

SKRIPSI

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KETAJAMAN PENGLIHATAN PADA REMAJA DI SMP
MUHAMMADIYAH 06 WULUHAN
KABUPATEN JEMBER**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan

Oleh:

Ponco Puspita Dewi

14.1101.1056

**PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2018**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KETAJAMAN PENGLIHATAN PADA REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 06 WULUHAN KABUPATEN JEMBER

Ponco Puspita Dewi

NIM. 14.1101.1056

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember

Jember, Juli 2018

Pembimbing I

Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes
NIP. 197206 26 200501 2 001

Pembimbing II

Ns. Zuhrotul Eka Yulis, S.Kep., M.Kes
NPK. 0717078505

PENGESAHAN

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KETAJAMAN PENGLIHATAN PADA REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 06 WULUHAN KABUPATEN JEMBER

Ponco Puspita Dewi

NIM. 14.1101.1056

Dewan Penguji Ujian Sidang Skripsi Program Studi S1 Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember

Jember, Juli 2018

Penguji,

1. Ketua : Ns. Susi Wahyuning Asih, S.Kep., M.Kep (.....)
NPK. 0720097502
2. Penguji I : Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes (.....)
NIP. 197206 26 200501 2 001
3. Penguji II : Ns. Zuhrotul Eka Yulis, S.Kep., M.Kes (.....)
NPK. 0717078505

Mengetahui,
Dekan

Ns. AwatifulAzza, M.Kep.,Sp.Kep.Mat
NIP.197012132005012001

PENGUJI SKRIPSI

Dewan Penguji Ujian Akhir Skripsi Pada Program S1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Jember

Jember, Juli 2018

Penguji I

Ns. Susi Wahyuning Asih, S.Kep., M.Kep
NPK. 0720097502

Penguji II

Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes
NIP. 197206 26 200501 2 001

Penguji III

Ns. Zuhrotul Eka Yulis, S.Kep., M.Kes
NPK. 0717078505

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah hirobbil'alamin...

Rasa syukur sebanyak-banyaknya peneliti ucapkan kepada Allah S.W.T. atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga terbentuklah karya ini melalui proses yang indah. Tak lupa sholawat dan salam tetap selalu tercurahkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad S.A.W. yang membawa dunia ini dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang benderang. Suka duka mewarnai perjalanan peneliti sampai saat ini. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk:

1. Orangtua saya, Bapak “Baidhowi” dan Ibu “Marwiyah” atas kesabaran dan kasih sayangnya yang melimpah serta doa-doa di setiap waktunya sehingga mengantarkan anaknya ke jenjang pendidikan sarjana.
2. Saudara kandung saya, Wahyudi Hariyanto, Dwi Andriyanto dan Tri Agus Setiabudi yang telah memberikan suport dan do’a dengan penuh kasih sayang tanpa pamrih, kepada kakak-kakak ipar dan keponakan-keponakan yang senantiasa memberikan do’a terbaiknya.
3. Dosen-dosen saya di Universitas Muhammadiyah Jember yang telah membagi ilmunya kepada saya khususnya ibu Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes dan ibu Ns. Zuhrotul Eka Yulis, S.Kep., M.Kes. yang telah membimbing saya selama penyusunan skripsi ini.
4. Almamater FIKes S-1 Keperawatan UNMUH JEMBER terimakasih telah membantu mewujudkan cita-cita saya dan akan saya kenang selamanya.
5. Sahabat-sahabatku tercinta mommy sholehah: Binti Fithrotul, Lailatul Karimah, Dwi Wahyu M.Z, Qorie Cornea, Qorina Mifta A, Rini Efatri yang sudah memberikan semangat serta do’anya. Sampai ke Jannah-Nya ya rek.
6. Teman seperjuangan angkatan 2014 yang selama empat tahun bersama-sama berjuang sampai mendapat gelar S.Kep khususnya kelas.

MOTTO

“SESUNGGUHNYA BERSAMA KESULITAN ADA KEMUDAHAN, MAKA
APABILA ENKKAU TELAH SELESAI (DARI SUATU URUSAN),
KERJAKANLAH DENGAN SUNGGUH-SUNGGUH (URUSAN) YANG
LAIN), DAN HANYA KEPADA TUHANMU-LAH ENKKAU BERHARAP

(Q.S AL-INSYIRAH: 6-7)

TERBENTUR, TERBENTUR, TERBENTUR, TERBENTUK

-TAN MALAKA-

Abstrak

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Juli 2018

Ponco Puspita Dewi

Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja
Di SMP Muhammadiyah 06 Wuluan Kabupaten Jember

Xv + 69 hal+1 bagan + 7 tabel + 12 lampiran

Abstrak

Bermain Game online merupakan suatu bentuk permainan yang menghubungkan melalui jaringan internet, tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, asal terhubung dengan jaringan internet. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* adalah dapat mempengaruhi fungsi ketajaman penglihatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *game online* dengan ketajaman penglihatan pada remaja dengan desain korelasional pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah remaja usia 13-15 tahun di SMP Muhammadiyah 06 Wuluan Kabupaten Jember sebanyak 156 orang dengan sampel 112 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan jumlah terbesar adanya kategori sedang dalam bermain *game online* sebanyak 64 orang (57,1%) dan jumlah terbesar ketajaman penglihatan normal sebanyak 96 (85,7%). Uji statistik menggunakan uji *spearman rho* ($\alpha=0,05$). Hasil yang didapat $p = 0,006$ yang berarti $p < 0,05$. Dengan nilai $r = 0,257$. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa H_1 diterima, yang artinya ada hubungan bermain *game online* dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluan Kabupaten Jember. Hubungan ini bersifat positif atau searah yang artinya semakin berlebihan bermain *game online* maka ketajaman penglihatan semakin terganggu. Dengan nilai keeratan hubungan atau r adalah lemah. Sehingga diharapkan para orangtua, tenaga kesehatan dan para guru dapat memberikan edukasi dan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif *game online*.

Kata kunci : bermain *game online*, ketajaman penglihatan

Abstract

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
STUDY OF NURSERY BACHELOR PROGRAM
FACULTY OF HEALTH SCIENCE

A thesis, July 2018

Ponco Puspita Dewi

The Correlation between Playing Online Games with Sight Sharpness of Teenagers in SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Jember

xv + 69 pages + 1 draft + 13 tables + 12 attachments

Abstract

Playing online games is playing a game which is in a form of internet-connected games, unlimited by the equipment used, as long as it is connected to internet. One of the negative impacts we can get from playing online games is it can affect the function of sight sharpness. The objective of the research is to know the correlation between playing online games with the sight sharpness of teenagers using cross sectional correlational approach. The population of this research is teenagers aged 13-15 in SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Jember in amount of 156 respondents and the sample in amount of 112 respondents. Sample taking technique is using proportional random sampling. The result of the research shows that the highest total for playing online games category is in amount of 64 people (57,1%) and highest total of normal sight sharpness is in amount of 96 (85,7%). Statistical test using spearman rho test ($\alpha = 0,05$). The results obtained $p = 0.006$ which means $p < 0.05$. With a value of $r = 0.257$. The results of this study state that H_1 is accepted, which means there is a relationship playing online games with visual acuity in adolescents at Muhammadiyah Middle School 06 Wuluhan, Jember Regency. This relationship is positive or unidirectional which means that the more excessive playing online games, the better the sharpness of vision. With the closeness value of the relationship or r is weak. So that it is expected that parents, health workers and teachers can provide education and understanding of the positive and negative impacts of online games.

Keywords: playing online games, sight sharpness

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Jember”.

Penyusunan skripsi ini sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Keperawatan. Banyak hambatan yang penulis temukan dalam penyusunan proposal ini yang semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Dengan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tulus dan ikhlas atas bimbingannya kepada yang terhormat:

1. Bapak DR. Ir..Hazmi, DESS selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Ibu Ns. Awatiful Azza, M.Kep, Sp.Kep.Mat, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak Ns. Sasmiyanto, S.Kep., M.Kes., selaku Ketua Program Studi S-1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes selaku pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Ns. Zuhrotul Eka Yulis, S.Kep., M.Kes, selaku pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Luluk Budiyanti, S.Ag, selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Jember yang telah memberikan ijin kepada kami untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan di Program Studi S-1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan 2014.
8. Pihak-pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari dengan sepenuh hati, bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi maupun teknis penulisan karena keterbatasan yang dimiliki peneliti. Semoga amal baik yang telah dilakukan mendapat amal baik dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih memerlukan penyempurnaan, oleh karena itu dengan hati yang tulus harapan peneliti mendapatkan koreksi dan telaah yang konstruktif agar skripsi ini menjadi lebih baik.

Jember, 25 Juli 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGUJI SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	7
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Konsep Bermain <i>Game Online</i>	10
B. Konsep Ketajaman Penglihatan	22
C. Konsep Hubungan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Ketajaman Penglihatan	30
D. Penelitian Terkait	31
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS.....	34
A. Kerangka Konsep.....	
B. Hipotesis	
BAB IV METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian	35
B. Populasi, Sampel dan Sampling.....	35
C. Definisi Operasional	38
D. Tempat	41
E. Waktu Penelitian.....	41
F. Etika Penelitian	41
G. Alat Pengumpulan Data	42
H. Prosedur Pengumpulan Data.....	43
I. Analisis Data.....	46
BAB V HASIL PENELITIAN	50
A. Data Umum.....	50
B. Data Khusus	51
BAB VI PEMBAHASAN.....	53

A. Interpretasi Dan Diskusi Hasil	53
B. Keterbatasan Penelitian.....	63
C. Implikasi Terhadap Pelayanan Keperawatan.....	63
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
Tabel 4.2 Tabel Bantu Analisis Univariat	45
Tabel 4.3 Tabel Analisis <i>Spearman Rho</i>	49
Tabel 5.1 Tabel Distribusi Frekuensi Usia Remaja	50
Tabel 5.2 Tabel Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin	50
Tabel 5.3 Tabel Distribusi Frekuensi Alasan Bermain	51
Tabel 5.4 Tabel Distribusi Frekuensi Alat Yang Digunakan	51
Tabel 5.5 Tabel Distribusi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	51
Tabel 5.6 Tabel Distribusi Frekuensi Ketajaman Penglihatan	52
Tabel 5.7 Tabel Distribusi Frekuensi Hubungan Bermain <i>Game Online</i>	52
Dengan Ketajaman Penglihatan	

DAFTAR SKEMA

Skema 3.1 Kerangka Konsep.....	32
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Informed Consent</i>	60
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	70
Lampiran 3 Petunjuk Pengisian Instrumen	71
Lampiran 4 Kuesioner <i>Game Online</i>	72
Lampiran 5 <i>Snellen Cart</i>	75
Lampiran 6 Daftar Jumlah Siswa	76
Lampiran 7 Hasil SPSS	77
Lampiran 8 Lembar Konsultasi	83
Lampiran 9 Surat Permohonan Pengambilan Data Awal	84
Lampiran 10 Surat Permohonan Penelitian	86
Lampiran 11 Telah Melakukan Penelitian	88
Lampiran 12 Riwayat Hidup	89