

**ABSTRAK**

**Universitas Esa Unggul**  
**Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan**  
**Program Studi Ilmu Keperawatan**  
**Skripsi Februari, 2020**

**Judul** : **Pengaruh Edukasi Game Online Terhadap Tingkat Penggunaan Game Online Pada Remaja Di SMPN 105 Kembangan**

**Nama** : **Kurnia**  
**Program Studi** : **Ilmu Keperawatan**

Latar Belakang : kemajuan teknologi informasi ini yang sangat pesat menuntut kita untuk memilah dan memilih informasi yang kita terima salah satunya dampak terjadinya game online dikalangan masyarakat yang melakukan game online di internet secara bebas, Tujuan Penelitian : untuk mengidentifikasi apakah ada Pengaruh edukasi usia, jenis kelamin dan kelas terhadap remaja game online di SMP N 105 kembangan Jakarta Barat. Metode Penelitian : penelitian ini menggunakan Uji T dengan sampel sebanyak 45 responden. hasil Penelitian : Hasil penelitian ini didapatkan P-Value 0,00 ( $<0,05$ ) dapat disimpulkan ada Pengaruh edukasi usia dan jenis kelamin dengan game online pada remaja dan hasil penelitian Asygm.sig 0,132 ( $<0,05$ ) dan disimpulkan lagi tidak ada Pengaruh antara kelas dengan game online Hasil penelitian dengan menggunakan Uji T pre test dan Post pada edukasi game online pada pre edukasi dengan nilai mean 1,89 dan post dengan nilai mean 1,24 dengan nilai p value 0,000 dengan sig (0,050) diartikan ada pengaruh antara pre test dan post test .hasil yang diharapkan menjadi salah satu intervensi keperawatan untuk mengurangi dampak dari game online pada remaja.

**Kata Kunci** : Game online, Edukasi game online, Tingkat Remaja

**ABSTRACK**

*Esa Unggul University  
Faculty of Health Sciences  
Nursing Science Study Program  
Thesis February, 2020*

**Title** : *Effects of Online Game Education Against Level  
Use of Online Games in Teens at SMP 105  
Kembangan*

**Name** : *Kurnia*

**Study program** : *Nursing*

*Background: the rapid advancement of information technology requires us to sort out and choose the information we receive, one of which is the impact of online gaming among people who play online games on the internet freely, Research Objective: to identify whether there is an influence of age education, type of kelain and classes on online game teens at SMP N 105 in West Jakarta. Research Methods: this study uses a T test with a sample of 45 respondents. Research results: The results of this study obtained a P-Value of 0.00 (<0.05). It can be concluded that there is an influence of age and gender education with online games in adolescents and the Asygm.sig research results 0.132 (<0.05) and concluded no longer exists. The influence between class and online game The results of research using the pre-test and post-test T in online game education in pre-education with a mean value of 1.89 and post with a mean value of 1.24 with a p value of 0,000 with sig (0.050) means the influence between pre-test and post-test. The results are expected to be one of the nursing interventions to reduce the impact of online games on adolescents.*

*Keywords: online game, online game education, youth level*