasiswa di perguruan tinggi.

Mahasiswa merupakan individu yang sedang menjalani pendidikan tinggi dengan tuntutan akademik yang tinggi, termasuk penguasaan materi, manajemen waktu, dan pencapaian prestasi akademik optimal yang diukur melalui Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sebagai tolok ukur kompetensi dalam dunia pendidikan tinggi. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengalihkan waktu dan energi mahasiswa dari aktivitas akademik sehingga mengganggu manajemen waktu yang efektif, yang pada gilirannya berpotensi menurunkan prestasi belajar jika tidak diimbangi dengan pengaturan waktu yang baik (Syarpani et al., 2025).

Penelitian oleh (Putri & Yandri, 2024) menunjukkan adanya hubungan negatif antara frekuensi bermain *game online* dengan stress akademik, di mana mahasiswa yang mengalami stress akademik yang lebih tinggi cenderung memiliki intensitas bermain *game online*. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain game online dapat menjadi salah satu faktor risiko terhadap

penurunan prestasi akademik seperti IP dan IPK, khususnya pada mahasiswa bidang kesehatan yang memiliki beban akademik tinggi. Sedangkan penelitian menurut (Fasya et al., 2025), dikatakan bahwa tidak ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara frekuensi *game online* dengan tingkat stress mahasiswa. Menurut (Adji Firmansyah & Septi Gumindari, 2024), pada mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengendalikan aktivitas bermain *game online* dan mengakui adanya dampak negatif terhadap prestasi belajar. Meskipun peneliti tersebut belum secara spesifik menggunakan Indeks Prestasi Semester (IPS) sebagai indikaator prestasi akademik, temuan ini menunjukkan bahwa fenomena *game online* juga terjadi di wilayah Jawa Barat dan berpotensi memengaruhi capaian akademik mahasiswa Indeks Prestasi Semester (IPS).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada 10 mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut pada tanggal 28-30 Januari 2026, didapatkan ada 6 mahasiswa yang mengatakan mengalami penurunan nilai akademik Indeks Prestasi Semester (IPS) . Sementara 4 mahasiswa di antaranya mengatakan tidak mengalami penurunan prestasi akademik Indeks Prestasi Semester (IPS), selama hari libur mahasiswa tersebut lebih banyak *bermain game online* dan untuk mengisi waktu luang. Lama bermain *game online* tersebut rata-rata lebih dari 5 jam dalam sehari, bahkan sampai bisa seharian bermain *game online*.

Berdasarkan telaah dari beberapa penelitian dan observasi awal di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mahasiswa di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut .

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik yang di ukur dengan Ideks Prestasi Semester (IPS) pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

1.3. Tujuan Penelitian

1) Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik yang di ukur dengan Ideks Prestasi Semester (IPS) pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

2) Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran intensitas bermain *game online* pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.
- b. Mengetahui gambaran prestasi akademik mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut pada mahasiswa yang bermain *game online*.

- c. Menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang bermain *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan dan perilaku mahasiswa, terkait hubungan intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa di era digital.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Institut Pendidikan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan akademik dan program pembinaan mahasiswa guna mendukung peningkatan prestasi akademik.

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai sumber informasi dan bahan refleksi bagi mahasiswa untuk mengelola waktu bermain *game online* secara bijak agar tidak mengganggu prestasi akademik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan prestasi akademik mahasiswa, khususnya di bidang Kesehatan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan instrumen penelitian yang lebih

spesifik mengukur jenis genre *game online* yang dimainkan (seperti MOBA, *Battle Royale*, atau RPG), mengingat setiap genre dapat memberikan dampak yang berbeda terhadap konsentrasi dan waktu belajar mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Dasar Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. “Intens” adalah asal kata intensitas, yang berarti sangat kuat, bergelora, rutin, penuh semangat, berapi-api, dan sangat emosional. Oleh karena itu, intensitas didefinisikan sebagai seberapa sering dan lama suatu kegiatan dilakukan, yang mencerminkan tingkat keterlibatan subjek dalam aktivitas tersebut (Dominica et al., 2025)

Intensitas merupakan kualitas dari tingkat kedalaman yang meliputi kemampuan, daya konsentrasi terhadap sesuatu, tingkat keseringan dan kedalaman cara atau sikap seseorang pada objek tertentu. Diperkuat menurut (Wahyuni, 2017), intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu dikarenakan suatu dorongan dari dalam dirinya dan kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus. Menurut (Nelwan & Situmorang, 2022), intensitas adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan kehendaknya atau seberapa sering seseorang melakukan suatu kegiatan pada satu waktu yang bertujuan untuk mencapai tujuan.

Intensitas adalah penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu atau durasi dengan jumlah berulang ulang pada jangka waktu

tertentu dalam kurun frekuensi. Menurut Karono dalam (Fadzilah et al., 2023), intensitas adalah suatu ukuran dari tingkah laku ataupun tindakan.

Jadi, dapat di simpulkan bahwa intensitas adalah tingkat atau ukuran keterlibatan seseorang dalam melakukan suatu aktivitas yang ditunjukan melalui frekuensi (seberapa sering), durasi (berapa lama),serta kedalaman atau konsentrasi dalam melakukannya secara berulang dalam jangka waktu tertentu. Intensitas juga mencerminkan adanya dorongan atau kehendak dari dalam diri individu yang membuat aktivitas tersebut dilakukan secara terus-menerus dan terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Ada beberapa indikator dari intensitas itu sendiri yaitu frekuensi bermain, durasi bermain, serta konsistensi waktu bermain.

Menurut (Fadzilah et al., 2023), Intensitas dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Kualitas, Intensitas secara kualitas dalam kehidupan dapat dipahami sebagai bentuk ketertarikan dan perhatian terhadap sesuatu baik barang ataupun bukan.
- b. kuantitas, berarti durasi dan seberapa seringnya melakukan sesuatu.

Menurut Ajen dalam (Nelwan & Situmorang, 2022), faktor yang memepengaruhi intensitas yaitu:

- a. Sikap terhadap perilaku

Menurut teori *Planned Behavior*, sikap ditentukan oleh kepercayaankepercayaan individu mengenai suatu konsekuensi dari

menampilkan perilaku, dilihat berdasarkan hasil evaluasi terhadap konsekuensi.

b. Norma subjektif

Norma subjektif dipengaruhi oleh motivasi untuk mengikuti sesuatu (*motivation to comply*). *Normative belief* berhubungan dengan persepsi subjek terhadap sikap referensi tentang tingkah laku yang dimaksud, sedangkan *motivation to comply* berhubungan dengan kekuatan atau kekuasaan yang dimiliki referen terhadap subjek yang bersangkutan. Referen adalah individu yang percaya individu atau kelompok yang cukup berpengaruh terhadapnya.

c. *Perceived behavioral control*

Perceived behavioral control adalah persepsi mengenai kesulitan atau kemudahan dalam melaksanakan tingkah laku, berdasarkan pada pengalaman sebelumnya dan hambatan yang diantisipasi dalam melakukan tingkah laku tertentu. *Perceived behavioral control* dipengaruhi oleh kontrol *behavior and influence of control belief*. *Control belief* merupakan banyaknya seseorang memiliki kontrol atas perilaku, sedangkan *influence of control belief* merupakan kepercayaan diri seseorang merasa mampu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku.

Menurut (Nelwan & Situmorang, 2022), bermain adalah suatu kegiatan alami yang seseorang lakukan dengan atau tidak menggunakan alat bantu guna mencapai kepuasan dan pengalaman. Sedangkan menurut

Darmadi (2018), bermain adalah aktivitas natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia sendiri.

Jadi, bermain adalah aktivitas alami yang dilakukan individu untuk memperoleh kepuasan, pengalaman, serta kesempatan dalam mengembangkan diri melalui proses eksplorasi dan penciptaan.

Menurut Adams dan Rollings dalam (Susmita Sari et al., 2024), *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai daya tarik tersendiri yang membuat para mahasiswa lebih senang bermain *game* ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap harinya bagi para mahasiswa. Selain menyenangkan, *game online* juga bisa membuat kecanduan hingga para mahasiswa lupa waktu belajar. Sedangkan menurut (Rahmawati Parman, 2022), *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Sedangkan menurut (Nelwan & Situmorang, 2022), *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang serta bersamaan dalam satu waktu.

Faktor-faktor pendorong seseorang bermain *game online* menurut Yee (2006) dalam (Nelwan & Situmorang, 2022), ada lima yaitu:

a. Relationship

Ketika seseorang di dasari keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui permainan.

d. Manipulation

Pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain *game* yang didasari oleh faktor ini, mereka sangat senang jika melakukan hal yang curang, merendahkan orang lain, hingga mendominasi pemain lain.

e. Immersion

Ketika pemain didasari oleh rasa suka menjadi orang lain, biasanya mereka menyukai alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh sesuai sejarah dan tradisi tersebut.

f. Escapism

Pemain yang bermain di dunia maya hanya menghindar sementara, melupakan dan pergi dari stres maupun masalah yang dialami di dunia nyata.

g. Achievement

Pemain yang memiliki keinginan untuk terlihat kuat di dunia virtual melalui pencapaian tujuan berupa item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Menurut Irmawati dalam (Susmita Sari et al., 2024), *game online* memiliki dampak positif yaitu bisa meningkatkan keterampilan fisik dan juga kemampuan intelektual dan fantasi. Dampak negatif *game online* yaitu waktu untuk belajar akan terbuang sia-sia dan akan hanya menggunakan waktu luang untuk bermain *game* sehingga akan menyebabkan prestasi belajar dan motivasi belajar menurun.

Bermain *game online* membuat pemain akan merasa senang, karena mendapatkan kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai dan bahagia. menurut Septia & Indrawati dalam (Rahmawati Parman, 2022) kepuasan yang di dapatkan dari bermain *game online* akan membuat para pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

Menurut Putra dan Rusli (2021), intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang di gunakan dalam aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang di habiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game* onlinenya. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang di habiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game* onlinnya. Sedangkan menurut (Nelwan & Situmorang, 2022), intensitas bermain *game online* adalah seberapa lama atau rentan waktu yang telah di gunakan seseorang dalam melakukan aktivitas bermain permainan yang di hubungkan oleh jaringan internet.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa tinggi durasi, dan jumlah frekuensi aktifitas yang di lakukan secara konsisten dengan tujuan untuk menikmati dan memenuhi kebutuhan diri sendiri dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan jaringan internet sebagai penghubung, dan di lakukan secara bersama sama dengan pemain lain.

2.1.1.1 Aspek - aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Horigen dalam (Ali et al., 2024), intensitas bermain *game online* terdiri dari dua aspek yaitu:

a. Frekuensi

Merupakan tingkat atau seberapa sering subjek bermain *game online*.

b. Lama Waktu

Aspek ini mempunuyai arti penting karena berapa lama waktu yang di gunakan untuk bermain *game online*. Ketika bermain *game online* dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat seseorang menganggap bahwa *game online* lebih penting daripada hal yang lain, seperti aktivitas sosial lainnya.

Menurut Chaplin (2009) dalam (Nelwan & Situmorang, 2022), aspek aspek intensitas bermain *game online* yaitu:

a. Frekuensi

Seberapa sering seseorang melakukan aktivitas *online game*.

b. Lama Waktu (Durasi)

Aspek ini merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *online game*. Semakin banyak waktu yang seseorang pergunakan dalam bermain *online game* maka akan menunjukkan semakin lama seseorang tersebut untuk bermain.

c. Perhatian Penuh

Proses mengkonsentrasikan diri pada permainan *online game* bahkan tidak menghiraukan aktivitas-aktivitas lainnya, diantaranya ialah mandi, makan, beribadah, sekolah, dan istirahat.

d. Emosional

Pada emosi kali ini, yang dimaksud adalah rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain *game*, sehingga menyebabkan para pemain semakin masuk dalam permainan tersebut.

Menurut Kartini (2016) dalam (Hasanah, 2022), intensitas bermain *game online* membagi menjadi dua aspek yaitu:

a. Kuantitas

Mengarah pada pengertian seberapa lama waktu yang di habiskan dalam bermain *game online*

b. Aktivitas

Merujuk pada frekuensi atau seberapa banyak individu beraktivitas memainkan *game online*.

Berdasarkan penuturan mengenai aspek aspek intensitas bermain *game online* yang telah di paparkan, maka dapat di simpulkan bahwa

intensitas bermain *game online* secara umum mencakup dua komponen utama, yaitu:

- a. Aspek kuantitatif (frekuensi dan durasi bermain), dan
- b. Aspek psikologis (perhatian penuh dan keterlibatan emosional).

2.1.1.2 Dampak Positif Intensitas Bermain *Gamen Online*

Para pemain *game* cenderung mereka mampu melatih temannya satu sama lain untuk memenangkan permainan dengan cara yang cepat dan mendapatkan poin atau nilai yang diinginkan dan itu mampu membuat konsentrasinya juga ikut meningkat (Safitri, 2020). Berikut beberapa di antaranya:

- a. Meningkatkan Konsentrasi

Dengan bermain *game online* konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka secara tanpa sadar dipaksa untuk berpikir mencari celah/cara yang bisa dilewati untuk memonitor jalannya permainan. Semakin sulit permainannya, semakin banyak diperlukan tingkat konsentrasi dan analisa yang tinggi (Doni, 2018).

- b. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan pemain.

- c. Menambah relasi dan wadah bersosialisasi

Menurut (Rudiyansah, dikutip dalam Rani et al., 2020) *Game Online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lain bahkan dengan pemain yang berasal dari berbagai negara, *game online*

dapat melatih kita untuk bekerja sama dengan team yang cara bermainnya menyusun strategi kelompok pada tim tersebut contohnya seperti *game* pointblank dan DOTA 68.

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Berdasarkan riset yang dilakukan di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game* (Surbakti, 2017).

2.1.1.3 Dampak Negatif Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut (Sinlae et al., 2026) dampak bermain *game online* yang terlalu intens dapat menyebabkan:

a. Penurunan waktu belajar efektif

Kecanduan *game online* dapat mengurangi efektivitas waktu belajar karena, sebagian besar waktu dialihkan untuk bermain. Akibatnya, waktu untuk memahami materi, mengerjakan tugas, dan mempersiapkan ujian menjadi terbatas, sehingga berdampak pada penurunan prestasi akademik, terutama pada seseorang dengan durasi bermain yang tinggi.

b. Gangguan konsentrasi dan focus belajar

Game online yang bersifat adiktif dapat memicu seseorang untuk terus memikirkan permainan, sehingga mengganggu konsentrasi dan fokus dalam belajar. Akibatnya, siswa cenderung kurang memperhatikan pelajaran, sulit memahami materi, serta tidak optimal dalam mengerjakan tugas atau ujian. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat

memengaruhi fungsi kognitif, terutama pada aspek perhatian, kontrol diri, dan pengambilan keputusan.

c. Perubahan pola tidur dan kelelahan

Kebiasaan bermain *game online* hingga larut malam dapat mengganggu pola tidur dan menyebabkan kurangnya istirahat. Kondisi ini membuat seseorang mengalami kelelahan fisik dan mental, mudah mengantuk di kelas, serta kesulitan berkonsentrasi. Akibatnya, kemampuan kognitif seperti memori, pemecahan masalah, dan kreativitas menurun, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi akademik dan kesehatan secara keseluruhan.

d. Penurunan motivasi belajar

Kecanduan *game online* dapat menurunkan motivasi belajar karena game memberikan kepuasan instan melalui reward dan pencapaian, berbeda dengan proses belajar yang membutuhkan usaha jangka panjang. Akibatnya, menjadi malas mengerjakan tugas, kurang tertarik mengikuti pelajaran, dan lebih memilih bermain *game* dibandingkan aktivitas akademik. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada penurunan prestasi dan pencapaian pendidikan.

e. Isolasi sosial

Kecanduan *game online* dapat mengurangi interaksi sosial langsung siswa karena mereka lebih memilih bermain daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi, serta

membuat siswa kurang aktif dalam diskusi dan kerja kelompok. Akibatnya, proses pembelajaran kolaboratif terganggu dan dapat berdampak pada penurunan prestasi belajar

f. Masalah kesehatan fisik dan mental

Bermain *game online* dalam durasi lama dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti nyeri punggung, gangguan postur, dan kelelahan mata, serta mendorong pola hidup tidak sehat yang meningkatkan risiko penyakit. Selain itu, kecanduan *game* juga berdampak pada kesehatan mental dan emosional, seperti perubahan mood, kecemasan, hingga depresi, bahkan berpotensi mengarah pada *Internet Gaming Disorder*. Kondisi ini mengganggu proses belajar karena menurunkan konsentrasi, motivasi, dan prestasi akademik, serta dapat memicu konflik dengan orang tua atau guru.

Menurut (Cahyani, 2025) dampak bermain *game online*, diantaranya yaitu:

a. Menurunkan Kemampuan Konsentrasi

Paparan *game online* yang *intens* dan cepat (*fast-paced*) dapat mempengaruhi pola atensi mahasiswa. Saat di kelas atau belajar mandiri, mahasiswa menjadi lebih mudah terdistraksi dan sulit mempertahankan *focus* dalam waktu lama.

b. Menurunkan kualitas prestasi akademik

Menurunnya kualitas prestasi akademik merupakan salah satu dampak dari intensitas bermain *game online* yang tinggi. Siswa yang terlalu

sering bermain *game* cenderung memiliki waktu belajar yang terbatas, kurang fokus dalam mengikuti pelajaran, serta menurunnya motivasi untuk belajar. Akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi tidak optimal, tugas tidak diselesaikan dengan baik, dan nilai akademik cenderung mengalami penurunan.

Kecanduan *game online* pada remaja akan menimbulkan dampak negatif yang serius bagi kesehatan mental dan perkembangan. Menurut (Amelia et al., 2025), terdapat beberapa dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan akan cenderung mengalami masalah emosional seperti:

a. Distorsi Waktu

Distorsi waktu adalah kondisi ketika seseorang kehilangan kesadaran terhadap lamanya waktu saat bermain *game*. Individu yang terlalu fokus pada permainan sering merasa waktu berlalu sangat cepat sehingga tanpa disadari telah bermain selama berjam-jam. Kondisi ini dapat menyebabkan pemain mengabaikan aktivitas penting lainnya, seperti belajar, istirahat, atau berinteraksi dengan lingkungan sosial. Distorsi waktu juga sering menjadi salah satu tanda awal perilaku kecanduan *game*.

b. Kesulitan Fokus

Kesulitan fokus terjadi ketika individu yang terlalu sering bermain *game online* mengalami penurunan kemampuan konsentrasi, terutama pada kegiatan yang membutuhkan perhatian dalam jangka waktu lama

seperti belajar atau mengerjakan tugas akademik. Hal ini terjadi karena otak terbiasa dengan stimulasi cepat dan intens dari permainan, sehingga ketika menghadapi aktivitas yang lebih monoton atau membutuhkan kesabaran, individu menjadi mudah terdistraksi.

c. Mudah Marah

Pemain *game online* yang berlebihan sering mengalami ketidakstabilan emosi, salah satunya mudah marah. Perasaan frustrasi saat kalah dalam permainan, tekanan untuk menang, atau gangguan saat sedang bermain dapat memicu reaksi emosional yang berlebihan. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat mempengaruhi hubungan sosial karena individu menjadi lebih sensitif dan mudah tersinggung terhadap orang di sekitarnya.

d. Hiperaktif

Hiperaktif dalam konteks ini merujuk pada peningkatan aktivitas atau kegelisahan yang berlebihan, baik secara fisik maupun mental. Individu yang sering bermain *game* dengan intensitas tinggi cenderung mengalami kesulitan untuk tenang atau diam, terutama ketika tidak sedang bermain. Hal ini dapat disebabkan oleh stimulasi berlebihan dari permainan yang cepat, kompetitif, dan penuh tantangan sehingga tubuh dan pikiran terbiasa berada dalam kondisi aktif terus-menerus.

e. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan salah satu dampak psikologis yang dapat muncul akibat paparan *game online*, terutama game yang mengandung

unsur kompetisi atau kekerasan. Individu dapat menunjukkan sikap mudah marah, berkata kasar, atau bertindak kasar terhadap orang lain ketika merasa terganggu atau kalah dalam permainan. Dalam beberapa kasus, perilaku agresif ini dapat terbawa ke kehidupan nyata dan mempengaruhi interaksi sosial pemain.

Gejala fisik seperti pusing dan insomnia juga muncul, yang kemudian memengaruhi kondisi psikologis mereka, terlihat dari perubahan suasana hati yang tidak stabil. Tidak hanya dalam lingkup psikologis dan kesehatan, *game online* yang berlebihan akan berdampak pada hubungan sosial, dan keuangan.

Sedangkan menurut (Sharma et al., 2024), terdapat beberapa dampak negatif dari bermain game online yaitu:

a. Kelelahan Fisik dan Mental

Bermain *game online* dalam durasi panjang, terutama tanpa jeda istirahat yang cukup, dapat menyebabkan kelelahan fisik seperti mata lelah, sakit kepala, nyeri leher, dan gangguan tidur. Secara mental, individu juga mengalami kelelahan kognitif (*mental fatigue*) karena otak terus-menerus menerima stimulasi visual dan tantangan permainan. Hal ini membuat mahasiswa menjadi kurang segar saat mengikuti perkuliahan dan mengalami penurunan daya pikir kritis serta kemampuan menyerap informasi.

b. Stres Akademik

Ketika waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game*, tugas akademik sering tertunda atau tidak terselesaikan tepat waktu. Kondisi ini dapat menimbulkan tekanan akademik, seperti kecemasan menghadapi ujian, takut nilai menurun, atau khawatir tidak memenuhi target studi. Stres akademik muncul karena adanya ketidaksesuaian antara tuntutan akademik dengan kesiapan atau usaha belajar mahasiswa. Dalam konteks ini, *game* menjadi faktor yang memperparah beban akademik akibat kurangnya manajemen waktu.

c. Ketidakseimbangan antara Aktivitas Akademik dan Hiburan

Game online pada dasarnya merupakan aktivitas hiburan. Namun, ketika porsi lebih besar dibandingkan aktivitas akademik, terjadi ketidakseimbangan (*imbalance*). Mahasiswa mungkin lebih memprioritaskan kesenangan instan dari permainan dibandingkan kewajiban akademik jangka panjang. Ketidakseimbangan ini dapat mengganggu pola hidup sehat, menurunkan disiplin belajar, serta memengaruhi tanggung jawab akademik secara keseluruhan.

2.1.2 Konsep Dasar Prestasi Akademik

Prestasi akademik mengacu pada hasil yang diraih oleh mahasiswa dalam bidang pendidikan, berdasarkan kriteria penilaian tertentu, seperti nilai ujian, IP, IPK, atau pencapaian lainnya dalam lingkungan akademik. Prestasi ini mencerminkan tingkat pemahaman, keterampilan, serta usaha mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akademiknya. Prestasi akademik

adalah prestasi yang diperoleh oleh seorang mahasiswa dari hasil lomba dan/atau kompetisi yang diikuti yang berkaitan dengan pendidikan formal. Disisi lain prestasi akademik adalah kriteria yang digunakan untuk menilai kesuksesan seorang individu dalam hal ini mahasiswa dalam proses pendidikannya (Kusumastuti, 2020).

Prestasi akademik adalah indeks terukur yang menggambarkan tentang bagaimana mahasiswa mampu memahami, menganalisis, perilaku dan suatu keterampilan dalam lingkup pendidikan. prestasi akademik ini pada umumnya dapat dinilai dengan ujian yang dilakukan secara berkesinambungan (Amir et al., 2019).

Prestasi akademik merupakan ukuran keberhasilan mahasiswa dalam menjalani proses pendidikan yang mencerminkan kemampuan memahami, menganalisis, serta menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam bidang studi tertentu, yang umumnya dinilai melalui evaluasi atau ujian secara berkesinambungan. Dalam konteks perguruan tinggi, prestasi akademik diukur secara kuantitatif melalui Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), yaitu indikator utama yang menggambarkan keseluruhan capaian akademik mahasiswa dari seluruh mata kuliah yang telah ditempuh selama masa studi dan dihitung secara kumulatif

Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa yaitu faktor internal (dari dalam individu) yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mahasiswa, dan faktor eksternal (dari luar individu) yang

meliputi faktor lingkungan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik merupakan hasil belajar dalam bentuk soal dan keterampilan lisan ataupun tertulis serta pemecahan masalah langsung yang dimanifestasikan dalam sebuah laporan dengan bentuk angka.

2.1.2.1 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Terdapat beberapa faktor internal yang mempengaruhi prestasi akademik individu menurut (Salsabila, 2020) sebagai berikut:

a. Kesehatan Fisik

Kesehatan fisik yang baik akan mendukung seorang individu melakukan aktivitas belajar dengan efisien, sehingga akan mempengaruhi prestasi belajarnya pula.

b. Psikologis

Dalam hal psikologis banyak hal yang mampu membuat prestasi akademik seorang individu itu dikatakan baik diantaranya dalam hal intelegensi, minat, bakat, dan kreativitasnya.

c. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang memaksa seorang individu untuk melakukan sesuatu hal dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya motivasi yang tinggi, ini akan menggerakkan atau menggugah diri seseorang untuk mencapai sesuatu yang menjadi targetnya.

d. Kondisi Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosi yang baik ini sangat mudah berubah ubah tergantung individu, biasanya dipengaruhi oleh pengalaman yang dialaminya.

Adapun beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi akademik individu menurut (Broto Legowo, 2016) yaitu:

- a. Lama belajar atau jumlah jam belajar mahasiswa selama berada dijenjang perguruan tinggi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajarnya.
- b. Motivasi untuk belajar adalah kekuatan pendorong umum seorang individu itu sendiri untuk menghasilkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajarnya, sehingga tujuan yang diinginkan pembelajarannya mudah dicapai.
- c. Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama yang mempunyai pengaruh kuat pada individu dibandingkan dengan lingkungan sekunder lainnya. Lingkungan keluarga menjadi salah satu faktor yang bersumber dari luar diri individu mahasiswa.

2.1.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang di pakai dalam penelitian ini adalah skala intensitas bermain game online yang di temukan oleh (Ali et al., 2024). Skala intensitas bermain *game online* di adopsi dari instrumen milik peneliti sebelumnya yang telah mendapatkan izin untuk di gunakan dalam penelitian ini, penelitian ini di ukur dengan menggunakan aspek intensitas bermain *game online* menurut Horigan (2002), yaitu frekuensi bermain dan lama mengakses (durasi) yang berjumlah 24 pertanyaan yang terdiri atas item *favorable* (positif) dan item *unfavorable* (negatif). Sekala di susun menggunakan lima alternatif jawaban yaitu, sangat tidak sesuai (STS),

kurang sesuai (KS), cukup sesuai (CS), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Untuk respon dari aitem favorable, jika menjawab STS mendapat nilai 1, KS mendapat nilai 2, CS mendapat nilai 3, S mendapat nilai 4, SS mendapat nilai 5. Sedangkan respon dari item unfavorable, jika menjawab STS mendapat nilai 5, KS mendapat nilai 4, CS mendapat nilai 3, S mendapat nilai 2, SS mendapat nilai 1.

Alat ukur yang di gunakan untuk mengukur variabel prestasi akademik dalam penelitian ini adalah data Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa dan juga pertanyaan apakah IPS tersebut naik, tetap, atau turun data IPS di peroleh melalui metode dokumentasi berupa Kartu Hasil Studi (KHS) atau laporan laporan akademik yang di miliki oleh responden dengan persetujuan yang bersangkutan. IP merupakan nilai yang di raih mahasiswa dalam tiap semester yang di nyatakan dalam bentuk angka dengan rentang 0,00 - 4,00. Variabel prestasi akademik diukur menggunakan skala rasio karena memiliki nilai nol absolut dan jarak antar nilai yang jelas sehingga dapat di bandingkan secara matematis. Untuk memudahkan analisis deskriptif, IPS dapat di kategorikan menjadi beberapa kategori yang di mana kategori ini yang di pakai oleh kampus Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang di dapatkan dari wakil rektor satu, dengan beberapa kategori yaitu:

Tabel 2. 1 Kategori Nilai Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Kategori	Nilai
<i>Cum laude</i>	3,51 – 4,00
Sangat Memuaskan	3,1 – 3,51
Memuaskan	2,75 – 3,1
Tanpa Predikat	2,00 – 2,75
Gagal	0,00 – 1,99

Dengan demikian, data yang di peroleh akan di gunakan untuk menggambarkan tingkat prestasi akademik mahasiswa serta dianalisis hubungannya dengan intensitas bermain *game online*.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang menghasilkan kesimpulan berupa hipotesis. Sehingga kerangka pemikiran di sebut juga sebagai sintesa tentang hubungan antara variabel yang di susun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan (Sugiono, 2019).

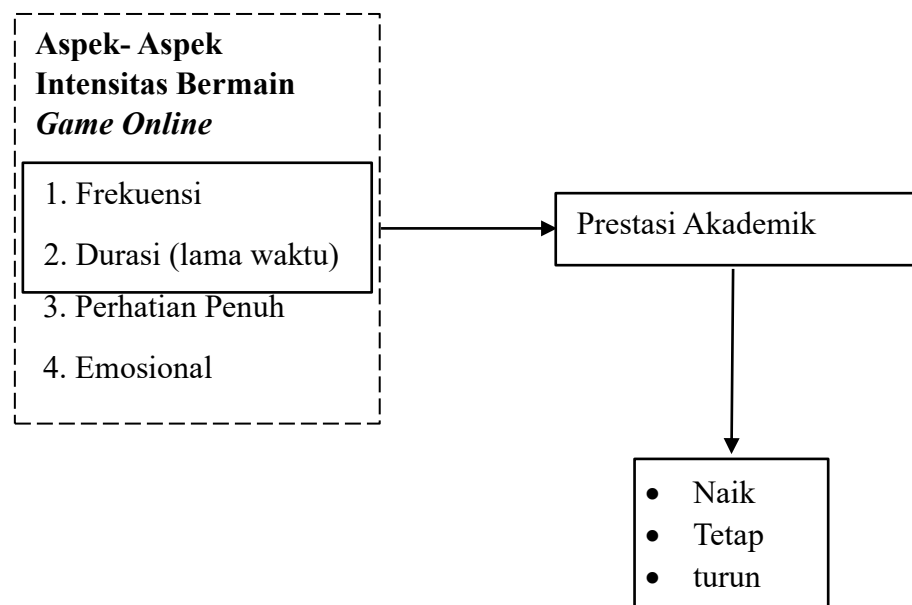
Berdasarkan judul penelitian ini yaitu Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. *Game online* merupakan permainan berbasis internet yang dapat dimainkan secara individu maupun multipemain (Suherdi, 2023). Intensitas bermain *game online* mengacu pada tingkat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas bermain game yang ditunjukkan melalui frekuensi

bermain, durasi bermain, perhatian penuh, dan keterlibatan emosional (Nelwan & Situmorang, 2022). Begitupun menurut Horigan dalam (Ali et al., 2024), intensitas bermain *game online* mengacu pada tingkat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas bermain game ditunjukkan melalui frekuensi dan lama waktu. Semakin tinggi frekuensi dan durasi bermain, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*. Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengurangi waktu belajar, mengganggu pola tidur, serta menurunkan konsentrasi belajar mahasiswa (Cahyani, 2025; Sharma et al., 2024). Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi pencapaian akademik mahasiswa. Prestasi akademik dalam penelitian ini diukur menggunakan Indeks Prestasi Semester (IPS), yang merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan akademik mahasiswa selama masa studi (Muftikhah & Mustafidah, 2024). IPS mencerminkan capaian pembelajaran mahasiswa dalam tiap semester.

Hubungan antar kedua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen akan di buktikan dengan penelitiann ini. Penelitian ini akan menganalisis Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Akademik
pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut**



Keterangan :

- : Diteliti
 : Tidak Diteliti
 : Alur Penelitian

Sumber : Modifikasi Chaplin, Nelwan & Situmorang (2022), Horrigan, (Ali et al., 2024) dan Muftikhah & Mustafidah (2024).

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang rerlevan, belum didasarkan fakta-fakta yang di peroleh melalui pengumpulan data. Sehingga hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empirik (Sugiyono, 2019).

Pengujia hipoteis yang akan di lakukan oleh penelitian adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

H1 : Ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian *cross sectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara penggunaan intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik.

3.2 Identifikasi Variabel

Variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Adapun variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent* (Sugiyono, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Intensitas bermain *game online*.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuensi dan variabel terikat

(Sugiyono, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi akademik.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil ukur
Variabel indenpenden (bebas) Intesitas Bermain <i>Game Online</i> (X)	Tingkat keterlibatan mahasiswa dalam bermain <i>game online</i> yang di ukur melalui frekuensi dan durasi bermain dalam periode tertentu	1. Frekuensi Bermain 2. Durasi Bermain	Kuesioner : Skala intensitas bermain <i>game online</i> oleh (Ali et al., 2024). Yang terdiri dari 24 item dengan pertanyaan <i>favorable</i> (positif), <i>unfavorable</i> (Negatif)	Mengisi kuisisioner dengan skala tertutup dengan skala <i>likert</i> 1-5 dimana: 1: STS 2: KS 3: CS 4: S 5: SS	Intensitas bermain <i>game online</i> dikategorikan menjadi: Tinggi: skor 88–120 Sedang: skor 56–87 Rendah: skor 24–55
Variabel dependen (terikat)	Hasil belajar mahasiswa yang di nyatakan	Nilai IP		Nilai IP	Kategori menjadi: 1. <i>Cum laude</i> (3,51-4,00)

Predtasi Akademik (Y)	dalam bentuk IPS yang di peroleh selama masa studi				2. Sangat Memuaskan (3,1-3,51) 3. Memuaskan (2,75-3,1) 4. Tanpa Predikat (2,00-2,75) 5. Gagal (0,00-1,99)
-----------------------	--	--	--	--	--

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan dari objek yang akan diukur, yang merupakan unut yang akan diteliti (Sugiono, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang berjumlah 689 mahasiswa (BAAK Institut Kesehatan Karsa Husada Garut 2026). Setelah di lakukan *screening* dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut di dapatkan mahasiswa yang aktif bermain *game online* sebanyak 224 orang.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi (Sugiono, 2019). Sampel adalah bagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat

mewakili seluruh populasi atau sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Jailani & Jeka, 2023).

Teknik menentukan ukuran sampel yang dapat digunakan untuk mengukur sampel dari suatu populasi, antara lain:

a. Teknik Slovin

Rumus:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = sampel

N= populasi

e = error estimasi

Cara pengambilan sampel yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{224}{1 + 224 \times (0,05)^2}$$

$$n = \frac{224}{1 + 224 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{224}{1 + 0,56}$$

$$n = \frac{224}{1,56}$$

$$n = 143,589$$

$$n = 144 \text{ (dibulatkan)}$$

Teknik pengambilan sampel di pilih secara *Random Sampling* yang di mana sudah di wakili atau ditentukan terkait sampel yang akan di gunakan yaitu sebanyak 144 orang dari 224 yang aktif bermain *game online* yang dinyatakan lolos *screening* awal.

Adapun penelitian sampel di dasarkan atas kriteria sampel atau subyek penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu di penuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat di ambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2018). Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa aktif Isntitut Kesehatan Karsa Husada Garut
2. Mahasiswa yang aktif mengikuti perkuliahan pada semester berjalan (tidak sedang cuti akademik)
3. Mahasiswa yang bersedia menjadi responden
4. Mahasiswa yang mempunyai akun game serta aktif bermaian *game online* dengan durasi minimal 1 jam per hari dan telah bermain selama 6 bulan terakhir.
5. Mahasiswa yang sudah lolos scrining tahap awall.

Sedangkan kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat di ambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2018). Adaapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang sedang cuti akademik.

2. Mahasiswa yang tidak bersedia mengisi kuesioner secara lengkap atau mengundurkan diri di Tengah proses pengambilan data.
3. Mahasiswa yang tidak memenuhi kriteria *screening* awal, yaitu tidak bermain game online atau bermain kurang dari 1 jam perhari.

3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk dapat menganalisis topik dan penelitian dengan menemukan korelasi dan temuan. Peneliti perlu memahami bagaimana cara mengumpulkan data untuk mendapatkan data yang benar dan mengikuti standar dan ketentuan yang ditentukan. Dalam penelitian ini para peneliti menggunakan beberapa Teknik perekaman data, termasuk:

1) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebagai teknik pengumpulan data pendahuluan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebiasaan bermain *game online* pada mahasiswa. Adapun langkah-langkah pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Peneliti mempersiapkan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan seputar kebiasaan bermain *game online*, durasi bermain per hari, jenis *game* yang dimainkan, serta dampak yang dirasakan terhadap kegiatan belajar; (2) Peneliti menghubungi mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang telah lolos proses *screening* awal dan bersedia diwawancarai; (3) Peneliti melakukan wawancara secara langsung (*face to face*) dengan responden menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan; (4) Hasil wawancara dicatat dan

digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat data kuesioner yang telah dikumpulkan.

2) Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini yang dilakukan secara daring menggunakan *Google Form*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pengumpulan data melalui kuesioner adalah sebagai berikut: (1) Peneliti mengurus surat izin penelitian dari institusi dan menyerahkannya kepada pihak Institut Kesehatan Karsa Husada Garut; (2) Peneliti mendatangi setiap program studi sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan berdasarkan perhitungan proporsional; (3) Peneliti melakukan proses screening awal kepada mahasiswa yang terpilih secara acak untuk memastikan responden memenuhi kriteria inklusi, yaitu aktif bermain *game online* minimal 1 jam per hari dengan platform *Google Form*; (4) Mahasiswa yang lolos *screening* diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan diminta menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*); (5) Responden diberikan kuesioner intensitas bermain *game online* yang diadaptasi dari instrumen Ali et al. (2024) sebanyak 24 item pernyataan dengan skala *Likert* 1–5 dan diminta untuk mengisinya secara mandiri; (6) Data IP responden diisi secara mandiri oleh responden di dalam *Google Form* berdasarkan transkrip nilai resmi yang dimiliki; (7)) Seluruh jawaban responden tersimpan secara otomatis ke dalam *Google Spreadsheet* yang terhubung dengan *Google Form*; (8) Peneliti mengunduh data dari *Google*

Spreadsheet, memeriksa kelengkapan data, dan selanjutnya mengolah serta menganalisis data sesuai dengan rencana analisis penelitian.

3.6 Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Menurut (Maulana, 2022), validitas merupakan derajat ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga instrumen mampu menggambarkan variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang penulis susun tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor tiap-tiap item dengan skor total kuesioner tersebut. Bila semua pertanyaan itu mempunyai korelasi yang bermakna (*construc validity*). Apabila kuesioner tersebut telah memiliki validitas konstruk, berarti semua item pertanyaan yang ada dalam kuesioner itu mengukur konsep yang diukur (Notoatmodjo, 2018).

Untuk skala intensitas bermain *game online* hasil uji validitas instrumen dalam penelitian ini mengacu pada penelitian sekaligus penemu instrumen yang dilakukan oleh (Ali et al., 2024), yang menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Oleh karena itu peneliti tidak melakukan uji validitas ulang. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas, di mana seluruh item dinyatakan valid dengan nilai

r hitung lebih besar dari r tabel, serta memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70 sehingga dinyatakan reliabel.

3.6.2 Uji Reabilitas

Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat di percaya atau dapat di andalkan. Menurut (Maulana, 2022), reabilitas merupakan tingkat keajegan atau konsistensi suatu instrumen dalam mengukur variabel, sehingga hasil pengukuran dapat di percaya dan tetap stabil jika di lakukan berulang kali. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu untuk tetap konsisten atau tetap bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama.

Untuk reliabilitas pada skala intensitas bermain *game online* juga tidak di lakukan uji ulang karena sudah mengacu pada penelitian sekaligus penemu instrument tersebut yang di lakukan oleh (Ali et al., 2024), yang menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria valid dan reliable. Untuk nilai reabilitas

3.7 Rancangan Analisis Hasil Data Penelitian

3.7.1 Analisis Univariat

Analisa univariat dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian yang tergantung dari jenis datanya (Notoatmodjo, 2018). Masing-masing variabel dianalisis secara deskriptif menggunakan distribusi frekuensi.

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Pada variabel Intensitas Bermain *Game Online*, instrumen yang digunakan untuk mengukur variable tersebut yaitu skala intensitas bermain game online oleh (Ali et al., 2024), yang telah teruji dimana hasil perhitungan di lakukan sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, analisis univariat diterapkan pada setiap variabel yang di teliti, baik data umum maupun data khusus. Data umum mencakup informasi seperti prodi dan usia responden, sedangkan untuk data khusus mencakup informasi seperti intensitas bermain *game online* dan prestasi akademik. Proses analisis di lakukan dengan menggunakan distribusi frekuensi dan kemudian di tampilkan hasilnya dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Analisi univariat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kategori

F = Frekuensi kategori

N = Jumlah reponden

Selanjutnya data yang di hasilkan dari persentase disajikan dengan interpretasi menurut Arikunto (2013), sebagai berikut:

- 1) 0% : tidak seorangpun responden
- 2) 1% - 19% : sangat sedikit dari responden
- 3) 20% - 39% : sebagian kecil dari responden

- 4) 40% - 59% : sebagian responden
- 5) 60% - 79% : sebagian besar responden
- 6) 80% - 99% : hampir seluruh dari responden
- 7) 100% : seluruh responden

2. Prestasi Akademik

Pada variabel Prestasi Akademik, instrumen yang digunakan untuk mengukur variable tersebut yaitu menggunakan nilai Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa dikategorikan sebagai berikut

- a. *Cume Laude* (3,51-4,00)
- b. Sangat Memuaskan (3,1-3,51)
- c. Memuaskan (2,75-3,1)
- d. Tanpa Predikat (2,00-2,75)
- e. Gagal (0,00-1,99)

Hasil analisis univariat ini di sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang memuat jumlah mutlak (n) dan nilai persentase (%) untuk setiap kategorik variabel. Setelah di lakukan pengkategorian, selanjutnya di lakukan persentase dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kategori

F = Frekuensi kategori

N = Jumlah reponden

Selanjutnya data yang di hasilkan dari persentase disajikan dengan interpretasi menurut Arikunto (2013), sebagai berikut:

- 1) 0% : tidak seorangpun responden
- 2) 1% - 19% : sangat sedikit dari responden
- 3) 20% - 39% : sebagian kecil dari responden
- 4) 40% - 59% : sebagian responden
- 5) 60% - 79% : sebagian besar responden
- 6) 80% - 99% : hampir seluruh dari responden
- 7) 100% : seluruh responden

3.7.2 Analisis Bivariat

Analisa bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini digunakan teknik uji *Chi-square*, yaitu uji statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi dua variabel (Notoatmodjo, 2018). Analisa ini bertujuan untuk melihat hubungan antara 2 variabel yaitu variabel independent dan variabel dependent yaitu antara hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. Dihitung menggunakan program SPSS. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

Rumus *Chi-square* :

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)}{fh}$$

Keterangan :

$X^2 = \text{Chi-square}$

f_o = frekuensi observasi

f_h = frekuensi harapan

Untuk melihat hasil perhitungan statistik digunakan batas kemaknaan sebesar 0,05. Jika $p\text{-value} < 0,05$ berarti menunjukkan ada hubungan bermakna antara dua variabel yang di uji. Sedangkan $p\text{-value} >$ berarti menunjukkan tidak ada hubungan bermakna antara dua variabel yang di uji.

3.7.3 Cara Pengolahan Data

1) *Editing*

Proses pengecekan Kembali data yang di peroleh melalui kuesioner jika terdapat data yang tidak lengkap dan tidak memeungkinkan untuk di perbaiki, maka kuesioner tersebut akan di dikeluarkan (*drop out*).

2) *Coding*

Setelah tahap editing, dilakukan pengkodean (*coding*), yaitu mengubah data berbentuk kalimat menjadi angka. Pengkodean ini bertujuan untuk mempermudah pencatatan data dengan memberikan nomor pada setiap jawaban responden, seperti 1,2,3 dan seterusnya.

3) *Data Entry*

Data yang telah di kodekan kemudian di masukan ke dalam perangkat lunak komputer. Proses ini membutuhkan ketelitian agar data yang di

masuk akurat. Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang di gunakan adalah SPSS.

4) *Cleaning*

Tahap akhir adalah pengecekan kembali data yang telah di input untuk memastikan tidak ada kesalahan. Proses ini di lakukan dengan memeriksa distribusi frekuensi variabel, yang di teliti guna mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dalam pengimputan data.

3.8 Langkah-langkah Penelitian

Pengumpulan data merupakan tahap proses pendekatan pada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang di butuhkan dalam penelitian. Tahapan penelitian data tergantung dari teknik yang di gunakan dan desain penelitiannya (Nursalam, 2020). Tahapan yang di lakukan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

3.8.1 Tahap Persiapan

1. Memilih lahan penelitian, dalam hal ini peneliti memilih Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.
2. Melakukan permohonan ijin studi pendahuluan ke Institut Kesehatan Karsa Husada Garut untuk mendapatkan bahan penelitian.
3. Melakukan studi pendahuluan untuk menentukan masalah penelitian dan diperoleh tema penelitian yaitu tentang intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik.
4. Studi kepustakaan melalui buku *literature* dan jurnal.
5. Menyusun skripsi.

6. Menyusun instrumen dan perbaikan instrument.
7. Seminar proposal penelitian mengenai hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi akademik.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan

1. Penyampaian *informed consent* pada responden.
2. Penyebaran instrument.
3. Pengumpulan instrument dan pengecekan kelengkapan.
4. Pengolahan dan menganalisis data yang telah di kumpulkan menggunakan bantuan SPSS.
5. Penyusunan hasil penelitian.
6. Pembahasan hasil penelitian.
7. Sidang atau persentasi hasil penelitian.
8. Revisi skripsi.

3.9 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2026.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 13 Juli 2026 sampai dengan 22 Juli 2026 selama 10 hari, pengumpulan data dilakukan terhadap 144 responden yang sudah memenuhi kriteria inklusi di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. Dari hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan” didapatkan hasil sebagai berikut:

4.1.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 144 mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut sebagai responden. Karakteristik responden berdasarkan program studi dan semester disajikan pada **Tabel 4.1**.

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-Laki	123	85.4
Perempuan	21	14.6
Total	144	100.0
Usia Responden	Frekuensi	Persentase (%)
18-20	76	52.8
21-24	68	47.2
Total	144	100.0
Tingkatan Mahasiswa	Frekuensi	Persentase (%)
1	14	9.7
2	25	17.4
3	35	24.3

4	70	48.6
Total	144	100.0

Berdasarkan **Tabel 4.1** berdasarkan jenis kelamin hampir seluruh dari Mahasiswa (85.4%) laki-laki sebanyak 123 orang. Berdasarkan usia sebagian Mahasiswa (47.2%) berada di kategori 21-24 sebanyak 68 orang. Sementara itu, berdasarkan tingkatan sebagian Mahasiswa (48.6%) berada di tingkat 4 sebanyak 70 orang, sangat sedikit dari Mahasiswa (9.7%) berada di tingkat 1 sebanyak 14 orang.

4.1.2 Analisis Univariat

4.1.2.1 Gambaran Intensitas *Game Online*

Gambaran frekuensi Intensitas *Game Online* pada Mahasiswa S1 Keperawatan di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. 2 Gambaran frekuensi Intensitas Game Online Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Intensitas Game Online	Frekuensi	Persentase (%)
<i>Tinggi</i>	38	26.4
<i>Sedang</i>	80	55.6
<i>Rendah</i>	26	18.0
Total	144	100.0

Berdasarkan **Tabel 4.2** sebagian mahasiswa (55.6%) bermain *game online* sedang sebanyak 80 orang. Sangat sedikit dari mahasiswa (18.0%) bermain *game online* tinggi sebanyak 26 orang.

4.1.2.2 Gambaran Prestasi Akademik

Gambaran frekuensi Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. 3 Gambaran Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Prestasi Akademik	Frekuensi	Persentase (%)
Cume Laude (3,51-4,00)	39	27.0
Sangat Memuaskan (3,1-3,51)	54	37.5
Memuaskan (2,75-3,1)	41	28.5
Tanpa Predikat (2,00-2,75)	9	6.3
Gagal (0,00-1,99)	1	0,7
Total	144	100.0

Berdasarkan **Tabel 4.3** sebagian kecil dari Mahasiswa (37.5%) yang memiliki prestasi akademik sangat memuaskan sebanyak 54 orang. Sangat sedikit Mahasiswa (0.7%) yang memiliki prestasi akademik gagal sebanyak 1 orang.

4.2 Pengujian Hipotesis

4.2.1 Analisis Bivariat

4.2.1.1 Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi

Akademik

Hasil pengolahan data mengenai hubungan intensitas *game online* dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Analisis Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik Berdasarkan IPS

Intensitas <i>Game Online</i>	Prestasi Akademik										Total		<i>p-value</i>
	Cume laude		Sangat Memuaskan		Memuaskan		Tanpa Predikat		Gagal				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
<i>Tinggi</i>	1	0.7	10	6.9	23	16.0	4	2.8	0	0.0	38	26.4	0,001
<i>Sedang</i>	23	16.0	33	22.9	18	12.5	5	3.5	1	0.7	80	55.6	
<i>Rendah</i>	15	10.4	11	7.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	26	18.0	
Total	39	27.1	54	37.5	41	28.5	9	6.3	1	0.7	144	100.0	

Berdasarkan hasil pengolahan data sesuai **Tabel 4.5** diperoleh hasil *game online* dengan prestasi akademik, hasil ini diketahui bahwa *p-value* $0.001 < 0.05$, maka menunjukkan terdapat hubungan antara *game online* dengan prestasi akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. Yang dimana dengan intensitas bermain *game online* tinggi (16.0%) berada pada kategori memuaskan sebanyak 23 orang. Kemudian untuk intensitas bermain *game online* sedang (22.9%) berada pada kategori sangat memuaskan sebanyak 33 orang. Untuk intensitas bermain *game online* rendah (10.4%) berada pada kategori *cume laude* sebanyak 15 orang.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Analisis Pembahasan Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 4.1, karakteristik 144 responden mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut menunjukkan bahwa berdasarkan jenis kelamin, hampir seluruh responden (85,4%) berjenis kelamin laki-laki sebanyak 123

orang, sedangkan responden perempuan hanya berjumlah 21 orang (14,6%). Berdasarkan usia, responden tersebar hampir merata pada dua kelompok, yaitu kategori 18-20 tahun sebanyak 76 orang (52,8%) dan kategori 21-24 tahun sebanyak 68 orang (47,2%). Sementara itu, berdasarkan tingkatan akademik, hampir separuh responden (48,6%) berada pada tingkat 4 sebanyak 70 orang, sedangkan proporsi paling sedikit berada pada tingkat 1 (9,7%) sebanyak 14 orang.

Dominasi responden berjenis kelamin laki-laki dalam penelitian ini sejalan dengan data demografi pemain *game online* secara global yang dikemukakan oleh Gilbert (2022), bahwa populasi pemain *game online* masih didominasi oleh laki-laki dibandingkan perempuan pada berbagai kelompok usia. Hal ini diperkuat oleh temuan Ali dan Dahlan (2024) bahwa laki-laki cenderung menghabiskan waktu bermain *game online* lebih lama dibandingkan perempuan, sebagai bagian dari pola sosialisasi dan pengisian waktu luang. Peneliti berasumsi bahwa proporsi responden laki-laki yang jauh lebih besar dalam penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi terhadap tingginya keterpaparan terhadap aktivitas bermain *game online* pada populasi penelitian, mengingat laki-laki secara umum memiliki ketertarikan dan aksesibilitas yang lebih tinggi terhadap permainan daring dibandingkan perempuan.

Ditinjau dari aspek usia, seluruh responden berada pada rentang 18-24 tahun yang menurut tahap perkembangan termasuk dalam kategori remaja akhir menuju dewasa awal (*emerging adulthood*). Pada tahap ini,

individu masih berada dalam proses pematangan kemampuan pengendalian diri dan regulasi emosi, sebagaimana dijelaskan oleh Hasanah (2022) bahwa kontrol diri dan regulasi emosi berhubungan erat dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa. Rentang usia yang relatif homogen ini menjadikan seluruh responden berada pada kelompok risiko yang serupa terhadap paparan *game online*, sehingga perbedaan intensitas bermain yang muncul lebih dipengaruhi oleh faktor kontrol diri individu dibandingkan oleh perbedaan usia itu sendiri.

Adapun distribusi responden berdasarkan tingkatan akademik yang didominasi oleh mahasiswa tingkat akhir (tingkat 4) mengindikasikan bahwa sebagian besar responden tengah berada pada fase akademik dengan tuntutan tugas dan beban belajar yang tinggi, termasuk persiapan penyusunan tugas akhir maupun praktik klinik. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Muftikhah dan Mustafidah (2024) bahwa faktor internal seperti tingkat akademik dan beban studi turut berkontribusi terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa. Peneliti berasumsi bahwa mahasiswa tingkat akhir memiliki tuntutan manajemen waktu yang lebih kompleks dibandingkan mahasiswa tingkat awal, sehingga kemampuan mereka dalam mengendalikan waktu bermain *game online* menjadi faktor yang sangat penting agar tidak mengganggu pencapaian akademik pada masa-masa krusial menjelang penyelesaian studi.

4.3.2 Gambaran Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.2, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa (55,6%) memiliki intensitas bermain *game online* pada kategori sedang sebanyak 80 orang, diikuti oleh kategori tinggi sebanyak 38 orang (26,4%), dan kategori rendah sebanyak 26 orang (18,0%).

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut telah mampu mengendalikan aktivitas bermain *game online* pada tingkat yang moderat. Sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Putra dan Rusli (2021) serta Nelwan dan Situmorang (2022), intensitas bermain *game online* merupakan ukuran frekuensi dan durasi aktivitas bermain yang dilakukan seseorang dalam kurun waktu tertentu. Kategori sedang menggambarkan bahwa mahasiswa masih menyisihkan waktu untuk bermain *game online* sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang, namun belum sampai pada taraf yang mengorbankan aktivitas akademik maupun tanggung jawab lainnya secara signifikan.

Namun demikian, peneliti tetap menyoroti bahwa masih terdapat 38 orang (26,4%) mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* tinggi, yang menjadi kelompok berisiko mengalami dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Doni (2018) bahwa *game online* dapat memberikan dampak

positif maupun negatif tergantung pada seberapa besar intensitas dan pengendalian diri penggunaannya. Semakin tinggi intensitas bermain tanpa disertai kontrol diri yang baik, semakin besar pula risiko dampak negatif yang ditimbulkan, seperti penurunan waktu belajar, gangguan pola tidur, dan menurunnya interaksi sosial sebagaimana dikemukakan oleh Sinlae dkk (2026).

Di sisi lain, hasil ini juga sejalan dengan pandangan Granic, Lobel, dan Engels (2014) bahwa bermain *game online* pada intensitas yang terkendali justru dapat memberikan manfaat, seperti melatih kemampuan pemecahan masalah, koordinasi, dan interaksi sosial melalui permainan multipemain, sepanjang tidak dilakukan secara berlebihan. Peneliti berasumsi bahwa proporsi terbesar mahasiswa yang berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa aktivitas bermain *game online* pada populasi penelitian ini masih cenderung berfungsi sebagai media relaksasi dan pengisi waktu luang, bukan sebagai aktivitas yang mendominasi keseharian mahasiswa. Meskipun demikian, keberadaan kelompok dengan intensitas tinggi tetap perlu menjadi perhatian, mengingat mahasiswa keperawatan dituntut memiliki kesiapan akademik dan kedisiplinan waktu yang tinggi dalam mendukung proses pendidikan profesinya.

4.3.3 Gambaran Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.3, diperoleh gambaran bahwa sebagian mahasiswa (37,5%) memiliki prestasi akademik pada

kategori sangat memuaskan sebanyak 54 orang, diikuti oleh kategori memuaskan sebanyak 41 orang (28,5%), kategori *cum laude* sebanyak 39 orang (27,0%), kategori tanpa predikat sebanyak 9 orang (6,3%), dan kategori gagal sebanyak 1 orang (0,7%).

Apabila dicermati lebih lanjut, kategori *cum laude* dan sangat memuaskan bila digabungkan menunjukkan bahwa sebanyak 93 orang (64,5%) responden berada pada kategori prestasi akademik yang tinggi, sementara hanya 10 orang (7,0%) yang berada pada kategori tanpa predikat dan gagal. Kondisi ini menggambarkan bahwa secara umum, mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut memiliki capaian prestasi akademik yang cukup baik.

Pencapaian ini sejalan dengan pendapat Saleh (2014) bahwa prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya motivasi belajar, faktor keluarga, lingkungan kampus, serta keaktifan dalam kegiatan organisasi. Selain itu, Muftikhah dan Mustafidah (2024) juga menjelaskan bahwa pencapaian prestasi belajar mahasiswa merupakan hasil interaksi antara faktor internal, seperti kemampuan kognitif, motivasi, dan kondisi psikologis, dengan faktor eksternal, seperti metode pengajaran, dukungan keluarga, serta lingkungan belajar. Baiknya capaian prestasi akademik pada penelitian ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa masih mampu menjaga keseimbangan antara aktivitas akademik dengan aktivitas lain di luar perkuliahan, termasuk aktivitas bermain *game online*.

Meskipun demikian, peneliti tetap menyoroti adanya 9 orang (6,3%) mahasiswa dengan prestasi akademik tanpa predikat dan 1 orang (0,7%) dengan prestasi akademik gagal. Menurut Kusumawati (2020), tekanan akademik dan kecemasan yang dialami mahasiswa dapat berdampak pada penurunan pencapaian prestasi belajar, sedangkan Salsabila (2020) menyatakan bahwa prestasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesehatan fisik dan psikologis, serta faktor eksternal seperti lama belajar dan lingkungan keluarga. Peneliti berasumsi bahwa rendahnya proporsi mahasiswa pada kategori prestasi akademik rendah dalam penelitian ini turut dipengaruhi oleh berbagai faktor tersebut, tidak semata-mata disebabkan oleh satu faktor tunggal seperti intensitas bermain *game online*, meskipun sebagaimana akan dibahas lebih lanjut pada sub bab berikutnya, intensitas bermain *game online* tetap terbukti memiliki hubungan yang bermakna dengan pencapaian prestasi akademik mahasiswa.

4.3.4 Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik Berdasarkan Kategori Indeks Prestasi Persemester (IPS)

Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-Square* yang telah dilakukan terhadap 144 responden, diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. Apabila dicermati lebih lanjut berdasarkan kategori

Indeks Prestasi Semester (IPS), tampak suatu pola yang konsisten, yaitu pada kelompok mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* tinggi (38 orang atau 26,4%), sebagian besar berada pada kategori memuaskan (23 orang atau 16,0%) dan hanya 1 orang (0,7%) yang mampu mencapai kategori *cum laude*. Sebaliknya, pada kelompok dengan intensitas bermain *game online* rendah (26 orang atau 18,0%), justru proporsi terbesar berada pada kategori *cum laude* (15 orang atau 10,4%) dan sangat memuaskan (11 orang atau 7,6%), serta tidak satu pun responden yang berada pada kategori memuaskan ke bawah.

Hasil ini sejalan dengan konsep dasar intensitas bermain *game online* yang dikemukakan oleh Putra dan Rusli (2021) dan Nelwan dan Situmorang (2022), bahwa intensitas merupakan tingkatan ukuran frekuensi dan durasi yang digunakan seseorang dalam melakukan aktivitas bermain *game online*. Semakin tinggi frekuensi dan durasi yang dihabiskan, maka semakin tinggi pula intensitasnya, dan apabila tidak dikendalikan dengan baik dapat memberikan dampak negatif yang serius terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa, khususnya pada prestasi akademik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Sinlae dkk (2026) yang menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* yang terlalu tinggi dapat menimbulkan penurunan waktu belajar efektif, gangguan konsentrasi dan fokus belajar, perubahan pola tidur, penurunan motivasi belajar, hingga isolasi sosial. Rangkaian dampak tersebut secara langsung maupun tidak langsung

berkontribusi terhadap menurunnya kualitas pencapaian akademik mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi.

Peneliti berasumsi bahwa hubungan ini terjadi karena mahasiswa yang menghabiskan waktu secara intens untuk bermain *game online* cenderung mengalami pengalihan fokus dan energi dari aktivitas akademik ke aktivitas bermain, sebagaimana dikemukakan oleh Syarpani dkk (2025) bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengalihkan waktu dan energi mahasiswa dari aktivitas akademik sehingga mengganggu manajemen waktu belajar yang efektif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa keperawatan yang dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, ketepatan pengambilan keputusan, serta kesiapan akademik yang tinggi mengingat profesinya kelak berhadapan langsung dengan keselamatan dan nyawa manusia. Selaras dengan pendapat Cahyani (2025), paparan *game online* yang intens dan cepat (*fast-paced*) dapat memengaruhi pola atensi mahasiswa, sehingga pada saat berada di kelas atau belajar mandiri, mahasiswa menjadi lebih mudah terdistraksi dan sulit mempertahankan fokus dalam waktu yang lama, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan pemahaman materi dan pencapaian prestasi akademik.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri dan Yandri (2024) yang menunjukkan adanya hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan stres akademik, di mana mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* tinggi cenderung

mengalami stres akademik yang lebih tinggi pula, yang pada gilirannya berisiko menurunkan prestasi akademik seperti IP dan IPK. Sejalan pula dengan penelitian Adji Firmansyah dan Septi Gumindari (2024) pada mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang menemukan bahwa sebagian mahasiswa mengalami kesulitan mengendalikan aktivitas bermain *game online* dan mengakui adanya dampak negatif terhadap prestasi belajar.

Demikian pula penelitian Susmita Sari dkk (2024) yang menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar dan prestasi siswa, serta penelitian Rahyuni dkk (2021) yang menegaskan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menambah bukti empiris bahwa fenomena keterkaitan antara intensitas bermain *game online* dengan pencapaian akademik konsisten ditemukan pada berbagai populasi mahasiswa, termasuk pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

Namun demikian, tidak seluruh penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang sejalan. Penelitian Fasya dkk (2025) misalnya menemukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game online* dengan tingkat stres mahasiswa. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan variabel dependen yang diukur, di mana stres akademik merupakan kondisi psikologis yang bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh banyak faktor lain di luar aktivitas bermain *game online*, sedangkan prestasi akademik dalam penelitian ini diukur secara objektif

melalui Indeks Prestasi Semester (IPS) yang merupakan hasil kumulatif dari proses belajar mahasiswa selama satu semester. Perbedaan karakteristik responden, jenis game yang dimainkan, serta kemampuan regulasi diri masing-masing individu juga diduga turut memengaruhi variasi hasil penelitian antar populasi.

Peneliti juga menyoroti bahwa hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik tidak bersifat mutlak atau berlaku sama pada setiap individu. Hal ini terlihat dari adanya 1 orang mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* tinggi yang tetap mampu meraih prestasi akademik pada kategori *cum laude*. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Salsabila (2020) dan Broto Legowo (2016) bahwa prestasi akademik dipengaruhi oleh banyak faktor lain, baik faktor internal seperti kesehatan fisik, psikologis, motivasi, dan kondisi psikoemosional, maupun faktor eksternal seperti lama belajar dan lingkungan keluarga. Artinya, mahasiswa yang memiliki kemampuan pengendalian diri (*perceived behavioral control*) yang baik sebagaimana dijelaskan dalam teori *Planned Behavior*, tetap berpeluang mempertahankan prestasi akademiknya meskipun memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi, karena mampu mengatur keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar secara lebih bijak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang bermakna dengan prestasi akademik mahasiswa, dengan kecenderungan arah

hubungan negatif, yaitu semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pencapaian prestasi akademiknya. Temuan ini menjadi bahan refleksi penting, baik bagi mahasiswa agar lebih bijak dalam mengelola waktu bermain *game online*, maupun bagi institusi pendidikan dalam menyusun kebijakan akademik dan program pembinaan mahasiswa guna mendukung peningkatan prestasi akademik di era digital saat ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 144 responden Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut yang bermain game online, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian responden dengan intensitas *game online* pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut berada pada kategori sedang.
2. Sebagian kecil dari responden dengan prestasi akademik pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut berada pada kategori sangat memuaskan dengan rentan IPS (3,1-3,51).
3. Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik berdasarkan IPS pada mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

5.2 Saran

1. Bagi Intitusi Pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan akademik dan program pembinaan mahasiswa, misalnya melalui kegiatan bimbingan

konseling, sosialisasi manajemen waktu, maupun program pengembangan minat dan bakat, guna membantu mahasiswa menyeimbangkan antara aktivitas bermain *game online* dengan tanggung jawab akademik sehingga prestasi akademik dapat terus ditingkatkan.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan mampu mengelola waktu bermain game online secara lebih bijak dengan menetapkan batasan durasi bermain, menyusun skala prioritas antara kegiatan akademik dan hiburan, serta meningkatkan kesadaran diri (*self-regulation*) agar aktivitas bermain game online tidak mengganggu proses belajar dan pencapaian prestasi akademik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan variabel lain yang turut memengaruhi prestasi akademik, seperti motivasi belajar, manajemen waktu, atau kondisi psikologis mahasiswa, serta mempertimbangkan penggunaan desain penelitian longitudinal dan instrumen yang lebih spesifik dalam mengukur jenis atau genre *game online* yang dimainkan, mengingat setiap genre dapat memberikan dampak yang berbeda terhadap konsentrasi dan waktu belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji Firmansyah, & Septi Gumiandari. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 37–54. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285>
- Ali, K., Dahlan, A., Info, A., & History, A. (2024). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dan Keterampilan Sosial dengan Agresivitas Pada Remaja*. 7(September), 10583–10589.
- Amelia, D., Nasution, P., Aqilah, Z. N., Panjaitan, H., Mariani, D., Pancasila, P., & Medan, U. N. (2025). *Analisis Dampak Game Online bagi Mental Remaja Saat Ini*. 9, 9599–9603.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan 15). Jakarta. Rineka Cipta.
- Broto Legowo, M. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa Dengan Menggunakan Metode Analisis Diskriminan.
- Cahyani, H. D. (2025). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik melalui Konsentrasi Belajar*. 8, 5867–5872.
- Dominica, M., Paraera, N., Studi, P., Profesi, P., & Pendidikan, F. (2025). *Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Prokrastinasi Akademik : Sebuah Analisis Empiris*. 23(1), 69–85. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v23i1.6890>
- Darmadi. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Lampung: Guepedia.
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4(2).
- Fadzilah, I. N., Bahriyah, E. N., Maharul, R., & Faaroe, S. A. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Instagram Terhadap Eksistensi Diri Pada Siswa-Siswi Smk Telkom Jakarta*. 08(02), 110–123.
- Fasya, Z. H., Tarigan, H. Q., Sabiya, F. D., & Wahyu, M. (2025). *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online (Seperti Mobile Legends , PUBG & Free Fire) dengan Tingkat Stres pada Mahasiswa*. 4(September).
- Gilbert, n. (2022, 1 14). Number of gamers worldwide 2022/2023: demographics, statistics, and predictions. Dipetik 09 17, 2022, dari financesonline: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- Granic, I., Lobel, A. and Engels, R.C.M.E. (2014) ‘The Benefits of Playing Video Games’, *American Psychologist Association*, 69(1), pp. 66–78. Available at: <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
- Hasanah, F. (2022). Hubungan antara Kontrol Diri dan Regulasi Emosi dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang

Skripsi. *Skripsi*.

- Insyani, v. (2021, september 24). Q2 2020, penetrasi pengguna game pulau jawa tertinggi di indonesia. Retrieved september 20, 2022, from uzone.id: <https://uzone.id/q2-2020-penetrasi-internet-pulau-jawa-tertinggi-di-indonesia>
- Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*. 7, 26320–26332.
- Kusumawati, D. (2020). Anxiety and academic achievement in college students. *Jurnal Magister Psikologi*, 12(1), 22–33.
- Maulana, A. (2022). *Analisis Validitas , Reliabilitas , dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa*. 3(3), 133–139.
- Muftikhah, M., & Mustafidah, H. (2024). Prediksi Prestasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Faktor Internal dan Eksternal Menggunakan Jaringan Backpropagation dengan Klasifikasi Fuzzy. *Sainteks*, 21(1), 47. <https://doi.org/10.30595/sainteks.v21i1.21590>
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). *Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19*. 20(2), 176–188.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan (Cetakan 3)*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (5th ed.)*. Jakarta. Salemba Medika.
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(9), 36–56.
- Putri, H., & Yandri, H. (2024). *Academic Stress and Nomophobia : Their Impact on Online Gaming Intensity on college students*. 8(2), 58–67. <https://doi.org/10.26539/teraputik.823256>
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Rahmawati Parman, firman pakaya. (2022). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo*. 01(01), 32–39.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Rahman, d. F. (2022, agustus 17). 10 negara dengan pemain video game terbanyak, peringkat berapa?Dipetik september 30, 2022, dari databoks.katadata:

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>

- Safitri, S. S. (2020). Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *In Jurnal Edumaspul*, 4(2), 364–376.
- Saleh, M. (2014). 109JurnalPHENOMENON, Volume 4 Nomor 2, Oktober 2014Pengaruh Motivasi, Faktor Keluarga ...Pengaruh Motivasi, Faktor Keluarga, Lingkungan Kampus Dan Aktif Berorganisasi TerhadapP Prestasi Akademik. *Phenomenon*, 4(2), 109–141.
- Sharma, P., Shamim, R., & Imran, M. (2024). *Effects of Online Games on the Academic Performance of Students : An Analysis*. 4(2), 2989–2999.
- Sinlae, E., Dhiu, M., Studi, P., & Keguruan, F. (2026). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Dampak Negatif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2431>
- Suherdi, P. H. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi*. 7(1), 973–977.
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. 01(01), 28–38.
- Susmita Sari, A., Yuliyanti, S., Puguh B, L. W., & Supriadi. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Gme Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa Info Artikel Abstrak. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18, 2302–2531.
- Syarpani, M., Indah, E. P., Dirgantoro, E. W., & History, A. (2025). *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations*. 14(2), 451–456.
- Salsabila, A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *In Jurnal Pendidikan dan Dakwah (Vol. 2)*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Bandung. Alfabeta.
- Wahyuni, R. (2017). *Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja Correlation Of Facebook Use Intensity With Tendency Becoming Nomophobia on Adolescent*. 13.

Lampiran 1 Permohonan Jadi Responden**LAMPIRAN****PERMOHONAN JADI RESPONDEN*****(Informed Consent)***

Kepada Yth,

Calon Responden,

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.

Nama : Raksa Jati Diri

NIM : KHGC22108

Akan mengadakan penelitian dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut”.

Untuk keperluan tersebut saya memohon kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Selanjutnya saya mengharapkan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang di berikan dengan kejujuran. Jawaban tersebut akan terjamin kerahasiaannya dan penelitian ini akan bermanfaat semaksimal mungkin.

Atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

(Raksa Jati Diri)

Lampiran 2 Lembar Persetujuan**LEMBAR PERSETUJUAN*****(Informed Consent)***

Dengan hormat,

Dengan menandatangani lembar ini saya:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Menyatakan bersedia untuk menjadi responden pada penelitian yang akan di laksanakan oleh saudara Raksa Jati Diri (KHGC22108), mahasiswa Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut”.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sejujur-jujurnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Garut, Mei 2026

(.....)

Lampiran 3 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA MAHASISWA S1 KEPERAWATAN INSTITUT KESEHATAN KARSASUSATI GARUT

A. KUESIONER SKALA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

Petunjuk pengisian kuesioner :

- 1) Dalam mengerjakan kuesioner berikut ini tidak ada jawaban benar atau salah. Yang dibutuhkan adalah jawaban jujur dan apa adanya, sehingga semua jawaban dianggap benar.
- 2) Setiap jawaban anda adalah sangat berharga dan penting, sehingga anda dimohon tidak melewatkan satupun pertanyaan yang diajukan.
- 3) Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda cheklis (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Jawaban artinya sebagai berikut:
- 4) Terdapat 24 pertanyaan yang terdiri atas item favorable (positif) dan item unfavorable (negatif). Sekala di susun menggunakan lima alternatif jawaban yaitu, sangat tidak sesuai (STS), kurang sesuai (KS), cukup sesuai (CS), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Untuk respon dari aitem favorable, jika menjawab STS mendapat nilai 1, KS mendapat nilai 2, CS mendapat nilai 3, S mendapat nilai 4, SS mendapat nilai 5. Sedangkan respon dari item unfavorable, jika menjawab STS mendapat nilai 5, KS mendapat nilai 4, CS mendapat nilai 3, S mendapat nilai 2, SS mendapat nilai 1.
- 5) Peneliti sangat menghargai kerjasama anda dan mengucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	F/UF	STS	KS	CS	S	SS
1	Saya sering tidak berkumpul bersama teman karena asik bermain <i>game online</i>	F					
2	Saya lebih memilih <i>game</i> daripada berkumpul dengan teman-teman	F					
3	Saya akan kesal dan marah jika ada yang melarang saya bermain <i>game online</i>	F					
4	Saya selalu memikirkan <i>game</i> ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung	F					
5	Saya lebih nyaman beraktivitas bersama teman daripada memainkan <i>game online</i>	UF					
6	Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung saya suka memikirkan <i>game online</i>	F					
7	Kecemasan saya akan hilang ketika bermain <i>game online</i>	F					
8	Ketika memegang gadget saya pasti bermain <i>game online</i>	F					
9	Setiap hari saya bermain <i>game online</i>	F					
10	Apabila orang lain bermain <i>game online</i> , saya tidak tertarik	UF					
11	Saya tidak peduli dengan teman yang memainkan <i>game online</i>	UF					
12	Ketika libur saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> lebih dari 4 jam perhari	F					

13	Ketika bermain <i>game online</i> , saya tidak suka diganggu oleh siapapun	F					
14	Saya merasa puas apabila dapat bermain <i>game online</i> lebih lama	F					
15	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 3 jam perhari	F					
16	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar daripada bermain <i>game online</i>	UF					
17	Setiap hari saya selalu menyempatkan diri untuk bermain <i>game online</i>	F					
18	Saya merasa tidak tenang ketika tidak bermain <i>game online</i> selama sehari	F					
19	Saya meluangkan banyak waktu bermain <i>game online</i> sampai puas	F					
20	Saya menggunakan waktu senggang untuk belajar daripada bermain <i>game online</i>	UF					
21	Saya sering lupa mengerjakan tugas karena bermain <i>game online</i>	F					
22	Saya sering tidak mendengar panggilan orangtua ketika bermain <i>game online</i>	F					
23	Saya merasa kesulitan untuk mengakhiri permainan <i>game online</i>	F					

24	Saya bermain <i>game online</i> kurang dari 2 jam perhari	UF					
----	--	----	--	--	--	--	--

B. PRESTASI AKADEMIK

Nama (inisial) :

Jenis Kelamin :

Umur :

Tingkat :

Indeks Prestasi Semester (IPS) sekarang

- ☐ 3,51 – 4,00
- ☐ 3,1 – 3,51
- ☐ 2,75 – 3,1
- ☐ 2,00 – 2,75
- ☐ 0,00 – 1,99

Indeks Prestasi Semester (IPS) nya

- ☐ Naik
- ☐ Tetap
- ☐ Turun

Lampiran 4 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing Utama

LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Raksa Jati Diri

NIM : KHGC22108

Pembimbing : Andri Nugraha, S.Kep.,Ners.,M.Kep

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi

Akademik (IPK) Pada Mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut.

No	Tanggal		Materi yang di konsulkan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	Masuk	Keluar			
			Pengajuan Judul	Ace Judul	
			bab 1	Susun kembali dengan foto penyusunan bab 1	
				Revisi kembali dengan foto penyusunan - Kolimat pembuka - presentasi inter. pgs - Fenomena - teori tiap variabel	
				Revisi bab 1 terhasl penelitian tersebut	
				lanjutkan Skripsi	

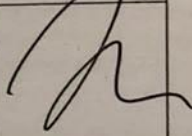
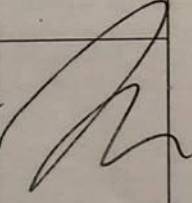
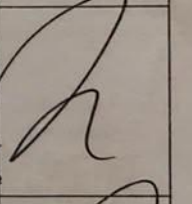
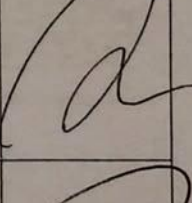
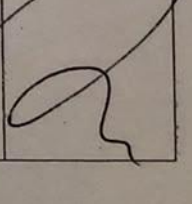
LEMBAR BIMBINGAN

Nama : Raksa Jati Diri

NIM : KHGC22108

Pembimbing : Andri Nugraha, S.Kep.,Ners.,M.Kep

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Akademik (IPK) Pada Mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut.

No	Tanggal		Materi yang di konsulkan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	Masuk	Keluar			
			Bab II	Ace bab II	
			Bab III	Pendahuluan intrumen penelitian ke bab II	
			Bab IV & V	Tombakan tabel karakteristik respirasi dan pada bagian kesimpulan jangan ada angka	
			Bab IV & V	Pada pembahasan jangan terlalu banyak untuk satu paragraf	
			Bab IV & V	Ace Semuanya Harat	

Lampiran 5 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing Pendamping

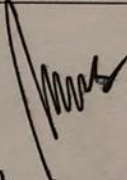
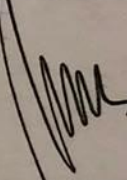
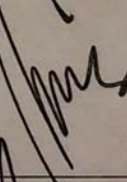
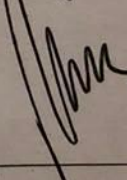
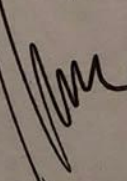
LEMBAR BIMBINGAN

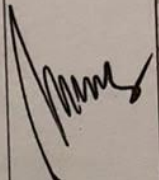
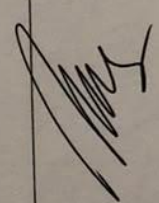
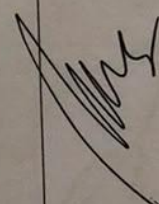
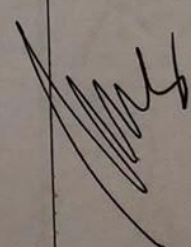
Nama : Raksa Jati Diri

NIM : KHGC22108

Pembimbing : H. Aceng Ali Awaludin, S. Kep., Ners., M.H.Kes

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Akademik (IPK) Pada Mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut.

No	Tanggal		Materi yang di konsulkan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	Masuk	Keluar			
			Program Judul	Acc Judul lanjut bab I	
			bab I	Revisi perbaikan penulisan, spasi lanjutkan bab II	
			bab II	Perbaiki penulisan spasi, serta cantumkan jurnal di setiap kalimat	
			bab II	Tambahkan teori terkait dampak bermain game online terhadap psikologi	
			bab III	- Telaah - Kerangka penulisan	

No	Tanggal		Materi yang dikonsulkan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	Masuk	Keluar			
				Ace Sempro	
			Bab <u>iv</u>	Revisi bab <u>iv</u> - Jangan Copy paste total dari spes - Sesuaikan penulisan - lengkapi pembahasan bagian bab <u>v</u>	
			Bab <u>v</u>	Revisi bab <u>iv</u> - Jangan salin angka pada rumus - Sisa cekatan dengan manfaat. - Grafik lengkap	
				Ace Sidang Harat.	

Lampiran 6 Formulir Usulan Topik Penelitian

YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Karsa Husada Garut
 SK Mendiknas RI No. : 129/ D / 0 / 2007
 Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No. 24 Garut – Jawa Barat
 Web : <https://stikeskhg.ac.id> E-mail: Stikeskarsahusada@yahoo.com

FORMULIR USULAN TOPIK PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : Rakso Jati Dini
 NIM : KH6C22108
 PROGRAM STUDY : S1 Keperawatan
 TAHUN AKADEMIK : 2025 / 2026

NO	PENELITIAN	KETERANGAN
1	Tema Penelitian	: Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik (IPK)
2	Judul Penelitian	: Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik (IPK) pada Mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut
3	Variabel Penelitian	1. Intensitas Bermain Game Online 2. Prestasi Akademik (Variabel Dependen) 3.
4	Tempat Penelitian	: STIKes Karsa Husada Garut
5	Metode Penelitian	: Kuantitatif

Garut, 16 Desember 2025

Pembimbing Utama
Andri Nugraha, S.kep., Ners., M.kep

Pembimbing Pendamping
H. Aceng Ali Aveludin, S.kep., Ners., M.H.Kes

Menyetujui,
 LP4M
Andhika Lungguh P, S.Kom., M.Si

Lampiran 7 Surat Izin Studi Pendahuluan



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Institut Kesehatan Karsa Husada Garut
 SK Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi No. : 25/B/O/2026
 Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No.24 Garut – Jawa Barat
 Kampus III : Jl. Proklamasi No. 33 Garut – Jawa Barat

Nomor : 0108 /IKKHG/UM/III/2026
 Lampiran :
 Perihal : Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth.
Sdr. Raksa Jati Diri
 Di
 Tempat

Assalamualikum Wr. Wb

Menindaklanjuti surat dari mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan, perihal izin studi pendahuluan yang dilaksanakan di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut. Pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dan mengizinkan:

1. Nama mahasiswa : Raksa Jati Diri
2. NIM : KHGC22108
3. Program Studi : S1 Keperawatan

Dengan penelitian yang berjudul: “**Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik (IPK) pada Mahasiswa Institut Kesehatan Karsa Husada Garut**” untuk melaksanakan studi pendahuluan di Institut Kesehatan Karsa Husada Garut dengan catatan:

1. Mengumpulkan hasil pelaksanaan studi pendahuluan setelah selesai melaksanakan studi pendahuluan
2. Tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan hukum dan norma-norma di lokasi studi pendahuluan

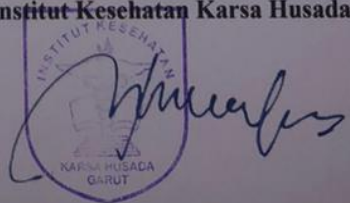
Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 12 Maret 2026

Hormat kami,

Rektor

Institut Kesehatan Karsa Husada Garut




Dr. Iwan Wahyudi, S.Kep., Ns., M. Kep

NIP. 043298.1003.027

Lampiran 8 Jumlah data mahasiswa Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

4/6/26, 9:51 AM stikeskhg.operator.siakad.tech/mahasiswa/aksistatusaktivitas.php

STIKES Karsa Husada Garut

Jumlah Mahasiswa Kelompok Status Aktivitas

Parameter Laporan:
 FILTER: Tahun Akademik/Semester (2025/2026 Genap) |
 Jenis Kelas (Semua)

Dihasilkan Oleh:
 SISTEM INFORMASI AKADEMIK
 Pengguna: Admin 3
 Waktu Cetak : 05/04/2026 09:50

No	Program Studi	Jumlah	Status Aktif Mahasiswa						Belum Ada Status
			Aktif	Cuti	Non-aktif	Double Degree	Kampus Merdeka	Menunggu Uji Kompetensi	
1	S1 Gizi	0	0	0	0	0	0	0	0
2	D3 Teknologi Laboratorium Medis	244	242	1	0	0	0	0	1
3	D3 Analisis Kesehatan	0	0	0	0	0	0	0	0
4	S1 Ilmu Keperawatan	734	689	28	0	0	0	0	17
5	D3 Keperawatan	456	445	1	0	0	0	0	10
6	Profesi Profesi Ners	115	115	0	0	0	0	0	0
7	S1 Kebidanan	180	179	1	0	0	0	0	0
8	D3 D3 Kebidanan	132	127	0	0	0	0	0	5
9	Profesi Pendidikan Profesi Bidan	63	35	0	0	0	0	0	28
10	D3 Farmasi	206	203	2	0	0	0	1	0
Jumlah		2130	2035	33	0	0	0	1	61

Jumlah Mahasiswa Kelompok Status Keluar

No	Program Studi	Jumlah	Status Keluar Mahasiswa					
			Lulus	Mutasi	Dikeluarkan	Mengundurkan Diri	Putus Sekolah	Wafat
1	S1 Gizi	0	0	0	0	0	0	0
2	D3 Teknologi Laboratorium Medis	0	0	0	0	0	0	0
3	D3 Analisis Kesehatan	0	0	0	0	0	0	0
4	S1 Ilmu Keperawatan	2	0	0	0	2	0	0
5	D3 Keperawatan	0	0	0	0	0	0	0
6	Profesi Profesi Ners	0	0	0	0	0	0	0
7	S1 Kebidanan	2	0	0	0	2	0	0
8	D3 D3 Kebidanan	0	0	0	0	0	0	0
9	Profesi Pendidikan Profesi Bidan	0	0	0	0	0	0	0
10	D3 Farmasi	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		4	0	0	0	4	0	0

Status Aktivitas

Halaman 1 dari 1

<https://stikeskhg.operator.siakad.tech/mahasiswa/aksistatusaktivitas.php>

Lampiran 9 Surat Kode Etik



Komite Etik Penelitian Research Ethics Committee

Surat Layak Etik Research Ethics Approval



No:005960/KEP STIKes Karsa Husada Garut/2026

Peneliti Utama : RAKSA JATI DIRI
Principal Investigator
Peneliti Anggota : -
Member Investigator
Nama Lembaga : STIKes Karsa Husada Garut
Name of The Institution
Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1
Title : Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut
The Correlation Between Online Gaming Intensity and Academic Achievement Among Undergraduate Nursing Students at Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Atas nama Komite Etik Penelitian (KEP), dengan ini diberikan surat layak etik terhadap usulan protokol penelitian, yang didasarkan pada 7 (tujuh) Standar dan Pedoman WHO 2011, dengan mengacu pada pemenuhan Pedoman CIOMS 2016 (lihat lampiran). *On behalf of the Research Ethics Committee (REC), I hereby give ethical approval in respect of the undertakings contained in the above mention research protocol. The approval is based on 7 (seven) WHO 2011 Standard and Guidance part III, namely Ethical Basis for Decision-making with reference to the fulfilment of 2016 CIOMS Guideline (see enclosed).*

Kelayakan etik ini berlaku satu tahun efektif sejak tanggal penerbitan, dan usulan perpanjangan diajukan kembali jika penelitian tidak dapat diselesaikan sesuai masa berlaku surat kelayakan etik. Perkembangan kemajuan dan selesainya penelitian, agar dilaporkan. *The validity of this ethical clearance is one year effective from the approval date. You will be required to apply for renewal of ethical clearance on a yearly basis if the study is not completed at the end of this clearance. You will be expected to provide mid progress and final reports upon completion of your study. It is your responsibility to ensure that all researchers associated with this project are aware of the conditions of approval and which documents have been approved.*

Setiap perubahan dan alasannya, termasuk indikasi implikasi etis (jika ada), kejadian tidak diinginkan serius (KTIDKIDS) pada partisipan dan tindakan yang diambil untuk mengatasi efek tersebut; kejadian tak terduga lainnya atau perkembangan tak terduga yang perlu diberitahukan; ketidakmampuan untuk perubahan lain dalam personel penelitian yang terlibat dalam proyek, wajib dilaporkan. *You require to notify of any significant change and the reason for that change, including an indication of ethical implications (if any); serious adverse effects on participants and the action taken to address those effects; any other unforeseen events or unexpected developments that merit notification; the inability to any other change in research personnel involved in the project.*

21 July 2026
Chair Person



Andhika Lungguh Pencika

Masa berlaku:
21 July 2026 - 21 July 2027

Lampiran 10 Surat Izin Penelitian



YAYASAN DHARMA HUSADA INSANI GARUT
Institut Kesehatan Karsa Husada Garut
 SK Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi No. : 25/B/O/2026
 Kampus I : Jl. Subyadinata No. 07 Garut – Jawa Barat Kampus II : Jl. Nusa Indah No.24 Garut – Jawa Barat
 Kampus III : Jl. Proklamasi No. 33 Garut – Jawa Barat

Nomor : 0701 /KKHG/AK/VII/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Persetujuan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Raksa Jati
 Di
 Tempat

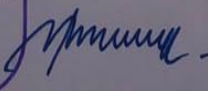
Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian mahasiswa pada tanggal 12 Juli 2026 tentang permohonan izin penelitian, kami menyatakan bahwa pada prinsipnya memberikan izin penelitian kepada :

1. Nama Mahasiswa : Raksa Jati
2. NIM : KHGC22108
3. Program Studi : S1 Keperawatan
3. Topik/Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut
4. Data Yang Dibutuhkan : -

Pelaksanaan penelitian agar tetap memperhatikan ketentuan dan tata tertib yang berlaku di Instansi kami. Data dan informasi yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan akademik sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disampaikan.

Demikian surat balasan ini kami sampiakan. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih

Garut, 21 Juli 2026
 Hormat kami,
 Rektor

Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

Dr. Iwan Wahyudi, S. Kep., Ns., M. Kep
 NIP. 043298.1003.027

Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian





Lampiran 12 Jawaban Responden

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan
1	R	L	21-24	4	2	2	1	4	3	3	4	5	4	1	3	5	3	5	4	2	4	2	3	2	3	4	4	1	74	2	2,75 – 3,1	3	Tetap	2
2	A	L	21-24	4	4	3	3	3	2	3	4	4	5	2	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	79	2	3,51 – 4,00	1	Turun	3
3	MSN	L	18-20	3	3	1	2	1	4	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	55	3	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
4	I	P	18-20	2	1	1	1	1	5	1	1	1	2	3	4	1	2	1	1	3	2	1	1	3	1	1	1	1	40	3	3,51 – 4,00	1	Naik	1
5	V	P	18-20	2	1	1	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	52	3	3,51 – 4,00	1	Naik	1
6	Z	L	18-20	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	5	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	1	1	3	58	2	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
7	I	L	18-20	3	3	2	4	2	3	2	5	4	5	2	2	2	5	5	3	4	5	3	3	3	3	1	3	5	79	2	3,51 – 4,00	1	Turun	3
8	TA	L	21-24	4	2	3	5	2	4	2	4	2	3	2	5	2	5	4	1	3	1	5	2	2	4	2	5	3	73	2	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
9	Y	L	18-20	2	2	2	1	2	4	1	5	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	5	1	1	2	3	54	3	3,51 – 4,00	1	Turun	3
10	R	L	18-20	1	2	1	1	2	5	2	1	2	2	3	3	1	2	2	2	4	2	1	1	3	2	2	1	3	50	3	3,1 – 3,51	2	Naik	1
11	NWA	L	21-24	4	4	2	1	1	4	1	2	3	2	2	1	4	3	4	4	2	4	1	2	2	2	1	2	2	56	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
12	FSAM	L	21-24	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	60	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
13	G	L	21-24	4	1	1	2	2	5	1	3	2	2	4	3	1	4	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	59	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
14	J	L	18-20	2	5	2	2	1	5	2	1	2	2	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	49	3	3,51 – 4,00	1	Tetap	2
15	T	L	21-24	4	3	3	4	4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	85	2	3,51 – 4,00	1	Naik	1
16	A	P	18-20	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	2	4	65	2	3,51 – 4,00	1	Naik	1
17	S	P	21-24	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	66	2	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
18	T	L	18-20	2	1	1	1	1	4	1	2	1	1	4	2	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	38	3	3,51 – 4,00	1	Tetap	2
19	M	P	21-24	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4	2	2	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	2	96	1	3,51 – 4,00	1	Naik	1
20	W	L	18-20	2	4	4	1	2	2	2	4	5	5	2	4	4	4	3	3	2	5	4	4	2	1	3	4	3	77	2	3,51 – 4,00	1	Tetap	2

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan
21	DZF	L	18-20	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	2	1	1	3	1	1	1	4	37	3	3,51 – 4,00	1	Naik	1
22	N	P	18-20	2	2	1	3	1	4	2	2	2	1	4	5	1	3	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	51	3	3,51 – 4,00	1	Naik	1
23	M	L	18-20	2	1	1	2	1	5	1	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	3	51	3	3,51 – 4,00	1	Turun	3
24	A	L	21-24	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	2	3	3	2	1	5	4	4	1	77	2	2,75 – 3,1	3	Turun	3
25	A	L	21-24	4	1	1	1	1	4	1	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	3	51	3	3,51 – 4,00	1	Tetap	2
26	R	L	21-24	4	1	1	2	1	5	5	3	1	3	2	4	2	3	5	5	2	2	2	1	2	4	4	5	3	68	2	0,00 – 1,99	5	Naik	1
27	IS	L	21-24	4	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	2	2	5	2	3	3	61	2	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
28	L	L	21-24	4	3	1	1	1	5	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	5	2	1	1	5	1	1	1	3	47	3	3,1 – 3,51	2	Naik	1
29	F	L	21-24	4	2	3	3	3	2	4	4	4	4	1	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	2	3	2	1	67	2	3,51 – 4,00	1	Turun	3
30	T	P	21-24	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	65	2	3,1 – 3,51	2	Tetap	2
31	F	L	21-24	4	2	1	1	2	5	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	58	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
32	A	L	21-24	4	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	57	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
33	D	L	21-24	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	3	3,1 – 3,51	2	Naik	1
34	M	P	21-24	4	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	4	2	3	2	3	53	3	3,1 – 3,51	2	Naik	1
35	S	L	21-24	4	2	2	1	2	4	2	2	2	3	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	1	2	4	53	3	3,51 – 4,00	1	Tetap	2
36	R	L	21-24	4	2	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	2	70	2	2,75 – 3,1	3	Naik	1
37	R	L	21-24	4	2	2	2	2	3	2	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	65	2	3,1 – 3,51	2	Naik	1
38	R	L	21-24	4	4	4	4	3	2	3	4	5	4	1	3	4	4	5	5	1	3	3	3	1	4	4	3	2	79	2	2,75 – 3,1	3	Tetap	2
39	F	L	21-24	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	2	3	4	5	5	4	2	3	2	3	2	5	5	5	2	82	2	2,75 – 3,1	3	Turun	3
40	S	L	21-24	4	3	3	4	3	2	4	5	5	5	2	3	5	5	5	4	2	4	3	3	3	4	5	5	2	89	1	2,75 – 3,1	3	Turun	3
41	A	L	21-24	4	4	4	3	4	2	4	5	4	3	2	4	5	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	2	88	1	2,75 – 3,1	3	Turun	3
42	R	L	21-24	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	4	4	3	1	72	2	2,75 – 3,1	3	Turun	3

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan	
43	A	L	21-24	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	5	5	3	3	2	3	2	3	2	5	5	3	2	75	2	2,75-3,1	3	Turun	3	
44	S	L	21-24	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	4	5	3	3	3	3	1	3	1	2	5	3	1	68	2	2,00-2,75	4	Turun	3	
45	R	L	21-24	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	3	1	3	1	2	3	4	5	3	1	61	2	2,75-3,1	3	Turun	3	
46	R	L	21-24	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	1	3	2	3	2	1	2	3	1	58	2	3,1-3,51	2	Turun	3	
47	A	L	21-24	4	2	2	3	1	1	3	3	3	1	2	1	3	3	2	4	2	3	3	2	1	3	2	3	1	54	3	3,1-3,51	2	Turun	3	
48	A	L	21-24	4	2	1	3	1	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	4	2	64	2	3,1-3,51	2	Turun	3	
49	F	L	21-24	4	2	2	1	3	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3	2	52	3	3,1-3,51	2	Turun	3	
50	F	L	21-24	4	1	2	3	2	2	3	4	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	4	2	1	61	2	3,1-3,51	2	Turun	3	
51	F	L	21-24	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	1	4	4	2	1	63	2	2,75-3,1	3	Turun	3	
52	G	L	21-24	4	2	3	3	3	2	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	1	2	1	3	3	3	2	55	3	3,1-3,51	2	Turun	3	
53	H	L	21-24	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	4	3	3	2	3	3	2	1	3	3	2	1	63	2	3,1-3,51	2	Turun	3	
54	I	L	21-24	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	5	4	3	4	3	2	2	2	3	3	4	2	2	65	2	3,1-3,51	2	Turun	3
55	L	L	21-24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	5	3	90	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
56	C	L	21-24	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	1	67	2	3,1-3,51	2	Turun	3	
57	L	L	21-24	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	90	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
58	M	L	21-24	4	3	2	1	2	3	2	3	3	2	4	3	5	5	3	3	1	1	2	2	1	4	5	3	1	64	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
59	R	P	21-24	4	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	5	4	3	4	1	3	2	3	1	3	4	3	1	67	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
60	T	L	21-24	4	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	2	3	3	1	3	3	3	2	62	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
61	T	L	21-24	4	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	3	3	1	3	2	3	1	3	3	3	2	62	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
62	A	L	21-24	4	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	1	2	2	2	1	4	5	3	1	67	2	2,75-3,1	3	Tetap	2	
63	Y	L	21-24	4	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	1	3	2	2	1	3	3	3	1	60	2	2,75-3,1	3	Tetap	2	
64	A	L	21-24	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	2	2	1	5	5	3	2	65	2	2,75-3,1	3	Tetap	2	

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan
65	R	L	21-24	4	2	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	4	5	5	1	3	2	3	1	5	5	3	1	69	2	2,75-3,1	3	Tetap	2
66	G	L	21-24	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	5	3	3	3	4	5	5	5	4	89	1	2,75-3,1	3	Turun	3
67	H	L	21-24	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	3	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	4	89	1	2,75-3,1	3	Turun	3
68	F	L	18-20	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	5	3	4	81	2	2,75-3,1	3	Tetap	2
69	D	L	18-20	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	5	4	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	90	1	2,75-3,1	3	Turun	3
70	R	L	18-20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	5	4	3	4	74	2	2,75-3,1	3	Tetap	2
71	R	P	18-20	4	2	2	3	1	2	2	4	2	2	4	1	4	2	1	1	4	3	1	2	4	2	1	1	2	53	3	3,51-4,00	1	Naik	1
72	M	L	21-24	4	3	4	4	3	4	3	3	5	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	5	3	88	1	3,1-3,51	2	Tetap	2
73	Y	P	21-24	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	32	3	3,51-4,00	1	Naik	1
74	L	P	21-24	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	3	2	5	40	3	3,1-3,51	2	Tetap	2
75	A	L	18-20	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	5	5	4	4	88	1	3,1-3,51	2	Turun	3
76	Y	L	21-24	4	2	3	2	2	1	1	3	3	3	4	4	1	5	3	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	60	2	3,1-3,51	2	Naik	1
77	A	P	21-24	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	30	3	3,51-4,00	1	Tetap	2
78	PP	P	21-24	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	2	3,1-3,51	2	Naik	1
79	YWP	L	21-24	4	3	2	4	1	3	1	3	3	1	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2	2	2	3	3	2	54	3	3,1-3,51	2	Tetap	2
80	N	P	21-24	4	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	3	41	3	3,51-4,00	1	Naik	1
81	A	L	21-24	4	3	2	5	1	3	2	5	5	5	4	1	3	5	2	3	4	5	2	2	5	1	1	5	1	75	2	3,1-3,51	2	Naik	1
82	A	L	18-20	1	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	81	2	3,51-4,00	1	Naik	1
83	W	L	18-20	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	88	1	2,75-3,1	3	Turun	3
84	E	L	18-20	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	2	3	3	4	5	4	3	88	1	2,75-3,1	3	Tetap	2
85	D	L	18-20	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	5	5	3	5	3	2	3	5	5	5	4	4	89	1	2,75-3,1	3	Turun	3
86	S	P	18-20	3	3	3	4	2	4	3	5	3	5	4	4	2	5	5	3	4	5	3	3	4	2	2	4	4	86	2	3,1-3,51	2	Tetap	2

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan
87	W	L	18-20	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	96	1	3,1-3,51	2	Tetap	2
88	M	L	18-20	3	3	3	4	3	3	3	5	3	5	3	4	3	4	5	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	89	1	3,1-3,51	2	Tetap	2
89	R	L	18-20	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	5	5	4	5	2	3	2	4	1	2	3	5	82	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
90	M	L	18-20	3	3	3	4	2	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	75	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
91	F	L	18-20	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	1	2	5	5	3	2	1	2	1	2	3	4	3	3	71	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
92	N	L	18-20	3	3	3	3	2	4	3	5	3	5	4	4	3	5	4	2	4	4	3	3	3	3	2	4	4	83	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
93	R	P	18-20	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3	73	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
94	J	L	18-20	3	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3	1	1	3	3	63	2	3,1-3,51	2	Turun	3
95	F	P	18-20	3	3	2	3	3	4	1	1	1	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	2	68	2	3,1-3,51	2	Tetap	2
96	M	L	18-20	2	3	3	4	3	3	3	5	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	3	5	3	4	4	4	88	1	3,1-3,51	2	Turun	3
97	S	L	18-20	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	84	2	3,51-4,00	1	Tetap	2
98	R	L	18-20	3	2	2	1	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	5	4	76	2	3,51-4,00	1	Tetap	2
99	R	L	18-20	3	3	3	4	3	3	4	5	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	3	90	1	3,1-3,51	2	Turun	3
100	Y	L	18-20	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	88	1	2,00-2,75	4	Turun	3
101	M	L	18-20	2	3	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	4	5	2	3	3	3	3	2	1	3	4	75	2	3,51-4,00	1	Tetap	2
102	A	L	18-20	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	89	1	3,1-3,51	2	Turun	3
103	M	L	18-20	2	4	4	3	2	4	2	2	4	2	5	2	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	4	2	4	75	2	3,51-4,00	1	Tetap	2
104	S	L	18-20	3	2	3	3	2	3	3	4	2	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	74	2	3,1-3,51	2	Turun	3
105	R	L	18-20	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	4	3	76	2	3,51-4,00	1	Tetap	2
106	H	L	18-20	3	2	2	3	2	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	72	2	2,00-2,75	4	Turun	3
107	R	L	18-20	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	4	4	3	5	5	3	5	4	3	3	4	4	4	5	3	89	1	2,00-2,75	4	Turun	3
108	H	L	18-20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	2	1	3	4	76	2	2,00-2,75	4	Turun	3

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan	
109	A	L	18-20	3	2	2	3	2	3	3	4	2	5	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	3	74	2	2,00-2,75	4	Turun	3	
110	I	L	18-20	3	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	89	1	2,00-2,75	4	Turun	3	
111	R	L	18-20	2	4	4	2	4	4	4	5	5	5	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	88	1	2,00-2,75	4	Turun	3	
112	B	L	18-20	2	2	2	1	3	3	1	2	3	2	4	4	2	2	1	3	3	4	2	2	4	3	2	1	4	60	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
113	A	L	18-20	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	90	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
114	L	P	18-20	2	2	1	1	1	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	1	2	2	1	3	4	43	3	3,51-4,00	1	Tetap	2	
115	S	L	18-20	2	1	1	2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	4	3	2	4	2	4	4	3	4	2	5	71	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
116	T	L	21-24	4	2	1	2	1	4	2	5	3	3	2	3	3	5	5	3	4	5	3	4	2	5	4	5	4	80	2	3,51-4,00	1	Turun	3	
117	D	L	21-24	4	3	1	1	4	3	4	5	5	4	3	4	2	5	5	5	3	4	3	4	3	5	5	5	3	89	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
118	Z	L	21-24	4	3	4	3	5	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	4	3	1	2	2	2	2	2	3	3	59	2	2,75-3,1	3	Turun	3	
119	R	L	18-20	1	2	2	1	2	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	88	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
120	ZTU	P	18-20	4	3	3	1	1	5	1	3	1	1	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	1	2	1	3	55	3	3,1-3,51	2	Tetap	2	
121	M	L	18-20	1	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	5	2	87	2	2,75-3,1	3	Turun	3	
122	Z	L	18-20	1	4	4	5	5	3	4	5	4	5	2	3	5	4	5	5	2	4	5	4	2	5	4	4	3	96	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
123	D	L	18-20	1	3	4	5	2	1	3	4	5	2	1	3	4	5	2	3	4	4	2	2	5	5	5	5	4	83	2	2,00-2,75	4	Turun	3	
124	S	P	21-24	4	4	3	3	2	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	5	4	2	3	2	4	2	77	2	3,1-3,51	2	Naik	1	
125	R	L	21-24	4	2	3	3	2	3	3	5	4	5	4	3	3	5	4	3	4	5	4	5	3	3	4	4	4	88	1	3,1-3,51	2	Turun	3	
126	S	L	21-24	4	3	3	4	2	3	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	2	3	2	5	4	95	1	2,75-3,1	3	Turun	3
127	D	L	18-20	1	3	4	5	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	5	3	3	2	2	4	4	5	4	4	89	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
128	A	L	18-20	1	3	3	3	3	4	3	5	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	90	1	2,75-3,1	3	Turun	3	
129	B	L	18-20	1	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	4	4	5	3	4	72	2	3,51-4,00	1	Tetap	2	
130	M	L	18-20	1	2	2	3	3	4	4	4	2	5	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	5	3	88	1	2,75-3,1	3	Turun	3	

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Tingkat	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Jumlah	Kode Skor	Kategori IPS	Kode Kategori	Perubahan	Kode Perubahan	
131	M	L	18-20	2	3	2	3	1	4	2	5	3	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	5	3	88	1	2,75–3,1	3	Turun	3	
132	M	L	18-20	2	3	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	98	1	3,1–3,51	2	Turun	3	
133	R	L	18-20	1	3	3	2	4	2	5	4	3	4	1	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	80	2	3,1–3,51	2	Tetap	2	
134	E	L	18-20	1	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	77	2	3,51–4,00	1	Tetap	2	
135	R	L	18-20	1	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	90	1	2,75–3,1	3	Turun	3	
136	E	L	18-20	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	76	2	3,1–3,51	2	Tetap	2	
137	R	L	18-20	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	5	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3	4	75	2	2,75–3,1	3	Turun	3	
138	W	L	18-20	3	3	3	4	5	2	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4	3	5	5	5	3	88	1	2,75–3,1	3	Turun	3	
139	G	L	18-20	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	90	1	2,75–3,1	3	Turun	3	
140	A	L	18-20	2	3	2	3	3	3	3	5	5	4	3	4	2	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	79	2	3,51–4,00	1	Tetap	2	
141	N	L	18-20	2	3	3	2	3	2	3	3	3	5	3	3	2	2	4	3	4	4	4	2	3	2	3	2	2	70	2	3,51–4,00	1	Tetap	2	
142	A	L	18-20	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	90	1	2,75–3,1	3	Turun	3	
143	R	L	18-20	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	2	69	2	3,1–3,51	2	Tetap	2	
144	D	L	18-20	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	3	89	1	3,1–3,51	2	Tetap	2

Lampiran 13 Frequency Table

Gender Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	123	85.4	85.4	85.4
	P	21	14.6	14.6	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Kategori Usia Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18-20	76	52.8	52.8	52.8
	21-24	68	47.2	47.2	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Mahasiswa Tingkat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	14	9.7	9.7	9.7
	2	25	17.4	17.4	27.1
	3	35	24.3	24.3	51.4
	4	70	48.6	48.6	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	38	26.4	26.4	26.4
	Sedang	80	55.6	55.6	81.9
	Rendah	26	18.1	18.1	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Prestasi Akademik Berdasarkan Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cume Laude	39	27.1	27.1	27.1
	Sangat Memuaskan	54	37.5	37.5	64.6
	Memuaskan	41	28.5	28.5	93.1
	Tanpa Predikat	9	6.3	6.3	99.3
	Gagal	1	.7	.7	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Fluktuasi Akademik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Naik	27	18.8	18.8	18.8
	Tetap	54	37.5	37.5	56.3
	Turun	63	43.8	43.8	100.0
	Total	144	100.0	100.0	

Lampiran 14 Chi-Square Test

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	44.848 ^a	8	.001
Likelihood Ratio	54.193	8	.001
Linear-by-Linear Association	34.726	1	.001
N of Valid Cases	144		

a. 5 cells (33.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .18.

RIWAYAT HIDUP



❖ Identitas Diri

Nama Lengkap : Raksa Jati Diri

Tempat, Tanggal Lahir : Garut, 13 Agustus 2002

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Agama : Islam

Alamat : Kp. Cihaseum, RT 001, RW 006, Desa.
Putrajawa, Kec. Selaawi, Kab. Garut, Prov.
Jawa Barat.

Alamat e-mail : jatidiriraksa@gmail.com

❖ Riwayat Pendidikan

2010 – 2016 : SDN 2 Putrajawa

2016 – 2019 : SMPN 1 Selaawi

2019 – 2022 : SMAN 13 Garut

2022 – 2026 : Institut Kesehatan Karsa Husada Garut

❖ Riwayat Penelitian

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Akademik
Pada Mahasiswa S1 Keperawatan Institut Kesehatan Karsa Husada Garut.