SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI DUWET 1

Oleh :
RIKA REFRIANA
NIM:202202086

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN
2026

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI DUWET 1

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Mencapai
Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Oleh :
RIKA REFRIANA
NIM:202202086

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama	: Rika Refriana
NIM	: 202202086
Program Studi	: Keperawatan
Judul	: HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI DUWET 1

Telah disetujui untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 2 Februari 2026

Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Asrina Pitayanti, S.Kep., Ns., M.Kes	Aris Hartono, S.Kep., Ns., M.Kes
NUPTK. 5243759660231063	NUPTK. 4748756657130142

Mengetahui,
Ketua Program Studi Keperawatan

Mega Ananti Putri, S.Kep., Ns., M.Kep
NUPTK. 9238767668237032

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

Nama : Rika Refriana
NIM : 202202086
Program Studi : Keperawatan
Judul : HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI DUWET 1

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Pada Tanggal : 6 Februari 2026

Dewan Penguji

Ketua : Riska Ratnawati, S.KM., M.Kes : .....
NUPTK. 6643756657230142

Penguji I : Asrina Pitayanti, S.Kep., Ns., M.Kes : .....
NUPTK. 5243759660231063

Penguji II : Aris Hartono, S.Kep., Ns., M.Kes : .....
NUPTK. 4748756657130142

Mengesahkan
STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun
Ketua,

Dr. Ratih Yudhaningsih, S.KM., M.Kes
NUPTK. 7860759660230162

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rika Refriana
NIM : 202202086
Judul : HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI DUWET 1

Dengan ini menyatakan bahwa proposal skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan, baik yang sudah maupun yang belum/tidak dipublikasikan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Madiun, 2 Februari 2026
Penulis



Rika Refriana
NIM. 202202086

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Rika Refriana
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir	: Magetan, 16 Februari 2004
Agama	: Islam
Alamat	: Ds. Duwet RT 004 RW 001 Kec. Bendo Kab. Magetan
Email	: rikarefriana@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:
2009-2010	: TK Gotong Royong
2010-2016	: SDN Duwet 3
2016-2019	: SMPN 1 Sukomoro Magetan
2019-2022	: SMAN 1 Sukomoro Magetan
2022-Sekarang	: STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun

M0TT0

"Tetaplah melangkah walaupun lelah"

وَمَا تَوْفِيقِي إِلَّا بِاللَّهِ

Wa mā tawfīqī illā billāh

"Dan tidak ada keberhasilanku kecuali dengan pertolongan Allah."

(QS. Hud: 88)

Program Studi Keperawatan
STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun
2026

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR DUWET 1

Rika Refriana

Kecanduan game online dapat memengaruhi perkembangan emosional anak, menyebabkan perilaku emosional seperti cepat tersulut emosi, berbicara dengan kata-kata tidak pantas, melakukan kekerasan fisik, bersikap tidak hormat dan tidak patuh, mengabaikan tanggung jawab, serta menjadi kurang termotivasi Skala permasalahan kecanduan game online dan dampaknya terhadap kesehatan emosional anak semakin besar, baik di dunia, Indonesia, maupun secara khusus di Jawa. Penelitian di enam sekolah dasar di Semarang dan menemukan bahwa 53,3% siswa menunjukkan gejala gangguan mental emosional. Faktor-faktor yang memengaruhi termasuk tingkat pendidikan ayah, pendapatan keluarga, gangguan tidur, dan konsumsi sayur. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa hubungan antara kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Coreclations,* dengan desain *Cross Sectional.* Populasi pada penelitian ini adalah 70 siswa kelas 1 sampai kelas 6. Peneliti menggunakan *Stratified Random Sampling* sehingga sampel yang di gunakan sejumlah 42 siswa. Penelitian ini menggunakan analisis uji *Spearman Rank* dengan tingkat signifikasi $\alpha = 0{,}05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online di SDN Duwet 1 Kab. Magetan tertinggi adalah sebanyak 26 responden (61,9%). Gangguan emosional sebagian besar 25 responden (59,5%) menunjukkan gangguan emosional sedang. Hasil analisa dengan menggunakan uji statistik *Spearman's Rho* didapatkan nilai signifikasi p=0,003 ($p < 0{,}05$) dengan nilai koefisien korelasi 0,983 (hubungan sangat kuat), artinya H1 diterima berarti ada hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional.

Dukungan dari orang tua sangat mempengaruhi kecanduan bermain game, semakin baik dukungan orang tua yang diberikan maka semakin rendah dampak gangguan emosional bagi siswa. Untuk itu diharapkan bagi tenaga pendidik memberikan stimulasi yang sesuai seperti kegiatan belajar mengajar dan memberikan kepatuhan terhadap aturan dan penghindaran hukuman.

Kata Kunci : Kecanduan Bermain Game, Gangguan Emosional.

Program Studi Keperawatan
STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun
2026

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND CHILDREN'S EMOTIONAL DISORDERS DUWET 1 ELEMENTARY SCHOOL

Rika Refriana

Online game addiction can affect children's emotional development, leading to emotional behaviors such as being easily irritated, using inappropriate language, engaging in physical violence, being disrespectful and disobedient, neglecting responsibilities, and becoming less motivated. The scale of the problem of online game addiction and its impact on children's emotional health is growing, both globally, in Indonesia, and specifically in Java. A study conducted in six elementary schools in Semarang found that 53.3% of students showed symptoms of emotional mental disorders. Influencing factors included father's education level, family income, sleep disturbances, and vegetable consumption. The aim of this study is to analyze the relationship between addiction to playing online games and emotional disorders in elementary school children.

This study is a corelation study with a cross-sectional design. The population was 70 students from grades 1 to 6. Stratified random sampling was used, resulting in a sample size of 42 students. Spearman's rank test was used to test the relationship between the two variables.

The results of the study showed that the highest addiction to playing online games at SDN Duwet 1, Magetan Regency was 26 respondents (61.9%). Most of the 25 respondents (59.5%) showed moderate emotional disorders. The results of the analysis using the Spearman's Rho statistical test obtained a significance value of $p = 0.03$ ($p < 0.05$) with a correlation coefficient value of 0.983 (a very strong relationship), meaning that H1 was accepted, meaning there is a relationship between addiction to playing online games and emotional disorders.

Parental support significantly influences gaming addiction; the better the parental support, the lower the impact of emotional disorders on students. Therefore, educators are expected to provide appropriate stimulation, such as in teaching and learning activities, and to ensure compliance with rules and avoidance of punishment.

Keywords: Gaming Addiction, Emotional Disorders.

DAFTAR ISI

COVER LUAR i
COVER DALAM ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
HALAMAN PERNYATAAN v
M0TT0 vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH xvi
KATA PENGANTAR xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.3.1 Tujuan Umum 8
1.3.2 Tujuan Khusus 8
1.4 Manfaat Penelitian 8
1.4.1 Manfaat Teoritis 8
1.4.2 Manfaat Praktis 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar 10
2.1.1 Definisi Anak SD 10
2.1.2 Fase Perkembangan Anak SD 11
2.1.3 Perkembangan Anak SD 15
2.1.4 Tugas Perkembangan Anak SD 17
2.2 Konsep Game Online 19
2.2.1 Definisi Game Online 19

2.2.2 Perkembangan Game Online 20
2.2.3 Faktor Bermain Game Online 21
2.2.4 Dampak Positif dan Negatif Game Online 22
2.2.5 Definisi Kecanduan Game Online 25
2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online 26
2.2.7 Gejala Kecanduan Game Online 27
2.2.8 Ciri-Ciri Kecanduan Game Online 28
2.2.9 Indikator Penilaian Kecanduan Game Online 28
2.2.10 Pengukuran Kecanduan Game Online 31
2.2.11 Tingkat Kecanduan Game Online 31
2.2.12 Penatalaksaan Kecanduan Game Online 32
2.3 Konsep Gangguan Emosional 34
2.3.1 Definisi Emosional 34
2.3.3 Gejala Gangguan Emosional 37
2.3.4 Klasifikasi Gangguan Emosional 38
2.3.5 Indikator Gangguan Emosional 39
2.3.6 Pengukuran Gangguan Emosional 39
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN 40
3.1 Kerangka Konseptual 40
3.2 Hipotesis Penelitian 41
BAB IV METODE PENELITIAN 42
4.1 Desain Penelitian 42
4.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling 42
4.2.1 Populasi 42
4.2.2 Sampel 42
4.2.3 Teknik Sampling 44
4.3 Kerangka Kerja Penelitian 46
4.4 Identifikasi Variabel 47
4.4.1 Variabel Independen 47
4.4.2 Variabel Dependen 47
4.6 Instrumen Penelitian 49
4.6.1 Kuesioner Kecanduan Bermain Game Online 49

4.6.2 Kuesioner Gangguan Emosional 50
4.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian 51
4.7.1 Lokasi Penelitian 51
4.7.2 Waktu Penelitian 51
4.8 Prosedur Pengumpulan Data 51
4.8.1 Pengumpulan Data 51
4.8.2 Pengolahan Data 53
4.9 Teknik Analisa Data 56
4.10 Etika Penelitian 57
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 59
5.1 Hasil Penelitian 59
5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian 59
5.2. Data Umum 60
5.3. Data Khusus 61
5.4 Pembahasan 64
BAB VI PENUTUP 71
6.1. Kesimpulan 71
6.2. Saran 71
DAFTAR PUSTAKA 73
LAMPIRAN 78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar Negeri 48
Table 5.1 Distribusi responden berdasarkan usia siswa di SDN Duwet 1 Kab. Magetan. 60
Table 5.2 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin siswa di SDN Duwet 1 Kab. Magetan.....60
Table 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Kecanduan Bermain Game Online Orang Tua di SDN Duwet 1 Kab. Magetan. 61
Table 5.4 Analisa Parameter Kecanduan Bermain Game Online di SDN Duwet 1 Magetan. 61
Table 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Gangguan Emosional di SDN Duwet 1 Kab. Magetan.....62
Table 5.6 Analisa Parameter Gangguan Emosional di SDN Duwet 1 Magetan. 62
Table 5.7 Distribusi Frekuensi Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional di SDN Duwet 1 Kab. Magetan 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka konsep hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak Sekolah Dasar Negeri Duwet 1 40
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pengambilan Data Awal 79
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian..... 80
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden 81
Lampiran 4 Kisi-kisi Kuesioner..... 83
Lampiran 5 Kuesioner..... 84
Lampiran 6 Data Umum..... 87
Lampiran 7 Data Khusus..... 88
Lampiran 8 Olah Data..... 92
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian..... 97
Lampiran 10 Surat Etik..... 98
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian..... 99
Lampiran 12 Lembar Konsultasi Bimbingan..... 100

DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH

DAFTAR SINGKATAN

PUBG	: Player Unknown's Battle Grounds
SD	: Sekolah Dasar
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences

DAFTAR ISTILAH

Adiksi	: Kecanduan
Anonymity	: Tanpa nama
Bivariat	: Analisis yang dilakukan untuk menganalisis dua variabel
Brain Out	: Permainan tekai-teki yang dapat mengasah otak dan menguji ingatan
Coding	: Memberi tanda kode
Confidentiality	: Rahasia
Conflict	: Konflik
Cross Sectional	: Pengukuran/observasi data variable hanya satu kali waktu
Door to Door	: Pintu ke pintu
Editing	: Memeriksa
Eye Strain	: Kelelahan mata
Informed Concent	: Lembar persetujuan
Kahoot	: Sebuah pembelajaran berbasis permainan video
Mood Modification	: Perubahan suasana hati
Problems	: Masalah
Relapse	: Kambuh
Salience	: Keutamaan
Scoring	: Pemberian skor
Software	: Perangkat lunak
Tabulating	: Tabulasi data
Tolerance	: Toleransi
Univariat	: Analisis yang dilakukan untuk satu variabel
Withdrawl	: Penarikan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar Negeri Duwet 1" dengan baik. Tersusunnya skripsi ini tentu tidak lepas dari bimbingan, saran dan dukungan moral kepada penulis, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepala SDN DUWET 1 beserta orang tua/wali murid yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
2. Dr. Retno Widiarini, S.KM., M.Kes selaku Ketua STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
3. Mega Arianti Putri, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Prodi Sarjana Keperawatan STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
4. Riska Ratnawati, S.KM., M.Kes selaku ketua penguji yang selalu membimbing dan memberikan arahan yang terbaik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Asrina Pitayanti, S.Kep., Ns., M.Kes selaku dosen pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh ketelatenan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Aris Hartono, S.Kep., Ns., M.Kes selaku dosen pembimbing 2 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Kedua orang tua penulis, kakak, serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat yang tanpa batas.

8. Terimakasih juga untuk teman-teman Angkatan 2022 yang telah memberi dorongan dan bantuan berupa apapun dalam penyusunan skripsi ini.
9. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Rika Refriana, Ya....Diri saya sendiri. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Di tengah rasa lelah yang tak hanya fisik, tapi juga mental, namun tetap memilih melangkah untuk berlatih walau sempat merasa tidak sanggup dan selalu ingin menyerah. Skripsi ini adalah simbol semangat berjuang semangat bertanggung jawab dengan apa yang telah dimulai. Terima kasih kepada diriku sendiri yang terus berusaha meski tidak sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Madiun, 2 Februari 2026

Peneliti

Rika Refriana

NIM. 202202086