

Game Online_Turnitin.docx

by - Turnitin

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

Submission date: 26-Aug-2025 02:16AM (UTC-0400)

Submission ID: 2728999346

File name: Game_Online_Turnitin.docx (1.51M)

Word count: 7957

Character count: 53570

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

1
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**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja adalah kelompok usia 10 hingga 24 tahun yang belum menikah. Masa ini merupakan periode peralihan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang ditandai oleh perubahan besar dalam aspek fisik, psikologis, dan social (Zahro & Yuliana, 2023). Selama fase ini, remaja mulai membangun jati diri, mengeksplorasi berbagai minat, dan berusaha memperoleh penerimaan dari teman sebaya (Novrialdy *et al.*, 2019). Rasa ingin tahu yang tinggi, pencarian identitas, serta keinginan untuk mendapatkan validasi sosial menjadi karakteristik yang menonjol. Dalam prosesnya, remaja cenderung lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan luar, termasuk perkembangan teknologi yang pesat (Sabilila *et al.*, 2023).

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah memberikan peluang besar bagi remaja dalam memenuhi kebutuhan sosial dan hiburan mereka. Akses yang luas terhadap internet memungkinkan pengguna untuk memperoleh informasi dari dalam maupun luar negeri, serta memfasilitasi komunikasi tanpa harus melakukan pertemuan secara langsung (Mursyad *et al.*, 2019). Salah satu bentuk pemanfaatan internet yang paling populer di kalangan remaja adalah aktivitas bermain game online. Fenomena ini diperkuat oleh hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, yang mencatat bahwa dari 8.720 responden, sebanyak 2.116 orang (24,27%) mengaku pernah bermain *game online* (Sriyulianti *et al.*, 2024).

Menurut Birri & Listyarini, (2022), bagi remaja, khususnya yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), penggunaan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, terlebih di lingkungan perkotaan. Berdasarkan tahap perkembangan psikososial, remaja usia SMP berada pada masa remaja awal, yaitu periode di mana

individu mulai menghadapi krisis identitas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, cenderung bereksperimen dengan hal baru, serta mudah terpengaruh oleh kelompok sebaya. Dalam fase ini, mereka juga mulai menjalin hubungan sosial yang lebih luas serta mulai membangun komunikasi interpersonal yang lebih matang dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan (Hastani, 2020).

Pada awal tahun 2020, jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai sekitar 4,5 miliar orang. Berdasarkan laporan *Global Digital Overview* tahun 2020, sekitar 60% dari remaja global tercatat aktif mengakses internet, dan dari jumlah tersebut, sekitar dua miliar remaja terlibat dalam aktivitas online, termasuk bermain game. Sekitar 80% dari mereka diketahui memainkan game online. Di Indonesia, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa sekitar 35% remaja, atau setara dengan 30,5 juta individu, menggunakan internet untuk bermain game online pada tahun yang sama. Jumlah ini meningkat tajam dibandingkan dengan data tahun 2015 yang hanya mencatat 12,5 juta pengguna (Astuti *et al.*, 2020). Sumber lain menyebutkan bahwa sekitar 94,5% pengguna internet di Indonesia bermain video game, di mana kelompok usia 15–18 tahun mendominasi sebanyak 54,1%. Dari keseluruhan pemain, mayoritas adalah laki-laki (77,5%) dan sisanya perempuan (22,5%) (Fitri *et al.*, 2021).

Menurut laporan dari OpenSignal, Yogyakarta termasuk dalam lima besar kota terbaik di Indonesia untuk aktivitas bermain game online. Dari total 44 kota yang dianalisis, Yogyakarta memperoleh skor 69,1, yang menunjukkan kualitas jaringan dan kenyamanan tinggi bagi para pemain game daring di wilayah tersebut (Tribun Jogja, 2020).

Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat memicu berbagai dampak negatif, salah satunya adalah munculnya perilaku adiktif atau ketergantungan terhadap permainan tersebut. Kecanduan game online ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengendalikan kebiasaan

bermainnya, meskipun telah menyadari konsekuensi yang ditimbulkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah adanya sistem level atau peringkat dalam permainan yang memberikan tantangan berkelanjutan, sehingga memotivasi pemain untuk terus bermain. Tanpa disadari, kondisi ini dapat membuat seseorang terperangkap dalam siklus kecanduan yang sulit dihentikan (Arif & Aditya, 2022).

World Health Organization (WHO) telah menetapkan bahwa kecanduan bermain game termasuk dalam kategori gangguan mental berdasarkan pembaruan Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11). Dalam klasifikasi ini, kecanduan game diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk gangguan akibat perilaku adiktif (*disorders due to addictive behavior*), yaitu kondisi di mana individu mengalami kesulitan untuk mengendalikan kebiasaan bermain game. Ciri utama dari gangguan ini meliputi pola bermain yang terus-menerus dan berulang, di mana waktu bermain menjadi sulit dikontrol dan lebih diutamakan dibandingkan dengan aktivitas penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Setiaji & Virlia, 2020).

Penelitian terbaru oleh Priastana *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa sekitar 72% remaja yang menjadi responden berada pada kategori kecanduan game online sedang hingga tinggi, sekaligus mengidentifikasi bahwa rendahnya kemampuan *self-management* merupakan salah satu faktor internal yang konsisten berhubungan dengan tingginya tingkat kecanduan. Remaja yang tidak memiliki kontrol diri yang memadai cenderung sulit menghadapi tekanan dari sistem permainan—seperti sistem level atau ranking—sehingga mudah terjebak dalam siklus bermain yang tidak dapat dikendalikan secara sadar. *Self management* adalah kemampuan untuk mengendalikan pikiran, ucapan, dan tindakan, serta mengarahkan diri untuk menjauhi hal-hal yang buruk dan meningkatkan perilaku yang baik dan benar. Seseorang yang memiliki *self management* seseorang tidak baik, kemampuan untuk mengendalikan diri juga akan berkurang, yang mengarah pada perilaku

berlebihan dalam bermain *game online* mengakibatkan Kecanduan *game online* cenderung berkurang seiring dengan meningkatnya kemampuan *self management* seseorang. Semakin tinggi tingkat *self management*, Semakin sedikit seseorang kecanduan *game online*, dan sebaliknya, semakin sedikit pula *self manajemen* yang mereka tunjukkan, semakin tinggi kecanduan *game online*, kemampuan untuk mengontrol pikiran, ucapan, dan tindakan, serta mendorong diri untuk berfokus pada hal-hal yang positif dan meningkatkan perilaku yang baik dan benar (Cahya *et al.*, 2022).

Penelitian terkini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja belum mencapai tingkat *self-management* yang optimal. Sebagai contoh, studi oleh Harkina *et al.*, (2019) menemukan bahwa remaja dengan kecanduan *game online* tingkat sedang mengalami peningkatan kendali diri setelah mengikuti pelatihan teknik pengelolaan diri (*self-management strategy*), yang menggambarkan bagaimana dominasi status *self-management* sedang merupakan kondisi umum sebelum intervensi. Hasil tersebut memperkuat dugaan bahwa semakin rendah tingkat *self management*, semakin tinggi kemungkinan kecanduan *game online*. Siswa akan kesulitan dalam mengatur waktu dan intensitas bermain *game online*, yang tentu saja dapat berdampak negatif terhadap kehidupannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Mataram Kasihan, diperoleh data dari kuesioner yang disebarkan kepada 10 siswa laki-laki. Hasil menunjukkan bahwa 7 siswa bermain *game free fire*, sedangkan 3 lainnya bermain *mobile legends*. Sebanyak 6 siswa menghabiskan waktu lebih dari 3 jam per hari untuk bermain, dan bahkan tetap bermain saat berada di sekolah. Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh guru, pihak sekolah membatasi penggunaan ponsel hanya pada hari Jumat, namun kenyataannya sebagian siswa tetap membawa dan menggunakan ponsel untuk bermain *game*.

²⁶ Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara *Self Management* dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Mataram Kasihan”.

B. Rumusan Masalah

³ Rumusan masalah dalam penelitian ini, “Apakah ada hubungan antara *Self Management* dengan kecanduan *Game Online* pada remaja di SMP Mataram Kasihan”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan antara *Self Management* dan kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian

- a. Diketahui karakteristik responden
- b. Diketahui gambaran mengenai *Self Management* pada remaja SMP Mataram Kasihan.
- c. Diketahui gambaran kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan di bidang keperawatan anak dan jiwa, terutama mengenai hubungan antara *Self Management* dengan kecanduan ⁴² *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa/Siswi

Diharapkan penelitian ini akan bisa bermanfaat untuk menambah wawasan kepada siswa terkait dengan kecanduan *Game Online* dan dampaknya yang terjadi sehingga siswa mampu mengendalikan diri agar tidak mengalami kecanduan *Game Online*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk memperluas pengetahuan dan informasi kepada pihak sekolah dan guru terkait manajemen diri *Self Management* guna menangani kecanduan dalam bermain *game online* pada remaja di lingkungan sekolah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara manajemen diri *self management* dan kecanduan *game online* pada remaja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif analitik melalui desain potong lintang (*cross sectional*), yang berarti variabel diukur dilakukan hanya melalui pengamatan pada satu titik waktu atau dalam periode tertentu, dengan pengamatan dilakukan hanya sekali. Penelitian ini menekankan pada pengukuran atau observasi variabel bebas dan variabel terikat pada waktu yang bersamaan (Nursalam, 2020). Dengan demikian, variabel manajemen diri *self management* dan kecanduan *game online* pada remaja SMP diukur pada waktu yang bersamaan.

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Mataram Kasihan, yang beralamat di Jl. Ambarbinangun, Kalipakis, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari awal penyusunan proposal sampai dengan skripsi yaitu pada bulan Januari – Agustus 2025, pengambilan data dilakukan pada bulan Juni 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah sekumpulan item yang akan diteliti oleh para peneliti dan dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa/siswi kelas 7 Dan 8 di “SMP Mataram Kasihan” yang bermain *Game Online* sebanyak 243 siswa.

Populasi target adalah keseluruhan kelompok individu atau objek yang menjadi target penelitian dan yang ingin digeneralisasikan

kesimpulan penelitian. Populasi target dari penelitian ini adalah Siswa yang bermain *Game Online* dengan durasi main lebih dari 3 jam perhari. Dari data skrining awal didapatkan bahwa di SMP Mataram Kasihan terdapat 166 siswa yang memiliki riwayat bermain *Game Online* dengan durasi main lebih dari 3 jam perhari.

2. Sampel

Jumlah orang yang akan dipilih dari keseluruhan item yang akan mewakili suatu populasi disebut ² sampel. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa/siswi“ SMP Mataram Kasihan” yang bermain *game online* lebih dari 3 jam perhari.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengambilan sampel untuk ² memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar mewakili seluruh subjek penelitian (Sugiyono, 2018). Adapun dalam penelitian ini pengambilan sampelnya menggunakan teknik total sampling.

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi. peneliti ingin melibatkan seluruh anggota ¹¹ populasi dalam penelitian. Peneliti ingin memastikan bahwa semua elemen dalam populasi yang diteliti diikutsertakan, memberikan data yang komprehensif dan menghindari kemungkinan bias yang mungkin timbul dari pemilihan sampel acak.

D. Variabel

Segala sesuatu yang menjadi subjek pengamatan dalam suatu penelitian dianggap sebagai variabel. Variabel adalah fenomena yang diamati dan dapat dijelaskan. ¹² Variabel bebas penelitian ini ialah *self management* untuk variable yang ⁷ terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan *Game online*.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang batasan yang diukur oleh variabel.

²⁴
Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1.	Variabel Bebas : <i>Self Management</i>	<i>Self Management</i> adalah sebuah proses perubahan bagi remaja yang mengarahkan pada perubahan perilaku mereka sendiri. 1. Pendorong diri 2. Pengendalian diri 3. Penyusunan diri 4. Pengembangan diri	Kuesioner <i>Self Management</i> (Siti,2024)	1.Rendah = $X < 43$ 2.Sedang = $43 \leq X < 57$ 3.Tinggi = $X \geq 57$	Ordinal
2	Variabel terikat: Kecanduan <i>Game Online</i>	Kecanduan <i>Game Online</i> adalah suatu sikap yang berlebihan dalam bermain <i>game online</i> dimana penggunaanya terus menerus bermain dan susah untuk berhenti dan bermain lebih dari 3 jam dalam sehari.	Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> (Mardiana, 2022)	1.Rendah = $X < 122$ 2.Sedang = $122 \leq X < 139$ 3.Tinggi = $X \geq 139$	Ordinal

F. Alat Dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Ukur

Alat pengumpul data ialah perangkat yang dipakai guna mendapatkan informasi. Penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah kuesioner. Instrumen yang dipakai ialah:

a. *Self Management*

Kuesioner *self-management* yang dipakai pada penelitian ini mengadaptasi kuesioner dari penelitian sebelumnya oleh Siti (2024), yang terdiri dari 17 soal pertanyaan. Kuesioner ini dirancang memakai skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, dan (STS) Sangat Tidak Sesuai. Untuk item yang bersifat positif (favourable), skor diberikan: (SS) diberikan skor 4, (S) diberikan skor 3, (TS) diberikan skor 2, dan (STS) diberikan skor 1. Sedangkan untuk item yang

bersifat negatif (unfavourable), skor diberikan sebagai berikut: (SS) diberikan skor 1, (S) diberikan skor 2, (TS) diberikan skor 3, dan (STS) diberikan skor 4 untuk skor maksimal 68 dan skor minimal 17.

Kategori Self Mangement:

Rendah	= $X < (\text{Mean}-1\text{SD})$ = $X < (50,518 - 6,896)$ = $X < 43$
Sedang	= $(\text{Mean}-1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean}+1\text{SD})$ = $(50,518 - 6,896) \leq X < (50,518 + 6,896)$ = $43 \leq X < 57$
Tinggi	= $X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$ = $X \geq (50,518 + 6,896)$ = $X \geq 57$

Keterangan :

X	= Skor total
Mean	= 50,518
1SD	= 6,896

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
Pengaturan waktu	Mampu untuk mengatur waktu dengan efektif	-	1	1
	Mampu untuk mengelola waktu dengan efektif	-	-	-
Pengelolaan emosi	Mampu untuk mengenali emosi secara positif	2,3	4,5	4
	Mampu untuk mengontrol emosi secara positif	6,7	8,9	4
Motivasi diri	Mampu untuk mengembangkan motivasi internal	-	10, 11	2
	Mampu untuk mengatasi rintangan dalam mencapai tujuan	-	12	1

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
Pengambilan keputusan	Mampu untuk mengambil keputusan yang tepat	13,14	15,16	4
Kemandirian diri	Mampu untuk bekerja secara mandiri	-	17	1
	Mampu untuk mengatur diri sendiri	-	-	-
	Mampu untuk bertanggung jawab atas tindakan diri sendiri	-	-	-
	Jumlah	6	11	17

b. Kecanduan *Game Online*

Kuesioner guna menghitung kecanduan *game online* dalam penelitian ini diambil dari penelitian Mardiana (2022), yang terdiri dari 45 item pertanyaan. Skala kecanduan *game online* ini disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan ada beberapa aspek, antara lain *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse conflict*, dan *problems*. Kuesioner ini disusun memakai skala likert 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Netral (N), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk item favourable jawaban (SS) diberi skor 5, Sesuai (S) skor 4, Untuk (N) skor 3, Untuk (TS) skor 2, dan Untuk (STS) skor 1. Item unfavourable jawaban (SS) skor 1, Sesuai (S) skor 2, (N) skor 3, (TS) skor 4, dan (STS) skor 5, skor maksimal 225 dan minimal 45.

Kategori kecanduan *game online*:

Rendah	= $X < (\text{Mean}-1\text{SD})$ = $X < (130,79 - 8,752)$ = $X < 122$
Sedang	= $(\text{Mean}-1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean}+1\text{SD})$ = $(130,79 - 8,752) \leq X < (130,79 + 8,752)$ = $122 \leq X < 139$
Tinggi	= $X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$

$$= X \geq (130,79 + 8,752)$$

$$= X \geq 139$$

Keterangan :

X = Skor total

Mean = 130,79

1SD = 8,752

³⁹
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
<i>Saliency</i> (Arti)	a. Menganggap bermain <i>game online</i> aktivitas yang penting b. <i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2	3,4,5	5
<i>Tolerance</i> (Toleransi)	a. Intensitas bermain <i>game online</i> yang bertambah b. Tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i> hingga puas	6,7,8,9	10,11,12,13	8
<i>Mood Modification</i> (Modifikasi suasana hati)	a. Merasa tenang saat bermain <i>game online</i> b. Menjadikan bermain <i>game online</i> sebagai sarana penghilang rasa stress	14,15	16,17	4
<i>Withdrawal</i> (Penarikan diri)	a. Tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> b. Perasaan negative yang muncul ketika dipaksa berhenti atau tidak memainkan <i>game online</i>	18,19,20,21	22,23,24,25	8
<i>Relapse</i> (Pengulangan)	a. Tidak bisa jika berlama-lama tidak memainkan <i>game online</i> b. Akan bermain <i>game online</i> kembali setelah dalam jangka waktu tertentu tidak Bermain	26,27,28	29,30,31	6
<i>Conflict</i> (Konflik)	a. Bertengkar antar pemain <i>game online</i> dan orang disekitar b. Dapat berbohong mengenai <i>game online</i> kepada siapapun	32,33,34,35	36,37	6

Dimensi/Aspek	Indikator	Favourable	Unfavourable	Jumlah Soal
	c. Berkata kasar pada sesama pemain <i>game online</i>			
	d. Mengabaikan orang-orang disekitar			
Problems (Masalah)	a. Mengabaikan aktivitas-aktivitas lain	38,39,40,41	42,43,44,45	8
	b. Kehilangan control			
	Jumlah	23	22	45

3. Metode ⁷ Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian. Data primer yang dikumpulkan dari sampel meliputi data identitas responden, data *self management* dan data *Game online* yang diteliti dengan menggunakan lembar kuesioner.

Peneliti diawali dengan mengajukan izin ke SMP Mataram Kasihan terlebih dahulu untuk melakukan studi pendahuluan dan melakukan penelitian di wilayah SMP Mataram Kasihan, setelah itu izin didapatkan, peneliti kemudian melanjutkan pengajuan di SMP mataram kasihan. Kemudian peneliti melihat dan mengumpulkan data-data calon responden yang ada di wilayah SMP Mataram Kasihan. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada calon responden siswa SMP Mataram Kasihan untuk mengisi *informed cosent*. Data dasar yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dengan jumlah 62 pertanyaan. Pada tahapan pengumpulan data, peneliti mengirimkan kuesioner kepada responden. Kemudian responden diminta menjawab pertanyaan kuesioner berdasarkan dengan persepsi dan pengetahuan yang tentang pemahaman tentang *self management* dan kecanduan *game online*. Peneliti ini dibantu oleh asisten penelitian yang berjumlah 2 orang yang diambil oleh mahasiswa semester 8 keperawatan Universitas Jendral Ahammad Yani Yogyakarta, sebelumnya asisten penelitian sudah

diberikan penjelasan¹² oleh peneliti untuk melakukan ambil data oleh asisten peneliti.

¹⁸ G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji validitas

Kata **validitas** berasal dari bahasa inggris *validity* yang bermakna keabsahan. Suatu instrumen yang valid apabila memiliki nilai validitas tinggi. Sebaliknya apabila instrument dengan validitas rendah maka dikatakan kurang valid (Hartini et al., 2019).

a. *Self Management*

Uji validitas instrumen dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} >$ dari $r \text{ table}$ (0,361) atau nilai $p <$ dari 0,05 berdasarkan yang diperoleh dari *degree of freedom* dengan tingkat signifikansinya 5% yang diolah dalam sistem komputerisasi (Nursalam, 2017).

Uji validitas dalam penelitian ini tidak dilakukan secara mandiri, instrument atau kuesioner yang digunakan telah dilakukan uji validitas oleh peneliti sebelumnya. Siti (2024) telah melakukan uji validitas terhadap kuesioner *self management* dengan nilai *Corrected total correlation* berkisar antara 0.371 – 0.594. Hasil ini menunjukkan bahwa $r \text{ hitung} > r \text{ table}$ dan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian ini tanpa perlu dilakukan uji validitas ulang.

b. Kecanduan *Game Online*

Intrumen untuk variable kecanduan *game online* mengacu pada penelitian oleh Mardiana (2022), yang sebelumnya telah melakukan uji validitas terhadap 65 item pernyataan. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas suatu item dalam penelitian ini dengan melihat nilai *corrected item-total correlation* yaitu $r_{xy} \geq 0,30$. Apabila hasil koefisien validitas yang dihasilkan lebih dari 0,30 maka item tersebut dapat dinyatakan valid.

Berdasarkan pengukuran SPSS pada skala variabel kecanduan game online, terdapat 45 item dengan nilai koefisien > 0,3. Maka dari itu skala pengukuran variabel kecanduan *game online* dapat dinyatakan valid karena telah memenuhi nilai koefisien > 0,3.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan pengukuran atau pengamatan ketika fakta diukur dan ⁶ diamati berulang kali pada waktu yang berbeda. (Hartini *et al.*, 2019).

a. *Self Management*

Uji reliabilitas untuk instrument *self management* dilakukan oleh Siti (2024), dengan hasil ³³ nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,806. nilai ini lebih besar dari batas minimal reliabilitas sebesar 0,7, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

b. Kecanduan *Game Online*

Instrument kecanduan *game online* juga telah melalui reliabilitas dalam penelitian oleh Mardiana (2022) dan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944. Sehingga instrumen ini juga dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

H. Metode Pengolahan dan Analisis Data

1. Metode Pengolahan Data

Beberapa langkah dalam pengolahan data ⁵ penelitian yaitu sebagai berikut (Masturoh & Anggita, 2018) :

a. *Editing*

⁴⁵ Pada tahap ini, peneliti melakukan pengecekan terhadap seluruh data yang telah terkumpul guna memastikan kelengkapan dan konsistensinya. Editing bertujuan untuk meminimalkan kesalahan dalam pengisian kuesioner serta memverifikasi apakah data sesuai dengan kriteria yang diperlukan dalam penelitian.

Peneliti menggunakan *Microsoft Excel* untuk memudahkan proses pemindahan data ke dalam aplikasi SPSS.

b. *Coding*

Setelah proses editing selesai, dilakukan tahap *coding*, yaitu proses pemberian kode numerik pada data kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses input data ke dalam perangkat lunak statistik. Kode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kuesioner *Self Management*

- a) Kode 1 Rendah = $X < 43$
- b) Kode 2 Sedang = $43 \leq X < 57$
- c) Kode 3 Tinggi = $X \geq 57$

2) Kuesioner kecanduan *Game Online*

- a) Kode 1 Rendah = $X < 122$
- b) Kode 2 Sedang = $122 \leq X < 139$
- c) Kode 3 Tinggi = $X \geq 139$

3) Jenis Kelamin

- a) Kode 1 Laki – laki
- b) Kode 2 Perempuan

4) Usia responden

- a) Kode 1 usia 13 tahun
- b) Kode 2 usia 14 tahun
- c) Kode 3 usia 15 tahun
- d) Kode 4 yaitu usia 16 tahun

5) Media *Game*

- a) Kode 1 Handphone
- b) Kode 2 Komputer/Laptop
- c) Kode 3 ipad/tablet

6) Jenis *Game*

- a) Kode 1 *Mobile Legends*
- b) Kode 2 *Honor Of Kings*

- c) Kode 3 *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*
 - d) Kode 4 *Free Fire*
 - e) Kode 5 *Game* lainnya :
- 7) Tempat bermain *game*
- a) Kode 1 Di Rumah
 - b) Kode 2 Di Warnet
 - c) Kode 3 Di Sekolah
 - d) Kode 4 Di Cafe

c. *Entry data*

Setelah di lakukan *coding* selanjutnya di lakukan *entry data* dengan program software komputer. Salah satu program yang sering digunakan untuk data penelitian adalah program statistic terkomputerisasi (SPSS). Dalam *entry data* di perlukan ketelitian dan kecermatan untuk menghindari bias data

d. *Cleaning*

Setelah semua data selesai, peneliti akan melakukan pengecekan ulang kembali terakit data untuk melihat terkait ketidaklengkapan dan kemungkinan terjadi kesalahan kode. *Cleaning* di lakukan setelah semua data di masukkan untuk melihat sekaligus mengecek apakah ada kesalahan dalam pemberian kode sehingga bisa di lakukan perbaikan.

40
2. Analisis Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik masing masing variable secara deskritif analitik .Data dianalisa untuk mengetahui distribusi frenkuensi dan persentase dari setiap kategori yang diamati. Menurut Notoatmodjo, (2018), prensentase sesuatu kategori dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan
P = Persentase

f = Frekuensi kategori yang diamati

n = Jumlah total responden

4. b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang dicurigai berhubungan. Dalam Analisa bivariat dilakukan analisis dengan membandingkan dua variabel yang bersangkutan, kemudian dilakukan uji analisis statistik dan menganalisa keeratan korelasi antar dua variabel. Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan untuk menguji adanya korelasi *self management* dan kecanduan *game online* menggunakan uji *somers'd*. Pengujian dilakukan menggunakan signifikan level 0,05 ($\alpha=5\%$). Untuk mengetahui kekuatan korelasi berdasarkan nilai r dihitung dengan kriteria: Kategori Nilai r hitung 0.00 – 0.199 Sangat lemah; 0.200 – 0.399 Lemah; 0.400 – 0.599 Sedang; 0.600 – 0.799 Kuat; 0.800 – 1.000 Sangat Kuat.

I. Etika Penelitian

Etika penelitian ialah ajaran moral yang diterapkan pada setiap tahapan penelitian, meliputi interaksi antara peneliti, partisipan penelitian, dan masyarakat yang dapat mempengaruhi hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018). Peneliti telah mendapatkan persetujuan kelayakan etik kepada Badan Etik Penelitian Kesehatan Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta pada tanggal 15 Juli 2025 dengan No: Skep/405/KEP/VI/2025.

Prinsip utama dalam etika penelitian menurut Polit and Beck, (2017) yaitu:

1. Lembar persetujuan responden
Peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu maksud, tujuan, dan manfaat, serta prosedur penelitian sebelum melakukan penelitian. Responden yang setuju akan diberikan lembar persetujuan untuk ditandatangani oleh responden.
2. Sukarela

Tidak ada indikasi adanya pihak yang melakukan tekanan atau paksaan. karena penelitian ini sifatnya sukarela.

3. Tanpa nama (*anonimity*)

Untuk memastikan kerahasiaan identitas responden, peneliti hanya menuliskan inisial responden pada lembar hasil yang akan disajikan serta pengumpulan data atau, bukan nama responden pada lembar alat ukur.

4. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Hanya kumpulan data spesifik yang akan disajikan atau dilaporkan dalam temuan penelitian, dan peneliti menjamin kerahasiaan semua informasi yang dikumpulkan dari partisipan penelitian.

J. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Penelitian yang dilakukan akan melewati beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan guna menunjang aktifitas penelitian yang akan dilakukan, diantaranya yaitu :

- a. Menelusuri sumber jurnal dan artikel yang sesuai dengan topik penelitian.
- b. Menyampaikan usulan judul penelitian kepada dosen pembimbing.
- c. Membahas judul penelitian dan persiapan dengan pembimbing
- d. Mengajukan permohonan surat izin pelaksanaan studi pendahuluan di SMP Mataram Kasihan
- e. Melaksanakan kegiatan studi pendahuluan di lingkungan SMP Mataram Kasihan
- f. Menulis proposal skripsi serta menjalani proses bimbingan bersama pembimbing akademik
- g. Merevisi proposal skripsi berdasarkan masukan dari dosen penguji dan pembimbing.
- h. Melakukan ujian proposal skripsi

- i. Melakukan perbaikan proposal skripsi sesuai saran dari dosen penguji
 - j. Mengajukan permohonan persetujuan etik penelitian kepada Komite Etik Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
 - k. Mengurus surat izin melakukan penelitian dari Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta ke SMP Mataram Kasihan.
2. Tahap pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMP Mataram Kasihan.

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti menentukan responden yang sudah ditetapkan, ialah dengan purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan menetapkan subjek yang memenuhi kriteria penelitian dengan penetapan subjek yang memenuhi kriteria dalam kurun waktu tertentu.
- b. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SMP dan kepada Wali kelas untuk melakukan penelitian di SMP Mataram Kasihan
- c. Peneliti melakukan persamaan apersepsi kepada asisten penelitian. Asisten penelitian berjumlah 3 orang. Apersepsi tentang kuesioner yang digunakan, dan pembagian tugas saat pengambilan data.
- d. Peneliti melakukan perkenalan diri kepada responden, meminta persetujuan untuk berpartisipasi, serta memberikan penjelasan mengenai tujuan dan latar belakang penelitian yang membahas hubungan antara *self-management* dan kecanduan *game online*.
- e. Pembagian *informed consent* dan kuesioner kepada responden dilakukan oleh peneliti dengan bantuan dari asisten penelitian
- f. Pengambilan data :
 - 1) Peneliti menemui responden secara langsung di perpustakaan ketika responden melakukan pengambilan buku, dengan jumlah responden luring 36 siswa pada tanggal 23 Juni 2025.
 - 2) Peneliti menghubungi responden secara daring di hari yang sama

melalui *chat whatsapp* dan membagikan link *google form* dengan jumlah responden daring 130 siswa pada tanggal 25-27 Juni 2025.

- g. Peneliti menjelaskan bagian – bagian kuesioner dan cara mengisinya. Peneliti juga mempersilahkan responden untuk bertanya jika masih ada yang kurang dimengerti
 - h. Setelah responden bersedia, responden mengisi kuesioner. Peneliti memberikan waktu selama 30 menit untuk pengisian kuesioner
 - i. Kuesioner yang sudah terisi dikumpulkan kembali oleh peneliti dibantu asisten peneliti
3. Tahap penyusunan laporan

Tahap akhir penelitian ini adalah tahap penyusunan laporan dengan mengolah dan menganalisis data dengan program komputer, selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Data yang sudah terkumpul dilakukan *editing, coding, prosessing, cleaning* dan *tabulating*.
- b. Data yang sudah diolah kemudian diuji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.
- c. Peneliti menyusun BAB IV dan BAB V.
- d. Peneliti akan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait hasil penelitian pada pembimbing
- e. Mengurus pengajuan ujian hasil di admin prodi dengan persetujuan dari pembimbing, penguji, dan koordinator skripsi.
- f. Melakukan ujian hasil penelitian
- g. Revisi laporan ujian hasil sesuai arahan
- h. Setelah laporan skripsi disetujui, melengkapi lampiran dan melakukan penjiilidan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

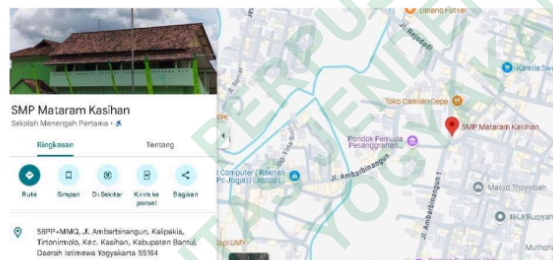
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Mataram yang terletak di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP Mataram merupakan salah satu sekolah swasta yang memiliki peran aktif dalam mendukung kemajuan pendidikan, khususnya di wilayah Bantul. Secara geografis, sekolah ini berada di lingkungan yang strategis dan mudah dijangkau oleh peserta didik, dengan akses transportasi yang memadai. Berdasarkan data profil sekolah tahun ajaran 2024/2025, SMP Mataram memiliki jumlah siswa sebanyak 310 orang yang terdiri dari kelas VII hingga IX, dengan proporsi siswa laki-laki dan perempuan yang relatif seimbang.

SMP Mataram Kasihan memiliki visi untuk membentuk siswa yang beriman, berilmu, dan berakarakter. Dalam upaya mencapai visi tersebut, sekolah ini juga menekankan pentingnya pendidikan karakter, pengembangan *soft skill*, serta penerapan teknologi informasi secara bijak di kalangan peserta didik.

Berikut adalah denah SMP Mataram Kasihan,

Gambar SMP Mataram Kasihan



Gambar 4.1 Denah SMP Mataram Kasihan

Berdasarkan ketentuan yang berlaku di SMP Mataram Kasihan, siswa hanya diperbolehkan membawa dan menggunakan handphone pada hari Jumat. Adapun pada hari Senin hingga Kamis, siswa tidak diperkenankan membawa handphone ke lingkungan sekolah. Kebijakan ini diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan fokus belajar siswa, mencegah penyalahgunaan perangkat elektronik selama kegiatan pembelajaran, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan bebas dari distraksi teknologi.

2. Gambaran Karakteristik Responden Penelitian

Hasil distribusi frekuensi katarakteristik responden dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n=166)

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	97	58,4
	Perempuan	69	41,6
2.	Usia		
	13 Tahun	44	26,5
	14 Tahun	64	38,6
	15 Tahun	52	31,3
	16 Tahun	6	3,6
3.	Jenis Game		
	Mobile Legends	67	40,4
	Honor of Kings	6	3,6
	PUBG	10	6,0
	Free Fire	34	20,5
	Roblox	21	12,7
	Block Blass	12	7,2
	Subway Surf	4	2,4
	Game lainnya	12	7,2
4.	Media / Perangkat		
	Handphone	160	96,4
	Lamptop/Komputer	4	2,4
	Tablet	2	1,2
5.	Tempat Bermain		
	Rumah	144	86,7
	Warnet	3	1,8
	Sekolah	7	4,2
	Cafe / Tongkrongan	12	7,2
	Total	166	100

Sumber: Data Primer, 2025

Dari tabel 4.1 diatas terlihat bahwa sebagian besar ¹⁴responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 97 orang (58,4%), usia 14 tahun sebanyak 64 orang (38,6%), jenis *game* Mobile legend sebanyak 67 orang (40,6%) , media / perangkat menggunakan handphone sebanyak 160 orang (96,4%), dan tempat bermain sebagian besar di rumah sebanyak 144 orang (86,7%).

3. Gambaran *Self Management* pada Remaja SMP Mataram Kasihan

Hasil distribusi frekuensi gambaran *self management* pada remaja SMP Mataram Kasihan dalam penelitian ini, ⁵⁴dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4. 2 Gambaran *Self Management* pada remaja SMP Mataram Kasihan n (n=166)

Kategori <i>Self Management</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	23	13,9
Sedang	122	73,5
Tinggi	21	12,7
Total	166	100

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebagian besar *Self Management* pada remaja SMP Mataram Kasihan masuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak 122 responden (73,5%).¹⁸

3. Gambaran Kecanduan *Game Online* pada Remaja SMP Mataram Kasihan

Hasil distribusi frekuensi gambaran kecanduan *game online* pada remaja SMP Mataram Kasihan ²⁸dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Gambaran kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan (n=166)

Kategori kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	29	17,5
Sedang	114	68,7
Tinggi	23	13,9
Total	166	100

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebagian besar tingkat kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan masuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak 114 responden (68,7%).

4. Hubungan Antara *Self Management* dan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja SMP Mataram Kasihan

Tabel 4. 4 Hasil Uji *Somers* Hubungan *self management* dan kecanduan *game online* pada remaja SMP Mataram Kasihan Yogyakarta (n = 166)

		Kecanduan <i>Game Online</i>						Total	f	p	
		Rendah		Sedang		Tinggi					
		n	%	n	%	n	%				n
<i>Self Management</i>	Rendah	1	4,3	13	56,5	9	39,1	23	13,9	-0,238	0,003
	Sedang	22	18,0	88	72,1	12	9,8	122	73,5		
	Tinggi	6	28,6	13	61,9	2	9,5	21	12,6		
Total		20	12	121	72,9	25	15,1	166	100		

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel di atas, responden dengan *self management* rendah cenderung mengalami kecanduan *game online* pada tingkat sedang 13 orang (56,5%). Responden dengan *self management* sedang sebagian besar mengalami kecanduan *game online* pada tingkat sedang dengan jumlah 88 orang (72,1%). Responden dengan *self management* tinggi mayoritas juga berada pada tingkat kecanduan sedang sebanyak 13 orang (61,9%).

Diketahui nilai signifikansi ($p=0,003$) < 0,05 maka artinya ada hubungan yang signifikan / ada hubungan antara variabel *Self management* dan variabel Kecanduan *game online*. Kemudian diperoleh angka koefisien korelasi sebesar -0,238 artinya tingkat kekuatan korelasi atau hubungannya sangat lemah. dan arah korelasinya negatif, yang berarti semakin tinggi *self management*, maka kecanduan *game online* semakin rendah.

⁴⁴ B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar ¹¹ responden berusia 14 tahun sebanyak 64 orang (38,6%). Data ini menunjukkan bahwa usia 14 tahun merupakan masa puncak keterlibatan dalam aktivitas *game online*. Temuan ini konsisten dengan studi yang dilakukan di Kota Kupang, yang melaporkan bahwa remaja berusia 12–15 tahun memiliki persentase kecanduan *game online* tertinggi (39 dari 199 responden atau 8 %) dibandingkan kelompok usia lain (Dananjaya *et al.*, 2022). Hal ini memperkuat karakteristik usia dominan dalam penelitian Anda, yaitu 14 tahun fase di mana remaja sedang mengalami perubahan signifikan secara psikologis dan sosial.

Mayoritas responden dalam penelitian ini berusia 14 tahun disebabkan oleh fase perkembangan remaja awal, di mana individu sedang berada dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja yang ditandai dengan pencarian identitas diri, meningkatnya kebutuhan akan pengakuan sosial, serta tingginya rasa ingin tahu terhadap dunia digital dan hiburan daring seperti *game online*. Berdasarkan temuan di lapangan, usia ini merupakan periode ketika remaja mulai mendapatkan akses lebih luas terhadap perangkat digital secara mandiri, baik melalui ponsel pribadi maupun komputer, tanpa pengawasan ketat dari orang tua (Iman *et al.*, 2022).

b. Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 97 orang (58,4%). ⁵⁵ Hal ini menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih dominan dalam keterlibatan aktivitas *game online*. ² Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Dalam studi di SMP Kota Medan, Rangkuti *et al.*, (2023) menemukan bahwa siswa laki-laki memiliki tingkat kecanduan *game online* lebih

tinggi dibandingkan perempuan. Demikian pula, Aulia *et al.*, (2024) melaporkan bahwa intensitas bermain *game online* pada siswa laki-laki secara signifikan berkorelasi dengan munculnya perilaku agresif. Temuan ini mendukung karakteristik responden dalam penelitian ini, di mana proporsi laki-laki yang lebih besar menunjukkan kecenderungan lebih tinggi terhadap penggunaan *game online* yang berlebihan.

Mayoritas responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki dapat dijelaskan oleh kecenderungan remaja laki-laki yang lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi dan kompetisi, seperti game online, dibandingkan dengan remaja perempuan. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa laki-laki lebih banyak mengakses perangkat digital untuk bermain game sebagai bentuk hiburan dan interaksi sosial bersama teman sebaya, sementara perempuan lebih cenderung menggunakan teknologi untuk aktivitas komunikasi atau hiburan yang bersifat sosial dan emosional (Firdausya, 2021).

c. Jenis Game

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar jenis *game Mobile legends* sebanyak 67 orang (40,6%). Data ini mengindikasikan bahwa jenis game *multiplayer online battle arena* (MOBA) seperti *Mobile Legends* dan *shooter games* seperti *Free Fire* menjadi jenis permainan yang paling banyak diminati oleh remaja. Popularitas game-game ini kemungkinan besar disebabkan oleh fitur kompetisi, kerja sama tim, dan akses yang mudah melalui perangkat seluler.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Prasetyo, (2021), yang menemukan bahwa *Mobile Legends* merupakan *game online* yang paling banyak dimainkan oleh siswa SMP di wilayah Yogyakarta. *Mobile Legends* memang merupakan game yang paling laris di Indonesia, dan data dari [Statista.com](https://www.statista.com) disebutkan bahwa game ini memiliki lebih dari 27 juta unduhan. Data tersebut menunjukkan jumlah unduhan gabungan dari *Google Play Store* dan *Apple App Store* (Statistica, 2025).

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan penelitian kualitatif di Sulawesi Utara yang menemukan bahwa faktor utama kecanduan *Mobile Legends* pada remaja antara lain “grafis menarik, tantangan rank, dan waktu bermain yang terus meningkat” (Ericson & Suherman, 2024). Studi tersebut menyoroti bagaimana game ini menjadi “rutinitas yang dimainkan secara terus menerus dengan intensitas tinggi” (Amran ⁴⁷ *et al.*, 2020).

Penelitian lain yang mendukung hasil ini adalah studi oleh Mubarok & Suklani, (2023), yang menunjukkan bahwa *Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* paling populer di kalangan remaja SMP di Indonesia. Game ini dinilai menarik karena bersifat kompetitif dan dapat dimainkan secara gratis di hampir semua jenis *handphone*. Selain itu, sistem interaksi antar pemain yang bersifat *real-time* juga memperkuat ikatan sosial antar remaja dalam dunia maya. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa game yang berbasis tantangan, aksi, dan kerja sama tim cenderung lebih diminati oleh remaja laki-laki.

d. Media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden di SMP Mataram Kasihan menggunakan *handphone* sebagai media utama untuk bermain *game online*, yaitu sebanyak 160 orang (96,4%). Temuan ini ²⁵ sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizal, Ulfa, & Naryoso, (2024) menunjukkan bahwa tercatat ada sekitar 170 juta orang di Indonesia yang bermain *game online* melalui berbagai platform, namun ponsel pintar mendominasi dengan 84% pengguna bermain *game* menggunakan *smartphone*.

Data ini mengindikasikan bahwa *handphone* merupakan perangkat yang paling dominan digunakan oleh remaja dalam mengakses *game online*, terutama karena sifatnya yang portabel, praktis, dan terjangkau. Penggunaan *handphone* yang tinggi di kalangan remaja juga mencerminkan tren digitalisasi yang semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari.

²¹ Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh I. P. Sari *et al.*, (2020), yang menunjukkan bahwa lebih dari 90% remaja di sekolah menengah pertama menggunakan handphone untuk bermain *game online*. Mereka mengemukakan bahwa perkembangan teknologi *smartphone*, ditambah dengan kemudahan akses internet dan banyaknya pilihan aplikasi game gratis, menjadikan *handphone* sebagai sarana utama bermain game. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa perangkat genggam saat ini menjadi media utama dalam aktivitas digital remaja, termasuk dalam konteks hiburan.

Disisi lain, studi nasional juga menyampaikan bahwa hampir seluruh remaja pemain *game online* menggunakan mobile data dari *smartphone* mereka (95%), yang mendukung aksesibilitas tanpa batas waktu atau lokasi (Surbakti & Rafiyah, 2023).

e. Tempat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain *game online* di rumah, yaitu sebanyak 144 orang (86,7%). Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Surbakti & Rafiyah, (2023) yang melaporkan 81,3% remaja lebih sering bermain di rumah daripada di warnet atau ruang publik lainnya.

⁸ Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Suryani (2021), yang menyatakan bahwa lebih dari 80% remaja bermain *game online* di rumah karena faktor kenyamanan, privasi, dan aksesibilitas yang tinggi. ² Dalam penelitian tersebut, disebutkan bahwa penggunaan perangkat pribadi seperti ponsel pintar dan laptop memungkinkan remaja untuk mengakses game tanpa batas waktu yang ketat, terutama jika tidak ada kontrol dari orang tua. Hasil ini menguatkan temuan di SMP Mataram Kasihan, di mana ⁷ sebagian besar responden juga memilih rumah sebagai tempat bermain game.

Menurut teori perilaku digital remaja terbaru yang dikemukakan oleh Twenge *et al.*, (2020), tempat bermain game sangat berkaitan dengan lingkungan sosial, ketersediaan fasilitas digital, serta kontrol

dari pihak keluarga. Bermain di rumah bisa menjadi faktor protektif jika didukung dengan pengawasan orang tua dan adanya rutinitas yang terstruktur.

2. Gambaran *Self Management* pada Remaja SMP Mataram Kasihan

⁶Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebagian besar responden di SMP Mataram Kasihan memiliki tingkat *self management* dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 119 responden (71,7%). Sementara itu, sebanyak 14 responden (8,4%) berada pada kategori rendah dan hanya 33 responden (19,9%) yang memiliki *self management* tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja ⁴⁸di sekolah tersebut memiliki kemampuan pengelolaan diri yang belum optimal, meskipun sudah menunjukkan arah positif dalam mengontrol perilaku, waktu, serta tanggung jawab terhadap kegiatan sehari-hari, termasuk penggunaan gadget dan aktivitas bermain *game online*.

²Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian Setyowati, Suardiman, & Lestari, (2023) yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pundong. Penelitian tersebut menemukan bahwa mayoritas siswa juga memiliki tingkat *self management* pada kategori sedang.

Temuan serupa juga diungkapkan oleh Maulida *et al.*, (2024) dalam penelitiannya terhadap siswa SMP Muhammadiyah 1 Gresik, yang menunjukkan bahwa profil awal *self management* para siswa sebagian besar berada pada kategori sedang. Penelitian ini menyoroti bahwa kemampuan pengelolaan diri pada remaja SMP belum sepenuhnya berkembang dengan baik, namun menunjukkan kecenderungan positif untuk ditingkatkan, khususnya dalam hal disiplin belajar dan pengaturan waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa *self management* pada remaja memang umumnya belum optimal, namun memiliki potensi untuk ditingkatkan melalui pendekatan yang tepat. Persamaan hasil ini memperkuat bahwa kategori sedang merupakan tingkat dominan *self*

management di kalangan siswa SMP, yang menjadi fase kritis dalam perkembangan kontrol diri terhadap berbagai bentuk stimulus, termasuk penggunaan *game online*.

Menurut Jannah *et al.*, (2023) dalam kajian literatur sistematis mengenai *development of adolescent self-control, self-management* atau pengelolaan diri didefinisikan sebagai kemampuan remaja dalam mengendalikan tindakan, emosi, serta pikiran secara sadar untuk mengambil keputusan positif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam teori ini, komponen seperti *self-motivation, self-organization, dan self-control* menjadi fundamental dalam membentuk kontrol diri yang efektif pada remaja.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, diperoleh skor tertinggi pada butir pertanyaan nomor 45, yaitu “Saya tetap mengerjakan aktivitas lain tanpa terganggu dengan adanya *game online*”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kemampuan untuk melakukan pengendalian diri dalam mengatur prioritas aktivitas sehari-hari. Dengan kata lain, meskipun *game online* memiliki daya tarik yang tinggi, responden masih dapat membagi waktu sehingga kegiatan penting seperti belajar, membantu orang tua, maupun aktivitas sosial tetap terlaksana. Temuan ini memperlihatkan bahwa aspek self management pada sebagian besar remaja masih berfungsi dengan baik, khususnya dalam hal pengaturan waktu dan prioritas.

Skor terendah terdapat pada butir pertanyaan nomor 34, yaitu “Saya berbohong kepada orang tua sudah mengerjakan tugas ketika saya ingin bermain *game online*”. Hasil ini menunjukkan bahwa perilaku tidak jujur akibat dorongan bermain *game online* jarang terjadi pada responden. Hal tersebut dapat diartikan bahwa remaja di SMP Mataram Kasihan cenderung masih memegang nilai kejujuran dan menjaga kepercayaan orang tua, meskipun mereka juga memiliki kebiasaan bermain *game online*. Rendahnya skor pada pernyataan ini memberikan gambaran bahwa faktor kejujuran dan keterbukaan masih cukup kuat dimiliki oleh responden,

sehingga kecenderungan manipulasi perilaku demi bermain *game online* relatif rendah.

3. Gambaran Kecanduan *Game Online* pada Remaja SMP Mataram Kasihan.

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Mataram Kasihan, mayoritas siswa (121 responden atau 72,9%) termasuk ke dalam kategori kecanduan *game online* sedang, sementara 20 siswa (12%) berada di kategori rendah dan 25 siswa (15,1%) masuk kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mulai menunjukkan tanda-tanda penggunaan *game* secara berlebihan, meski belum pada level yang ekstrem. Pola ini mencerminkan kebutuhan intervensi khusus di fase sedang untuk mencegah lonjakan ke tingkat kecanduan yang lebih tinggi.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Rangkuti *et al.*, (2020) Penelitian tersebut menemukan bahwa lebih dari 22% siswa termasuk pada kategori kecenderungan kecanduan *game online* sedang, dan tambahan hampir 6% berada pada kategori berat. Distribusi kategori yang dominan berada di level sedang ini memperkuat fakta bahwa fase kecanduan sedang lazim ditemukan pada remaja SMP.

Selain itu, penelitian di SMP Negeri 5 Kota Jambi Wijaya, (2024) memperlihatkan bahwa sekitar 60,7% siswa memiliki tingkat kecanduan yang cukup kuat atau tinggi terhadap *game online*, yang juga menggambarkan fragmen yang tidak kecil dari populasi berada pada rentang sangat intensif. Meskipun proporsi sedang tidak diekspresikan persis sama, temuan ini tetap mempertegas bahwa sebagian besar siswa tidak berada di level rendah dan sebagian besar berada pada level menengah hingga tinggi, konsisten dengan kondisi SMP Mataram Kasihan.

Teori *GameFlow* menyoroti bahwa desain *game* yang menciptakan keterlibatan tinggi melalui *feedback*, tantangan terstruktur, dan aspek sosial memperkuat perilaku bermain terus menerus hingga masuk ke fase kecanduan menengah. Dalam konteks remaja, sistem limbik yang belum

matang dan paparan stres kronis dapat menurunkan kemampuan kontrol diri, sehingga mereka lebih rentan terhadap gangguan perilaku seperti *game addiction* (Fitri *et al.*, 2021).

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, diketahui bahwa skor tertinggi terdapat pada nomor soal 45, yaitu pernyataan “saya tetap mengerjakan aktivitas lain tanpa terganggu dengan adanya *game online*”. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih mampu mengendalikan diri sehingga aktivitas penting, seperti belajar, membantu orang tua, maupun kegiatan sehari-hari lainnya, tidak sepenuhnya terhambat oleh keberadaan *game online*. Dengan demikian, aspek *self management* remaja dalam mengatur prioritas aktivitas dapat dikategorikan cukup baik. Sebaliknya, skor terendah terdapat pada nomor soal 1, yaitu pernyataan “saya selalu memikirkan *game online* setiap waktu”. Rendahnya skor pada butir ini mengindikasikan bahwa responden cenderung jarang berada pada kondisi di mana pikiran mereka sepenuhnya terfokus pada *game online*. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun remaja memiliki ketertarikan terhadap game, sebagian besar belum sampai pada tahap *preoccupation* atau ketergantungan yang berat. Secara keseluruhan, temuan ini menggambarkan bahwa remaja masih memiliki kemampuan *self management* yang relatif baik, khususnya dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas sehari-hari dengan bermain *game online*, meskipun pengaruh game tetap perlu diwaspadai agar tidak berkembang menjadi kecanduan.

4. Hubungan Antara *Self Management* dan Kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan

Hasil uji korelasi Uji *Somers'd* dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003, yang berarti < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *self-management* dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMP Mataram Kasihan. Selain itu, nilai koefisien korelasi sebesar -0,238 menunjukkan bahwa

hubungan tersebut bersifat negatif dengan kekuatan korelasi yang tergolong sangat lemah. Korelasi negatif ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat *self-management* seorang remaja, maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* yang dialaminya, dan sebaliknya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bawamenewi & Syaim, (2025) yang menyatakan bahwa dilakukan di SMP Negeri 2 Medan, yang juga menemukan adanya hubungan signifikan antara kontrol diri dan tingkat kecanduan *game online* pada siswa. Hasil analisis data menunjukkan korelasi negatif yang kuat, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai r hitung sebesar $-0,718$ yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel sebesar $0,312$ pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemampuan siswa dalam mengendalikan diri, maka kecenderungan mereka terhadap kecanduan *game online* akan semakin rendah. Dengan demikian, kontrol diri terbukti menjadi faktor penting dalam menekan risiko kecanduan terhadap permainan daring di kalangan remaja.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Huda, (2021) yang menyatakan bahwa uji korelasi antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri diperoleh bahwa $r = -0,646$ dengan taraf signifikansi $0,000$ ($p < 0,005$). Hal ini mengungkapkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri pada remaja. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah kontrol diri dan sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* maka semakin tinggi kontrol diri pada individu.

Temuan ini diperkuat oleh hasil studi yang dilakukan oleh A. M. Sari & Astuti, (2020), yang meneliti kaitan antara kemampuan kontrol diri dengan tingkat kecanduan *game online* pada kalangan siswa. Dalam penelitian tersebut, ditemukan adanya korelasi negatif yang signifikan antara kedua variabel, dengan nilai koefisien sebesar $-0,562$ ($p < 0,01$). Artinya, semakin tinggi kemampuan siswa dalam mengontrol dirinya, maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk mengalami kecanduan

terhadap *game online*. Hasil ini menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki peran penting dalam mencegah perilaku adiktif digital di kalangan remaja.

2 Terdapat beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab terjadinya hubungan negatif yang signifikan dalam penelitian ini. Pertama, berkaitan dengan kemampuan mengendalikan dorongan atau *impulse control*. Berdasarkan pandangan Gillebaart, (2018), kontrol diri merupakan salah satu komponen dari regulasi diri pada individu. Remaja yang memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi cenderung lebih mampu menahan godaan untuk bermain *game online* secara berlebihan, menjalankan aktivitas harian yang lebih terstruktur, dan mengelola konflik internal secara lebih efisien dibandingkan mereka yang kontrol dirinya rendah (Nilsen et al., 2020). Dengan *impulse control* yang kuat, remaja dapat mengatur dorongan untuk mengejar kepuasan sesaat yang ditawarkan oleh *game online*, sehingga risiko kecanduan menjadi lebih kecil. Sebaliknya, rendahnya *impulse control* pada remaja sering kali memicu perilaku bermain game yang kompulsif dan berujung pada kecanduan.

Kedua, aspek disiplin diri atau *self-discipline* juga berperan penting. Individu dengan kontrol diri yang baik umumnya mampu membatasi dirinya dalam penggunaan *game online* agar tidak melampaui batas yang wajar (Afriwilda et al., 2020). Kemampuan ini tidak hanya mencakup pengendalian perilaku, tetapi juga melibatkan kontrol terhadap emosi dan dorongan internal lainnya. Remaja yang memiliki tingkat *self-discipline* yang baik akan lebih cermat dalam mempertimbangkan dampak dari keputusannya untuk bermain *game online* secara intensif. Mereka terbiasa berpikir sebelum bertindak, termasuk dalam mengatur waktu bermain. Mekanisme ini membuat mereka mampu mematuhi batasan durasi bermain yang telah mereka tetapkan sendiri, sehingga membantu mencegah perilaku bermain yang berlebihan. Sebaliknya, kurangnya disiplin diri dapat menjadi salah satu penyebab utama meningkatnya potensi kecanduan *game online* di kalangan remaja.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan merupakan kelemahan atau hambatan yang ada dalam suatu penelitian yang dialami oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang menjadi hambatan. Dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan, adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti saat melakukan penelitian yaitu saat proses pengumpulan data berlangsung, sebagian besar siswa hanya datang ke sekolah untuk keperluan pengembalian buku dan tidak mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hal ini menyebabkan jumlah siswa yang dapat dijangkau secara langsung menjadi terbatas.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang Hubungan *Self Management* dengan kecanduan *Game Online* pada remaja SMP dengan 166 responden dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran karakteristik responden terlihat bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki yaitu (58,4%), usia 14 tahun sebanyak (38,6%), jenis game Mobile legend (40,6%), media / perangkat menggunakan handphone (96,4%), dan tempat bermain sebagian besar di rumah sebanyak (86,7%).
2. Gambaran *Self Management* pada remaja SMP Mataram Kasihan bahwa sebagian besar masuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak (71,7%).
3. Gambaran tingkat kecanduan *Game Online* pada remaja SMP Mataram Kasihan bahwa sebagian besar masuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak (72,9%).
4. Berdasarkan hasil SPSS, diketahui nilai signifikansi ($p=0,003$) < 0,05 maka artinya ada hubungan yang signifikan / ada korelasi antara variabel *Self management* dan variabel Kecanduan *game online*. Kemudian diperoleh angka koefisien korelasi sebesar -0,253 artinya tingkat kekuatan korelasi/hubungannya sangat lemah. meskipun arah korelasinya negatif lemah ($r=-0,253$), yang berarti semakin tinggi *self management*, maka kecenderungan kecanduan *game online* cenderung rendah/menurun.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempertahankan kemampuan *self management* yang baik dan lebih bijak dalam menggunakan waktu untuk bermain *game*.

2. Bagi Guru

Pihak guru disarankan untuk mengembangkan program pembinaan yang berfokus pada penguatan keterampilan pengelolaan diri serta penggunaan teknologi digital secara sehat. Selain itu, sekolah dapat memperkuat kolaborasi dengan orang tua dalam pemantauan penggunaan gawai oleh siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memperluas jumlah dan jangkauan responden agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mempertimbangkan variabel lain yang relevan seperti stres, kontrol diri, atau pengaruh lingkungan sosial.

ORIGINALITY REPORT

10%	7%	4%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	1%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
4	repository.unjaya.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah Student Paper	<1%
7	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1%
8	Citra Aulia, Sri Elviani, Farida Khairani Lubis, Ramadona Simbolon. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EFISIENSI INVESTASI DENGAN UKURAN PERUSAHAAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING", Worksheet : Jurnal Akuntansi, 2025 Publication	<1%
9	repository.uksw.edu Internet Source	<1%

10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
11	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1 %
15	Miqdarul Khoir Syarofit, Abdul Wahhab, Hanik Mahliatussikah. "Penerapan Metode Suggestopedia Dalam Pembelajaran Mufradāt", Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2025 Publication	<1 %
16	repo.poltekkesdepkes-sby.ac.id Internet Source	<1 %
17	Nurin Fitriana, Dian Utami Ikhwaningrum, Brahma Ratih Rahayu Fakhrunnia. "AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA DENGAN ASSEMBLR EDU", Edukasi: Jurnal Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
18	id.123dok.com Internet Source	<1 %

19 Lailatun Nadhifah, Sarwo Edy, Fatimatul Khikmiyah. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning", Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 2024
Publication

<1 %

20 Mulyani Dwi Putri, Muhyiatul Fadilah, Ganda Hijrah Selaras, Suci Fajrina. "Pengaruh LKPD PjBL Terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025
Publication

<1 %

21 Submitted to Universitas Riau
Student Paper

<1 %

22 atenvincentskep.blogspot.com
Internet Source

<1 %

23 docplayer.info
Internet Source

<1 %

24 www.coursehero.com
Internet Source

<1 %

25 Submitted to Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura
Student Paper

<1 %

26 Submitted to IAIN Bukit Tinggi
Student Paper

<1 %

27 Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang
Student Paper

<1 %

28 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha <1 %
Student Paper

29 info.rsudwates.id <1 %
Internet Source

30 jurnal.untan.ac.id <1 %
Internet Source

31 manpendidikan.blogspot.com <1 %
Internet Source

32 Risky Maulana, Rusnoto Rusnoto, Fitriana Kartikasari, Edy Soesanto. "OBESITAS, POLA MAKAN, DAN POLA TIDUR DENGAN KEJADIAN HIPERTENSI DI KLINIK ASY-SYIFA KUDUS", JURNAL KEPERAWATAN SUAKA INSAN (JKSI), 2025 <1 %
Publication

33 Submitted to Universitas PGRI Palembang <1 %
Student Paper

34 jurnal.unissula.ac.id <1 %
Internet Source

35 Gefira Aulia Nazwa, Linda Amalia, Asih Purwandari Wahyoe Puspita. "Pengaruh Konsumsi Buah Pepaya Terhadap Kadar Hemoglobin pada Ibu Hamil dengan Risiko Anemia", Jurnal Ners, 2025 <1 %
Publication

36 Submitted to UIN Raden Intan Lampung <1 %
Student Paper

37 Submitted to UPN Veteran Jawa Timur <1 %
Student Paper

38 Submitted to Universitas Negeri Jakarta

<1 %

39 eprints.poltekkesjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

40 repositori.widyagamahusada.ac.id

Internet Source

<1 %

41 Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

<1 %

42 eprints.umg.ac.id

Internet Source

<1 %

43 id.scribd.com

Internet Source

<1 %

44 repository.poltekkes-denpasar.ac.id

Internet Source

<1 %

45 Elda Aulia, Efita Elvandari, Muhsin Ilhaq. "Pembelajaran Seni Tari Kreasi Melayu Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIII di MTs Uswatun Hasanah Perigi", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025

Publication

<1 %

46 Erni Setiyorini. "Quality of Life People Living with HIV-AIDS (PLWHA) with Antiretroviral therapy in Cendana Clinic Ngudi Waluyo Wlingi Hospital", Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 2015

Publication

<1 %

47 Hasrianti Hasrianti, Aryadi Arsyad, Andi Nilawati Usman, Sri Ramadany, Werna Nontji, Mahmud Hafsa. "EFEK PERMEN KARET, MADU, DAN MOBILISASI DINI TERHADAP

<1 %

PEMULIHAN PERISTALTIK USUS DAN WAKTU FLATUS PADA PASIEN POST SEKSIO SESAREA", GEMA KESEHATAN, 2024

Publication

48	ejurnal.stita.ac.id Internet Source	<1 %
49	journal.poltekip.ac.id Internet Source	<1 %
50	okemodem.blogspot.com Internet Source	<1 %
51	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
53	Faradila Meirisa. "Peran Mediasi Struktur Modal Pada Pengaruh Profitabilitas dan Likuiditas Terhadap Nilai Perusahaan Sektor Non-Cyclical", Jurnal Perspektif, 2025 Publication	<1 %
54	Mikdon Tobi Selan, Hanie Teki Tjendani. "Analisis kondisi perkerasan lentur pada Jalan Margomulyo Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya dengan metode Pevement Condition Index (PCI)", Jurnal Teknik Industri Terintegrasi, 2024 Publication	<1 %
55	Wahyu Sigit Widiatmoko, Delfitriani, Deni Hendaro. "Pengaruh Lingkungan Kerja dan Sumber Daya Manusia terhadap Produktivitas Kerja Karyawan di PT. Jayanegara Indah", Karimah Tauhid, 2025 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA