

KARYA TULIS ILMIAH

HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN

MASALAH MENTAL EMOSIONAL PADA REMAJA

DI SMK KESEHATAN ADI HUSADA

MALANG



OLEH

DAYU PUSPITANING DEWI

NIM 16.1.154

PROGRAM STUDI D-III KEPERAWATAN

POLITEKNIK KESEHATAN RS dr. SOEPROEN MALANG

TAHUN AKADEMIK 2018/2019

KARYA TULIS ILMIAH

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL
DI SMK KESEHATAN ADI HUSADA
MALANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Keperawatan Pada Prodi Keperawatan
Politeknik Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang



OLEH

DAYU PUSPITANING DEWI

NIM. 16.1.154

**PROGAM STUDI KEPERAWATAN POLITEKNIK
KESEHATAN RS dr. SOEPRAOEN MALANG TAHUN
AKADEMIK 2018/2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dayu Puspitaning Dewi
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 18 September 1997
NIM : 16.1.154
Alamat : Yudomulyo 002/005, Bangorejo, Banyuwangi

Menyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul "Hubungan antara Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Masalah Mental Emosional di SMK Kesehatan Adi Husada Malang" merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah dibuat oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di perguruan tinggi manapun.

Jika dikemudian hari saya terbukti melanggar atas pernyataan tersebut diatas maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari almamater.

Malang, 14 November 2018

Yang Menyatakan


Dayu Puspitaning Dewi.
NIM. 16.1.154

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dayu Puspitaning Dewi
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Banyuwangi, 18 September 1997
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Yudomulyo 002/005, Bangorejo, Banyuwangi
Pendidikan : -TK Taman Indria Pedotan (2002-2004)
-SDN 1 Ringintelu (2004-2010)
-SMPN 1 Bangorejo (2010-2013)
-SMAN 1 Purwoharjo (2013-2016)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Hormat saya

Dayu Puspitaning Dewi.
NIM. 16.1.154

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah

Hubungan Antara Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Masalah

Mental Emosional pada Remaja Di SMK Kesehatan Adi Husada

Malang

Nama: Dayu Puspitaning Dewi

NIM: 16.1.154

Telah disetujui untuk Dijukan di Depan Tim Penguji

Tanggal : 23 Mei 2019

Oleh:

Pembimbing I



Tien Aminah, S.Kep., Ners, M.Kep

Pembimbing II






Apriyani Puji H, S.Kep., Ners, M.Kep

LEMBAR PENGESAHAN

Telah dipertahankan dan disetujui oleh Tim Penguji pada Sidang Karya
Tulis Ilmiah di Program Studi Keperawatan Politeknik Kesehatan
RS. dr. Soepraoen Malang

Tanggal: 23 Mei 2019

TIM PENGUJI

Nama	Tanda tangan
Ketua : Ns. Mustika Wida, M.Biomed	()
Anggota : Ns. Hanim Mufarokhah, M.Kep	()
Ns. Tien Aminah, M.Kep	()

Malang, 23 Mei 2019

Mengetahui
Ketua Program Studi Keperawatan
Politeknik Kesehatan RS. dr. Soepraoen

()

Ns. Kumoro Asto L, M.Kep

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul: “Hubungan antara Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Masalah Mental Emosional di SMK Kesehatan Adi Husada Malang”. Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan di Politeknik Kesehatan RS. dr. Soepraoen Malang.

Dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Letkol Ckm. Arief Efendi, SMPH, SH, S.Kep., Ns selaku Direktur Politeknik Kesehatan RS. dr. Soepraoen Malang.
2. Ns. Kumoro Asto L, M.Kep selaku Ketua Program Studi D-III Keperawatan Politeknik Kesehatan RS. dr. Soepraoen Malang
3. Ibu Eny Widyawati S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Kesehatan Adi Husada Malang
4. Ns. Tien Aminah, M.Kep selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Ns. Apriyani Puji H, M.Kep selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

6. Ns. Mustika Wida, M.Biomed selaku penguji I telah membantu dan memberikan masukan sehingga karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan.
7. Ns. Hanim Mufarokhah, M.Kep selaku penguji II telah membantu dan memberikan masukan sehingga karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan.
8. Teman-teman Prodi Keperawatan yang senantiasa membantu dalam kelancaran penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
9. Seluruh responden yang telah bersedia mengikuti kegiatan penelitian.
10. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Oleh karena itu demi kesempurnaan, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki selanjutnya.

Malang, 14 November 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Dasar <i>Game Online</i>	6
2.1.1 Definisi	6
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	5
2.1.3 Pola Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.4 Dampak <i>Game Online</i> bagi Remaja	9
2.1.5 Upaya yang Dapat Dilakukan untuk Mengatasi Dampak Negatif <i>Game Online</i>	13
2.2 Konsep Dasar Remaja	16
2.2.1 Definisi	16
2.2.2 Tumbuh Kembang Remaja	17

2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Psikososial Remaja	25
2.2.4	Masalah-masalah yang Sering Terjadi pada Remaja .	29
2.3	Konsep Dasar Masalah Mental Emosional.....	31
2.3.1	Definisi Masalah Mental Emosional	31
2.3.2	Jenis-jenis Masalah Mental Emosional	32
2.3.3	Deteksi Dini Masalah Mental Emosional.....	35
2.4	Hubungan antara Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja.....	37
2.5	Kerangka Konsep.....	39
2.6	Deskripsi Kerangka Konsep	40
2.7	Hipotesa	41
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	42
3.2	Kerangka Kerja	43
3.3	Populasi, Sampel dan Sampling	44
3.3.1	Populasi	44
3.3.2	Sampel.....	44
3.3.3	Sampling.....	46
3.4	Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional.....	46
3.4.1	Identifikasi Variabel	46
3.4.2	Definisi Operasional	47
3.5	Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	48
3.5.1	Pengumpulan Data	48
3.5.2	Analisa Data.....	50
3.6	Etika Penelitian	53
3.7	Keterbatasan Penelitian	56
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN		




DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Hubungan antara Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Mental Emosional di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.....	39
.	
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Hubungan Hubungan antara Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Mental Emosional di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.....	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perkembangan Psikososial Remaja Awal.....	19
Tabel 2.2 Perkembangan Psikososial Remaja Pertengahan.....	20
Tabel 2.3 Perkembangan Psikososial Remaja Akhir.....	21
Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan antara Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Mental Emosional di SMK Kesehatan Adi Husada Malang...	47
Table 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	56
Table 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	56
Table 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Nama Game Online yang Dimainkan.....	57
Table 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Game Online.....	58
Table 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Alasan Bermain Game Online.....	58
Table 4.6 Data tentang Frekuensi Bermain Game Online.....	59
Table 4.7 Data tentang Masalah Mental Emosional.....	60
Table 4.8 Tabulasi Silang Antara Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Mental Emosional.....	61

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

%	: Persen
	: Tidak Diteliti
	: Diteliti
	: Berhubungan
≤	: Kurang dari sama dengan
≥	: Lebih dari sama dengan
Ns	: Nurse
M.Kep	: Magister Keperawatan
Depkes	: Departemen Kesehatan
Riskesmas	: Riset kesehatan dasar
WHO	: <i>World Health Organization</i>
NAPZA	: Narkoba Psikotropika dan Zat Adiktif
ADHD	: <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>
PTSD	: <i>Post Traumatic Stress Disorder</i>
EEG	: <i>Electro Encephalo Graphy</i>
CBC	: <i>Child Behaviour Checklist</i>
CSBQ	: <i>Children's Social Behaviour Questionnaire</i>
PSC	: <i>Pediatric Symptom Checklist</i>
SDQ	: <i>Strengths and Difficulties Questionnaire</i>
ESA	: <i>Entertainment Software Association</i>
GPPH	: Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktifitas
SPSS	: <i>Statistical Package for the Social Sciences</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	60
Lampiran 2 Naskah Penjelasan Penelitian.....	61
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	62
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	63
Lampiran 5 Kisi-kisi Lembar Kuesioner.....	64
Lampiran 6 Lembar Kuesioner.....	66
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Judul	86
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Karya Tulis Ilmiah.....	87
Lampiran 9 Lembar Revisi Karya Tulis Ilmiah	89
Lampiran 10 Rekapitan Revisi Proposal	90
Lampiran 11 Lembar Bukti Revisi Ujian Proposal KTI	91
Lampiran 12 Surat Ijin Penelitian	92
Lampiran 13 Surat Rekomendasi Cabang Dinas Pendidikan Kota Malang.....	93
Lampiran 14 Surat Balasan Perijinan Penelitian SMK Kesehatan Adi Husada Malang	94
Lampiran 15 Uji Komputerisasi SPSS <i>Spearman Rank</i>	95
Lampiran 16 Kisi-kisi Lembar Kuesioner.....	96
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	97

ABSTRAK

Dewi, Dayu Puspitaning. 2019. *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang*. Karya Tulis Ilmiah. Progam Studi Keperawatan Poltekkes RS. dr. Soepraoen Malang. Pembimbing I Tien Aminah, S.Kep.,Ners, M.Kep. pembimbing II Apriyani Puji Hastuti, S.Kep.,Ners, M.Kep.

Kemajuan teknologi membuat segala sesuatu dapat dengan mudah diakses dengan internet tidak terkecuali dengan game online. Saat ini game online banyak dimainkan oleh para remaja dan anak-anak. Game online tidak lepas dari dampak negatif yang dapat berdampak pada kesehatan jiwa seperti masalah mental emosional. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui masalah mental emosional pada siswa yang bermain game online di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasinya adalah siswa jurusan keperawatan SMK Kesehatan Adi Husada Malang. Metode sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Jumlah sampel sebanyak 34 responden yaitu siswa yang bermain game online pada bulan Februari 2019. Variabel yang diteliti adalah frekuensi bermain game online dan masalah mental emosional. Data ini diambil menggunakan kuesioner. Setelah ditabulasi, data dianalisis dengan menggunakan Uji Korelasi *Spearman Rank* dengan tingkat kemaknaan 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian kecil frekuensi bermain game online sebagian besar adalah kategori *heavy* sebanyak 61,8%. Masalah mental emosional yang dialami siswa sebagian besar merupakan kategori *borderline* sebanyak 52,9%. Hasil pengujian statistik diperoleh hasil ada hubungan kuat antara frekuensi bermain game online dengan masalah mental emosional pada remaja yang artinya semakin tinggi frekuensi bermain game online maka semakin buruk juga masalah mental emosional yang dialami oleh remaja dengan nilai koefisien korelasi = 0,395 dan tingkat signifikansi = 0,021 ($p < 0,05$).

Melihat hasil penelitian ini maka perlu adanya penanganan secara tepat sejak dini agar remaja mempunyai perkembangan mental yang lebih baik bagi masa depannya sehingga masalah mental emosional dapat dicegah.

Kata Kunci: frekuensi, game online, masalah mental emosional, remaja

ABSTRACT

Dewi, Dayu Puspitaning. 2019. *Relationship Between Frequency of Playing Online Games with Emotional Mental Problems in Teens at Adi Husada Health Vocational School Malang*. Scientific Papers. Nursing Study Program of Dr. Soepraoen's Malang Health Polytechnic. 1st Mentor Tien Aminah, S.Kep., Ners, M.Kep. 2nd Mentor Apriyani Puji Hastuti, S.Kep., Ners, M.Kep.

Technological advancements make everything easily accessible by the internet no exception with online game. Nowadays, such online game are played by teenagers and childrens. Online games can not be separated from the negative effects have an impact on mental health such as mental emotional problems. The purpose of this study was to determined mental emotional problems in students as online game players at the Adi Husada Health Vocational School Malang.

The design of this study used a cross-sectional research design. The population was nursing major students at Adi Husada Health Vocational School Malang. The sampling method used was Purposive Sampling. The number of samples is 34 respondents at students as online games players in February 2019. The variables used were the frequency of playing online games and mental emotional problems. This data was taken using a questionnaire. After tabulation, the data were analyzed using the Spearman Rank Correlation Test with a significance level of 0.05.

The results showed that a small portion of the frequency of playing online games was in the heavy category as much as 61.8%. The mental emotional problems experienced by students are mostly borderline categories as much as 52,9%. The results of statistical tests showed that there was a enough relationship between the frequency of playing online games with mental emotional problems in adolescents which means that the higher the frequency of playing online games, the worse the mental emotional problems experienced by adolescents with a correlation coefficient = 0.395 and significance = 0.021 ($p < 0.05$).

Looking at the results of this study, it is necessary to have early treatment so that adolescents have better mental development for the future so that mental problems can be prevented.

Keywords: frequency, online games, mental emotional problems, teenagers