

**HUBUNGAN *SELF MANAGEMENT* DENGAN KECANDUAN  
*GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMP MATARAM  
KASIHAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan  
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun oleh:

**LUTHFI DWI NUGRAHA**

**NPM. 212201060**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KESEHATAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI**

**HUBUNGAN *SELF MANAGEMENT* DENGAN KECANDUAN  
*GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMP MATARAM  
KASIHAN**

Diajukan oleh:

**LUTHFI DWI NUGRAHA**

**NPM. 212201060**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Sah  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan  
di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Tanggal 26 Agustus 2025

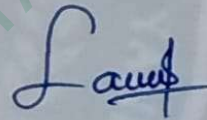
Mengesahkan:

Penguji,



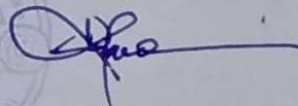
Rahayu Iskandar, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
NIDN: 04-0508-7501

Pembimbing,



Latifah Susilowati, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
NIDN: 05-1412-8801

Ketua Prodi Keperawatan (S-1)



Dewi Utari S.Kep.,Ns.,MNS  
NPP: 2010-13-033

## SURAT PERYATAAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama ; Luthfi Dwi Nugraha

NPM : 212201060

Program Studi : Keperawatan (S-1)

Judul Skripsi : Hubungan *Self Management* dengan Kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan.

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian saya bersifat **original**. Dalam melakukan penelitian ini, saya juga menyatakan **bersedia untuk menaati prinsip-prinsip etik yang tertuang dalam penelitian ini**. Apabila telah selesai melakukan penelitian, maka saya akan melaporkan ringkasan hasil penelitian (abstraksi) ke Komite Etik Penelitian yang terkait. Bila mana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan scbenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2025  
Peneliti,



Luthfi Dwi Nugraha

## PRAKATA

*Assalamu'alaikum Warahmatullohi Wabaraakatuh*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul "Hubungan *Self Management* dengan kecanduan *Game Online* pada remaja SMP" tepat pada waktunya. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Studi S1 Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta 2024. Dalam penyusunan skripsi ini saya mendapatkan bimbingan dan bantuan baik materi maupun nasehat dari berbagai nasehat dari berbagai pihak sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya, oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof.Dr.rer.nat.,apt.,Triana Hertiani,S.Si.,M.Si.selaku Rektor Universitas Jenderal Acmad Yani Yogyakarta
2. Ibu Dr.Ida Nursanti,S,Kep.,Ns.,MPH sebagai Dekan Universitas Jenderal Acmad Yani Yogyakarta.
3. Ibu Dewi Utari S.Kep.,Ns.,MNS selaku ketua Prodi Keperawatan Universitas Jenderal Acmad Yani Yogyakarta.
4. Ibu Latifah Susilowati,.S,Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing dalam penyusunan Skirpsi penelitian ini yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan,arahan, dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Rahayu Iskandar,S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua saya, yang memberikan dukungan kepada saya untuk mengerjakan skripsi ini dengan sampai terakhiir.
7. Dan terimakasih untuk teman-teman saya yang telah memberikan dukungan kepada saya dan memberikan semangat untuk saya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh*

Yogyakarta,21 Juni 2025

Penulis

Luthfi Dwi Nugraha

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERYATAAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
1. Tujuan Umum.....	5
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teoritis.....	7
1. Konsep Dasar Remaja.....	7
2. Konsep Dasar <i>Game Online</i> .....	10
3. Konsep <i>Self Management</i> .....	14
B. Kerangka Teori.....	18
C. Kerangka Konsep.....	19
D. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Desain Penelitian.....	20
B. Lokasi dan Waktu.....	20
C. Populasi dan Sampel.....	20
D. Variabel.....	21
E. Definisi Operasional.....	22
F. Alat Dan Metode Pengumpulan Data.....	22
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	27
H. Metode Pengolahan dan Analisis Data.....	28
I. Etika Penelitian.....	31
J. Pelaksanaan Penelitian.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
2. Gambaran Karakteristik Responden Penelitian.....	36
3. Gambaran <i>Self Management</i> pada Remaja SMP Mataram Kasihan.....	37
4. Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja SMP Mataram Kasihan.....	37
5. Hubungan Antara <i>Self Management</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja SMP Mataram Kasihan.....	38

B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
1. Karakteristik Responden.....	39
2. Gambaran <i>Self Management</i> pada Remaja SMP Mataram Kasihan .....	43
3. Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja SMP Mataram Kasihan .....	45
4. Hubungan Antara <i>Self Management</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i> pada remaja SMP Mataram Kasihan.....	46
C. Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	50
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	59

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasioanal .....	22
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner .....	23
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner .....	25
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n=166) .....	36
Tabel 4.2 Distribusi <i>Self Management</i> pada remaja SMP Mataram Kasihan n (n=166).....	37
Tabel 4. 3 Distribusi kecanduan <i>Game Online</i> pada remaja SMP Mataram Kasihan (n=166).....	37
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data (n=166).....	38
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Uji <i>Somer,s</i> hubungan <i>Self management</i> dan Kecanduan <i>game online</i> pada remaja SMP Mataram Kasihan Yogyakarta (n = 166).....	38

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	18
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Penelitian .....	19
Gambar 4. 1 Denah SMP Mataram Kasihan.....	35

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin penelitian .....	60
Lampiran 2 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	61
Lampiran 3 Lembar <i>Informed Consent</i> .....	62
Lampiran 4 Kuesioner Penelitian .....	63
Lampiran 5 Surat Persetujuan etik Penelitian .....	68
Lampiran 6 Lampiran SPSS .....	69
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan.....	73
Lampiran 8 Jadwal Kegiatan .....	74
Lampiran 9 Lembar Bimbingan.....	75
Lampiran 10 Hasil Cek Plagiarisme .....	77

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA