

KARYA TULIS ILMIAH

GAMBARAN KECEMASAN IBU YANG MEMILIKI ANAK USIA 7-16
TAHUN KECANDUAN GAME ONLINE DI RT 03 TRIWUNG
KIDUL KOTA PROBOLINGGO



PROGRAM STUDI KEPERAWATAN INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN
KESEHATAN RUMAH SAKIT dr. SOEPRAOEN MALANG
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Aprilia Hasmi
Tempat tanggal lahir : Probolinggo, 28 April 2000
NIM : 191085
Alamat : Jalan Raya Bromo No.17 RT 03 RW 02
Kelurahan Triwung Kidul Kecamatan
Kademangan

Menyatakan dan bersumpah bahwa Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang di perguruan tinggi manapun.

Jika kemudian hari ternyata saya terbukti melakukan pelanggaran atas pernyataan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan almamater.

Malang, Juli 2022

Yang Menyatakan



Firda Aprilia Hasmi

NIM 191085

CURRICULUM VITAE



INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN DR. SOEFRAOEN KESDAM VI/BRW

Nama : Firda Aprilia Hasmi
Tempat tanggal lahir : Probolinggo, 28 April 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jalan Raya Bromo No.17 RT 03 RW 02
Kelurahan Triwung Kidul Kecamatan
Kademangan
Kewarganegaraan : Indonesia
Nama orang tua
Ayah : Suharyono
Ibu : Suparmi

Riwayat pendidikan

1. SD : SD Negeri 02 Triwung Kidul (Tahun 2007-2013)
2. SMP : SMP Negeri 6 Probolinggo (Tahun 2013-2016)
3. SMA : SMA Negeri 2 Probolinggo (Tahun 2016-2019)

MOTO DAN PERSEMPAHAN

“Tetap berjalan menuju gapaian meski jurang yang terjal membuatmu jatuh dan tampak menghentikan semangatmu ”

Kupersembahkan Karya yang sederhana ini kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan baik.
2. Ayah dan Ibu Tersayang yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya, tanpa doa restunya saya hanya akan menjadi seseorang yang menyerah dalam mengerjakan karya tulis ilmiah ini.
3. Dosen pembimbing 1 dan 2, yang sudah banyak membimbing dan memberikan dukungan serta motivasi kepada saya.
4. Bapak dan Ibu Dosen Keperawatan ITSK Rs Dr Soepraoen yang sudah memberikan banyak ilmu kepada saya.
5. Teman – teman seperjuangan Prodi Keperawatan Angkatan 2019 khususnya kelas Brahma 19. Guys, We Did it !.
6. Almamaterku Program Studi Keperawatan ITSK Rs Dr Soepraoen Malang.
7. Sahabat baik dan seperjuangan yang ikut serta dalam penggeraan Karya Tulis Ilmiah ini tanpa semangat dan motivasinya karya tulis ilmiah ini tidak akan selesai dengan lancar dan sesuai target. Dia anak Lawang cantik mungil si Aprilia Linda Safitri.
8. Bapak dan mbak mbak Genious Fotokopi terima kasih banyak sudah ikut membantu dalam proses penggeraan Karya Tulis Ilmiah ini.

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis ini telah Disetujui untuk Diujikan di Depan

Tim Pengaji

Tanggal Persetujuan :13 Juli 2022



LEMBAR PENGESAHAN

Telah Diuji dan Disetujui oleh Tim Penguji pada Ujian Sidang

di Program Studi Keperawatan Institut Teknologi Sains dan
Kesehatan RS.dr. Soepraoen Malang



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Gambaran Kecemasan Orang Tua yang Memiliki Anak Usia 7-16 tahun Kecanduan *Game Online* di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo “ sesuai waktu yang ditentukan.

Karya Tulis Ilmiah ini penulis susun sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan di Program Studi Keperawatan ITSK RS dr. Soepraoen Malang.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Letnan Kolonel (Ckm) Arief Efendi, SMPH., SH, S.Kep., Ners, M.M, M. Kes selaku Direktur ITSK RS dr. Soepraoen
2. Bapak Ns. Riki Ristanto, M. Kep selaku Ka Prodi Keperawatan ITSK RS dr. Soepraoen
3. Bapak Ns. Dion Kunto A, M.Kep selaku pembimbing I dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis. Ibu Dr. Juliati Koesrini, A. Per. Pen, M. Kpd selaku pembimbing II dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan dan saran hingga terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Ibu Rusmiati, selaku Ketua RT 03 Kelurahan Triwung Kidul yang telah menyediakan waktu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini, sehingga saya bisa menyelesaikan Karya Ilmiah ini.
5. Bapak Ibu responden yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Rekan – rekan mahasiswa Prodi Keperawatan dan seluruh pihak

yang telah membantu kelancaran penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berusaha untuk dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan sebaik-baiknya. Namun demikian penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu demi kesempurnaan, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakannya.

Malang, 01 Juli 2022

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul

Cover Dalam

Lembar Pernyataan	i
Curriculum Vitae	ii
Motto dan Persembahan.....	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Pengesahan	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
Daftar Singkatan.....	xiv
Abstrak.....	xv

BAB I PENDAHULUAN.....

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....

2.1 Kecemasan	6
2.1.1 Definisi Kecemasan	6
2.1.2 Tingkat Kecemasan	7
2.1.3 Rentang Respon Kecemasan	8
2.1.4 Respon Kecemasan.....	9
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Kecemasan	10
2.1.6 Tanda dan Gejala Kecemasan.....	12
2.1.7 Alat Ukur Kecemasan	13
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.1 Definisi	15
2.2.2 Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.2.3 Tingkatan Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.2.4 Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.2.5 Faktor-faktor penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.3 <i>Game Online</i>	20
2.3.1 Definisi	20
2.3.2 Macam-macam <i>Game Online</i>	21
2.3.3 Tipe-tipe <i>Game Online</i>	21
2.3.4 Dampak <i>Game Online</i>	22
2.4 Orang Tua.....	23

2.4.1 Definisi	23
2.4.2 Peran Orang tua.....	24
2.5 Anak.....	29
2.5.1 Definisi	29
2.5.2 Tahapan perkembangan Anak.....	29
2.5.3 Masalah yang Dihadapi Anak	30
2.5.4 Tugas Anak	32
2.6 Kerangka Konsep.....	33
2.7 Deskripsi Kerangka Konsep.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Kerangka Kerja	38
3.3 Populasi, Sampel dan Sampling	39
3.3.1 Populasi	39
3.3.2 Sampel.....	39
3.3.3 Sampling	39
3.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional	40
3.4.1 Identifikasi Variabel	40
3.4.2 Definisi Operasional	40
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	43
3.5.1 Proses Perijinan	43
3.5.2 Proses Pengumpulan Data	43
3.6 Pengolahan Data dan Analisa Data	44
3.6.1 Pengolahan Data	44
3.6.2 Analisa Data.....	46
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian	47
3.7.1 Waktu Penelitian	47
3.7.2 Tempat Penelitian	47
3.8 Etika Penelitian	47
3.9 Keterbatasan Peneliti	48
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	49
4.1.2 Data Umum.....	50
4.1.3 Data Khusus	51
4.2 Pembahasan.....	55
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
5.1.1 Bagi Peneliti	58
5.1.2 Bagi Institusi Pendidikan	58
5.1.3 Bagi Responden	58
5.1.4 Bagi Tempat Penelitian	58

DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rentang Respon Kecemasan	8
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	33
Gambar 2.3 Kerangka Kerja	38



DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	41
Tabel 4.1 Tabulasi Data Umum	50
Tabel 4.2 Tabulasi Data Khusus.....	52
Tabel 4.3 Tabulasi silang Data Umum dan Data Khusus.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	62
Lampiran 2 Lembar Bukti ACC Uji Proposal	63
Lampiran 3 Lembar Bukti Revisi Proposal	66
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan	67
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	68
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian.....	69
Lampiran 7 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	70
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	71
Lampiran 9 Informed Consent	72
Lampiran 10 Kisi-kisi Kuesioner.....	73
Lampiran 11 Kuesioner Penelitian	74
Lampiran 12 Lembar Hasil Data Umum.....	77
Lampiran 13 Lembar Hasil Kuesioner.....	79
Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian	81
Lampiran 15 Lembar Bukti ACC Uji KTI.....	82
Lampiran 16 Lembar Bukti Revisi Uji KTI	84
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	85



DAFTAR SINGKATAN

GABA	: gama-amino butirat
HARS	: <i>Hamilton Anxiety Rating Scale</i>
HP	: <i>Hand Phone</i>
STAI Form Z-I:	<i>Trait Anxiety Inventory Form Z-I</i>
ZSAS	: <i>Zung Self-Rating Anxiety Scale</i>



ABSTRAK

Aprilia Firda 2022. **Gambaran Kecemasan Ibu yang Memiliki Anak Usia 7-16 Tahun Kecanduan Game Online di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo.** Karya Tulis Ilmiah Program Studi Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang. Pembimbing I Ns. Dion Kunto A, M.Kep Pembimbing II Dr. Juliati Koesrini, A.Per.Pen, M.KPD

Kecemasan yang dihadapi orang tua akibat anak yang kecanduan *game online* terus meningkat. *Game online* menempati peringkat kedua dari segi konten yang bersifat hiburan yaitu sebesar 16,5%. Adapun peringkat pertama yaitu menonton video sebesar 49,3%. Perilaku anak yang kecanduan *game online* membuat para orang tua merasa cemas dan khawatir dengan anaknya yang lebih sering bermain *HP* daripada mengerjakan tugas sekolah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui gambaran kecemasan ibu yang memiliki anak usia 7-16 tahun kecanduan *game online*.

Desain Penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Dengan jumlah populasi yaitu sebanyak 30 responden. Variabel dari penelitian ini yaitu kecemasan ibu yang memiliki anak kecanduan *game online*. Analisa data penelitian ini menggunakan analisis univariat. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Total Sampling*. Tempat Penelitian dilakukan di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner kecemasan ZSAS (*Zung Self Anxiety Rating Scale*) sebanyak 20 pernyataan.

Sebagian besar didapatkan data terbanyak ibu yang mengalami kecemasan ringan sebanyak 23 orang (77%), ibu yang mengalami kecemasan sedang 1 orang (3%), sedangkan ibu yang tidak mengalami kecemasan/normal sebanyak 6 orang (20%). Hal ini berkaitan dengan usia, pendidikan, pekerjaan dan penghasilan perbulan.

Diharapkan ibu mampu mengungkapkan kecemasannya dalam aktivitas sehari-hari dan dapat membatasi anak dalam bermain *HP*.

Kata Kunci: ibu, kecanduan *game online*, kecemasan

ABSTRACT

Aprilia Firda 2022. **a picture of the anxiety of mothers who have children aged 7-16 years addicted to online games in RT 03 Triwung Kidul Probolinggo City.** Scientific papers of Nursing Study Program, Institute of Health and Science Technology, RS dr. Soepraoen Malang. Supervisor I Ns. Dion Kunto A, M.Kep Supervisor II Dr. Juliati Koesrini, A. Per.Pen, M.kPD

Anxiety faced by parents due to children who are addicted to online games continues to increase. Online games rank second in terms of entertainment content, which is 16.5%. The first rank is watching videos by 49.3%. The behavior of children who are addicted to online games makes parents feel anxious and worried about their children playing cellphones more than doing schoolwork. The purpose of the study was to describe the anxiety of mothers who have children aged 7-16 years addicted to online games.

The research design used is descriptive. With a total population of 30 respondents. The variable of this study is the anxiety of mothers who have children addicted to online games. Analysis of this research data using univariate analysis. The sampling technique used is Total Sampling. Place The research was conducted in RT 03 Triwung Kidul, Probolinggo City. The research instrument used an anxiety questionnaire ZSAS (Zung Self Anxiety Rating Scale) with 20 statements.

Most of the data obtained, the highest number of mothers who experienced mild anxiety were 23 people (77%), mothers who experienced moderate anxiety were 1 person (3%), while mothers who did not experience anxiety/normal were 6 people (20%). This is related to age, education, occupation and monthly income.

It is hoped that the mother will be able to express their anxiety in daily activities and can limit children's playing with cellphones.

Keywords: anxiety, mother, online game addiction