

**HUBUNGAN ANTAR KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN**

**GAME ONLINE PADA SISWA SDN 005 LOA BUAH,**

**SUNGAI KUNJANG, SAMARINDA**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH :**

**TITANIA NUR SAFIRA**

**1911102411026**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

**2023**

**Hubungan Antar Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada  
Siswa SDN 005 Loa Buah, Sungai Kunjang, Samarinda**

**Skripsi**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan



**Disusun Oleh :**

**Titania Nur Safira**

**1911102411026**

**Program Studi S1 Keperawatan**

**Fakultas Ilmu Keperawatan**

**Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

**2023**

## SURAT PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titania Nur Safira

NIM : 191110241102

Program Studi : S1 KEPERAWATAN

Judul Penelitian : HUBUNGAN ANTAR KOTROL DIRI  
DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA  
ANAK USIA SEKOLAH SDN 005 LOA BUAH, KEC.  
SUNGAI KUNJANG SAMARINDA.

Menyatakan bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa terdapat plagiat dalam penelitian ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan (Permendiknas No. 17, tahun 2010).

Samarinda, 12 juli 2023



Titania Nur Safira

1911102411026

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KCANDUAN GAME ONLINE  
PADA SISWA SDN 005 LOA BUAH, SUNGAI KUNJANG  
SAMARINDA**

**SKRIPSI**

**DI SUSUN OLEH :**

**TITANIA NUR SAFIRA 1911102411026**

**Di Seminarkan Dan Diujikan**

**Pada tanggal, 12 Juli 2023**

**Pembimbing**

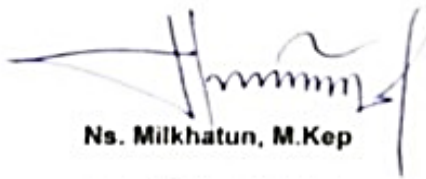


**Ns. Arief Budiman, M.Kep**

**NIDN . 1112098801**

**Mengetahui ,**

**Kordinator Mata Kuliah Skripsi**



**Ns. Milkhatun, M.Kep**

**NIDN : 11210118501**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HUBUNGAN ANTAR KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN**

**GAME ONLINE PADA SISWA SDN 005 LOA BUAH,**

**SUNGAI KUNJANG, SAMARINDA**

**SKRIPSI**

**DISUSUN OLEH:**

**Titania Nur Safira 1911102411026**

**Diseminarkan dan diujikan**

**Pada tanggal, 12 Juli 2023**

**Penguji I**

**Ns. Fitroh Asriyadi.S.Kep.,M.Kep**

**NIDN. 1115058602**

**Penguji II**

**Ns. Arief Budiman, M. Kep**

**NIDN. 1112098801**

**Mengetahui, Ketua**

**Program Studi S1 Keperawatan**



**Ns. Siti Khoiroh Muflihatin, M.Kep**

**NIDN. 1115017703**

## **MOTO**

“Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu (dalam berbuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”

(QS. Al- Baqarah : 148)

“Hai orang – orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu, “ Sesungguhnya Allah beserta orang – orang yang sabar “

(QS. Al – Baqarah : 153)

“Karena sesungguhnya di dalam setiap kesempitan, terdapat kelapangan, dan di dalam setiap kekurangan sarana untuk menjapai suatu keinginan, terdapat pula jalan keluar ”

(QS. Al- Insyirah : 5)

## KATA PENGANTAR



### ***Assalamualaikum Wr. Wb***

Segala puji syukur yang telah diberikan kepada Allah SWT yang telah senantiasa memberikan nikmat dan rahmat-Nya hingga sampai saat ini penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah SDN 005 Loa Buah, Kec. Sungai Kunjang Samarinda”. Tujuan dituliskannya proposal ini yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan mengikuti mata kuliah metodologi penelitian.

Penelitian ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur dalam tugas akhir mata kuliah Metodologi Penelitian.

Penelitian ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Setiaji, M.S. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
2. Ibu Dr. Hj. Nunung Herlina, S.Kp., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
3. Ibu Ns. Siti Khoiroh Muflihatin, M.Kep, selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan.
4. Bapak Ns. Arief Budiman, M. Kep, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dari awal penyusunan proposal, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik.
5. Bapak Ns. Fitroh Asriyadi, M.Kep selaku Dosen Penguji I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji serta memberi masukan untuk menunjang penyusunan proposal agar menjadi lebih baik.

6. Ibu Ns. Milkhatun, M. Kep, selaku Koordinator pada mata kuliah Metodologi Penelitian ini, yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan proposal ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan yang telah banyak memberikan ilmu, arahan, motivasi dan dukungan.
8. Orang tua kami yang selalu mendukung dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tak mengenal putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terlaksananya proposal ini.
9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya proposal ini.

Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu jalan berkah dan memberikan manfaat kepada seluruh pihak dan terutama kepada pembaca.

Samarinda, 12 juli 2023



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR KEASLIAN PENELITIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTO.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Keaslian Penelitian.....	5
BAB II .....	10
A. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
1. Aspek – aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
2. Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
3. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18

4. Dampak kecanduan Game online .....	21
5. Gejala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	22
6. Gejala fisik pecandu <i>game online</i> adalah:.....	23
7. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
B. KONTROL DIRI.....	25
1. Definisi Kontrol Diri .....	25
2. Kontrol Diri anak .....	26
3. Aspek-aspek Kontrol Diri .....	27
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kotrol Diri.....	29
5. Dampak Kontrol Diri.....	31
C. KONSEP ANAK USIA SEKOLAH .....	34
1. Definisi anak usia sekolah .....	34
2. Tahap Perkembangan Anak Usia sekolah : .....	35
D. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan <i>Game Online</i> ....	38
E. Kerangka konseptual.....	40
1. Table 2.1 .....	41
2. Kerangka konseptual penelitian .....	41
F. Hipotesis .....	42
BAB III .....	43
A. Rancangan Penelitian .....	43
B. Variabel Penelitian .....	43
C. Populasi dan sampel penelitian.....	44
D. Waktu dan tempat penelitian.....	49

E. Defisini Oprasional .....	49
F. Teknik Pengumpulan Data .....	53
G. Instrumen Penelitian .....	53
H. Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	56
I. Analisa Data Penelitian Dan Uji Normalitas .....	57
BAB IV.....	63
A. Hasil penelitian.....	63
B. Subjek Berdasarkan usia .....	64
C. Data responden Berdasarkan Jenis kelamin .....	65
D. Uji Normalitas.....	67
E. Analisa Bivariat .....	68
F. Pembahasan.....	69
G. Keterbatasan peneliti .....	71
BAB V.....	73
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka konseptual penelitian .....	46
Table 3.1 Jumlah sampel.....	52
Table 3.2 Definisi oprasional.....	55
Table 3.3 Pedoman penilaian responden subjek .....	59
Table 3.5 Skala kecanduan game online .....	60
Table 3.6 Skala kontrol diri .....	63
Table 3.7 indeks hasil validitas dan reabilitas .....	67
Table 3.8 Tingkat kekuatan korelasi .....	69
Table 4.1 Responden berdasarkan usia .....	76
Table 4.2 Responden berdasarkan jenis kelamin .....	77
Table 4.3 Hasil distribusi kontrol diri .....	78
Table 4.4 Hasil distribusi kecanduan game online .....	79
Table 4.5 Analisa variable kontrol diri .....	80
Table 4.6 Analisa variable kecanduan game online .....	80
Table 4.7 Uji analisa korelasi bivariat.....	81
Table 4.8 Hasil uji normalitas .....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Peneliti

Lampiran 2 Lembara Penjelasan Responden

Lampiran 3 Lembara Persetujuan Responden

Lampiran 4 Kuesioner Kecanduan Game Online

Lampiran 5 Kuesioner Kontrol Diri

Lampiran 6 Hasil Skala Kontrol Diri

Lampiran 7 Hasil Skala Kecanduan Game Online

Lampiran 8 Hasil Mean Median

Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas

Lampiran 10 Hasil Uji Bivariate

Lampiran 11 Surat Izin penelitian

Lampiran 12 Lembar konsultasi

Lampiran 13 Hasil Turnitin

**Hubungan Antar Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SDN 005  
Loa Buah, Sungai Kunjang, Samarinda**

**Titania nur safira<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>. Fitroh Asriyadi**

Program Studi Ilmu S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas  
Muhammadiyah Kalimantan Timur  
Jl. Ir. H. Juanda No. 15 Samarinda  
Kontak Email: [titanianursafira@gmail.com](mailto:titanianursafira@gmail.com)

**INTISARI**

**Latar Belakang** : Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi internet telah menjadi hobi para pelajar untuk menelaah informasi terkini dan menjalin relasi dengan orang lain di dunia maya. Selain digunakan agar memfasilitasi ilmu pengetahuan di bidang akademik, beberapa mahasiswa juga memanfaatkannya untuk mengakses layanan hiburan saat bermain game online. Di Indonesia, fenomena kecanduan game internet banyak terjadi pada anak sekolah karena kurangnya pengendalian diri, dan anak usia sekolah di proses perkembangan khusus secara psikologis, fisik, moral dan sosial dimana perkembangan tersebut berlangsung. mengubah karakteristik setiap siswa sekolah.

**Tujuan** : Penelitian ini bertujuan agar melihat relasi kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SDN 005 Sungai Kunjang dengan Jenis penelitian ini adalah kuantitatif.

**Metode** : Penelitian ini menyertakan anak usia sekolah 9-12 tahun SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda yang berjumlah 93 responden.

**Hasil Penelitian** : Hasil penelitian membuktikan jika 36 responden mempunyai pengendalian diri yang baik dan 57 responden mempunyai kontrol diri yang buruk. Sebanyak 58 responden anak usia sekolah yang terkena kecanduan game online mengalami kecanduan sebagian, sedangkan sebanyak 35 responden tidak merasakan kecanduan game online. Pada tingkat koefisien korelasi, keeratan relasi antara variabel kontrol diri dengan variabel terikat game online dengan uji Fisher Exact (nilai  $p = 0,031$ ) adalah lemah pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti  $H_a$ . diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga

**Kesimpulan** : jika semakin besar pengaruh kontrol diri tidak baik maka semakin tinggi kecanduan game online pada anak usia sekolah SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

**Kata kunci**: kontrol diri, adiksi, game online.

***The Relationship of Self-Control with Online Game Addiction in Student of SDN 005  
Loa Buah, Sungai Kunjang, Samarinda***

***Titania nur safira<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>.Ns. Fitroh Asriyadi***

*Nursing Science Study Program, Faculty of Nursing  
Muhammadiyah University of East Kalimantan  
Jl. Ir. H. Juanda No. 15 Samarinda*

*Email Contact: [titanianursafira@gmail.com](mailto:titanianursafira@gmail.com)*

**ABSTRACT**

**Background:** *The development of internet science and technology has become a hobby for students to study the latest information and establish relationships with other people in cyberspace. Besides being used to facilitate knowledge in the academic field, some students also use it to access entertainment services when playing online games. In Indonesia, the phenomenon of internet game addiction often occurs in school children due to a lack of self-control, and school-age children are in a special development process psychologically, physically, morally and socially where this development takes place. change the characteristics of each school student.*

**Purpose:** *This study aims to see the relationship between self-control and online game addiction among students at SDN 005 Sungai Kunjang. This type of research is quantitative.*

**Methods:** *This study included 93 school-age children at SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda, totaling 93 respondents.*

**Research Results:** *The results of the study prove that 36 respondents have good self-control and 57 respondents have bad self-control. As many as 58 respondents of school age children who were affected by online game addiction experienced partial addiction, while as many as 35 respondents did not feel addicted to online games. At the level of the correlation coefficient, the closeness of the relationship between the self-control variable and the dependent variable of online games with the Fisher Exact test ( $p = 0.031$ ) is weak at a significance level of 0.05 which means  $H_a$ . accepted and  $H_0$  rejected, so*

**Conclusion:** *the greater the influence of bad self-control, the higher the addiction to online games in school-age children at SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.*

**Keywords:** *Self Control, Addiction, Online Game.*