

NASKAH PUBLIKASI (MANUSCRIPT)

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

***THE RELATIONSHIP OF SELF-CONTROL WITH ONLINE GAME
ADDICTION IN STUDENT OF SDN 005 LOA BUAH, SUNGAI
KUNJANG, SAMARINDA***



DISUSUN OLEH:

TITANIA NUR SAFIRA

1911102411026

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

2023

Naskah Publikasi (Manuscript)

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

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



Disusun Oleh:

Titania Nur Safira

1911102411026

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

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

NASKAH PUBLIKASI

DI SUSUN OLEH :

TITANIA NUR SAFIRA 1911102411026

Di Seminarkan Dan Diujikan

Pada tanggal, 12 Juli 2023

Pembimbing

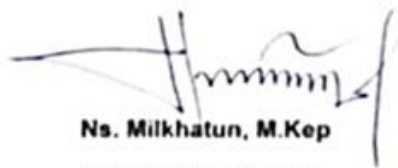


Ns. Arief Budiman, M.Kep

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

NASKAH PUBLIKASI

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



FAKTOR KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH

Titania nur safira^{1*}

¹Prodi S1 Keperawatan Muhammadiyah Kalimantan Timur

Email : ab783@umkt.ac.id

Abstrak

Pendahuluan: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi internet telah menjadi hobi para pelajar yang ingin mencari informasi terkini dan menjalin hubungan dengan orang lain di internet. 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 berada pada tahap perkembangan tertentu secara kognitif, fisik, moral dan sosial dimana perkembangan tersebut berlangsung. mengubah karakteristik setiap siswa sekolah.

Tujuan: Agar melihat relasi kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SDN 005 Sungai Kunjang

Metode: Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini melibatkan anak usia sekolah 9-12 tahun SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda yang berjumlah 93 responden.

Hasil: 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 merasakan kecanduan game online mengalami kecanduan sebagian, sedangkan sebanyak 35 responden tidak merasakan kecanduan game online. Pada tingkat koefisien korelasi, keeratan hubungan antara variabel kontrol diri dengan variabel terikat game online dengan uji Fisher Exact (nilai $\rho = 0,031$) adalah lemah pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga disimpulkan jika semakin besar pengaruh kontrol diri tidak baik maka semakin tinggi kecanduan game online pada anak usia sekolah SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Kesimpulan: ditemui relasi antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Kata kunci : *kontrol diri, Kecanduan game online*

SELF-CONTROL FACTORS ON ONLINE GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN

Titania nur safira^{1*}

^{1*} *Muhammadiyah East Kalimantan S1
Nursing Study Program
Email : ab783@umkt.ac.id*

Abstract

Introduction: *The development of science and internet technology has become a hobby for students to find the latest information and build relationships with other people in cyberspace. Apart from being used to facilitate knowledge in the academic field, some students also use it to access entertainment services while playing online games. In Indonesia, the phenomenon of internet game addiction is common among schoolchildren due to the lack of self-control, and school-age children are at a certain stage of development cognitively, physically, morally and socially where this development is taking place. change the characteristics of each school student.*

Objective: *To investigate the relationship between self-control and internet game addiction among students in SDN 005 Sungai Kunjang Method: This type of research is quantitative. This study included school age children of 9-12 years, SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda, a total of 93 respondents. Results: The results of the study showed that 36 respondents had good self-control and 57 respondents had poor self-control. As many as 58 respondents of school-age children suffering from online game addiction were partially addicted, while as many as 35 respondents were not addicted to online games.*

Results : *The survey results show that 36 respondents have good self-control and 57 respondents have poor self-control. As many as 58 respondents of school-age children suffering from online game addiction were partially addicted, while as many as 35 respondents were not addicted to online games. At the level of the correlation coefficient, the closeness of the relationship between the self-control variable and the online game dependent variable with the Fisher Exact test (ρ value = 0.031) is weak at the significance level of 0.05, which means that H_a is accepted and H_0 is rejected, so it is concluded that the greater the effect on self-control is not good, the higher the internet game addiction among school-aged children SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.*

Conclusion: *There is a relationship between self-control and internet game addiction among school-aged children in SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.*

Keywords: *Self control, online game addiction*

Pendahuluan

Kecanduan game online bisa didefinisikan sebagai pemakaian game online yang melampaui batas dan berdampak pada tanda dan gangguan psikologis, emosional, dan tingkah laku, tergolong hilangnya kendali permainan, toleransi, dan penarikan diri. Griffiths, Davies dan Chappell, (2004). Berdasarkan Young (2009:360), kecanduan game online ialah hasrat yang kuat demi bermain game online. Saat pemain tidak bermain, mereka merasa sedih dan sering melamun untuk memainkannya padahal ada hal lain yang wajib dikerjakan.

Hal ini cocok dengan Weinstein (2010: 268) yang mengatakan bahwa game yang melampaui batas atau kompulsif yang mengganggu kepentingan dalam kesehariannya dikatakan dengan kecanduan game internet. Individu yang kecanduan game online bermain dengan terlampaui batas, mengabaikan banyak tugas lain misalnya tugas sekolah, pelajaran, kegiatan yang lain, mengisolasi diri dari relasi sosial dan mengeskspresikan semua perhatiannya pada permainan game online, mengacuhkan tanggung jawab lainnya. Game online ialah sebagai prioritas utama.

Game online dengan intensitas tinggi dapat dirasakan oleh semua orang, terutama di kalangan siswa usia sekolah. Menurut data yang dihimpun Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) di tahun 2020, pemakaian internet untuk game online sebesar 40,33% di kalangan pengguna berusia 10-24 tahun saja di Indonesia. Anak usia sekolah adalah anak yang berumur 7-12 tahun, dimana anak pada usia tersebut berada pada tahap perkembangan tertentu secara kognitif, fisik, moral dan sosial emosional, dan dalam perkembangan tersebut dikembangkan ciri-ciri tertentu yang dimiliki setiap anak.

Mengubah pola pikir yang semakin rasional membuat anak sekolah sangat mudah kecanduan game, Kementerian Kesehatan (2011). Pasalnya anak-anak lebih tertarik dengan game online karena penasaran dengan persaingan dalam permainan tersebut yang menantang emosi anak. Oleh karena itu, anak pada usia ini sangat mudah dipengaruhi oleh banyak hal. Berubah ke cara berpikir yang semakin rasional, membuat anak sekolah mudah sekali menjadi kecanduan game. Kementerian Kesehatan (2011). Menurut Ghufron (2014), pengendalian diri mempunyai pengaruh yang besar dalam mengendalikan perilaku individu dengan berpikir sebelum melakukan sesuatu.

Orang dengan kontrol diri yang tinggi memanfaatkan internet dalam bermain game online secara sehat selaras pada kebutuhannya dan memiliki batasan jangka saat memainkan game online agar tidak menjadi kecanduan Tresna Ayu Puspita (2017). kontrol diri mampu diartikan dalam fungsi dari pengontrolan tingkah laku, contohnya mengambil suatu keputusan sebelum menetapkan agar beraksi. Pengendalian diri mampu berkembang sebab adanya undang-undang

atau peraturan yang mengikatnya, sehingga perilakunya bisa diolah, dan kegagalan kontrol diri pada akhirnya menimbulkan akibat negatif.

Nurhayat, (2021). Kemampuan individu dalam kontrol dapat dipisahkan dari stimulus yang ada melalui pola pikir individu tersebut. Personal yang memiliki potensi berpikir positif mampu berhadapan dengan keadaan stimulus yang diberikan dan mempunyai kontrol diri yang lebih baik. Oleh karena itu, kontrol diri merupakan efek atau cara terbaik untuk kontrol perilaku atau tindakan yang negatif atau merugikan.

Tujuan

Mengetahui tentang hubungan kontrol diri siswa dengan kecanduan game online, gambaran kontrol diri siswa usia sekolah, dan gambaran kecanduan game online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada para pendidik, orang tua dan siswa tentang pentingnya kontrol diri sebagai bagian dari faktor yang bisa berdampak pada berkembangnya kecanduan game online pada siswa, membantu siswa dalam mengendalikan tingkah lakunya.

Metode

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan anak usia sekolah 9-12 tahun SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda yang berjumlah 93 responden. Dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa 36 responden mempunyai kontrol diri yang baik dan 57 responden mempunyai kontrol diri yang buruk. Sebanyak 58 responden anak usia sekolah yang merasajab kecanduan game online mengalami kecanduan sebagian, sedangkan sebanyak 35 responden tidak mengalami kecanduan game online.

Hasil

Tabel 1. Analisis variabel kontrol diri

Kontrol Diri	Frekuensi	%
Baik	36	27,9 %
Kurang Baik	57	44,2 %
Total	93	100 %

Tabel 1 diperoleh distribusi frekuensi pengendalian diri siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN 005 Sungai Kunjang yang mempunyai pengendalian diri baik dengan jumlah 36 siswa (27,9%) diantaranya merupakan anak yang mempunyai pengendalian diri kurang baik berjumlah 57 siswa dan persentasenya sebesar (44,2%) Hal ini membuktikan jika jenjang kontrol diri sebagian besar

termasuk dalam kategori kontrol diri buruk. Jadi dapat diketahui bahwa kontrol diri berada pada kategori kurang baik.

Tabel 2. Analisis variabel kecanduan *game online*

Kontrol Diri	Frekuensi	%
Kecanduan	58	62,3 %
Tidak kecanduan	35	37,6 %
Total	93	100 %

Pada tabel 2 distribusi frekuensi kecanduan *game online* siswa dan siswi kelas 4,5, dan 6 SDN 005 sungai kunjang diperoleh dengan kategori tidak kecanduan sebanyak 35 siswa disertai persentase 37,6% dan anak dengan kategori kecanduan sebanyak 58 siswa dan disertai persentase 62,3%. Yang mana ini memperlihatkan jika jenjang kecanduan *game online* dominan.

Tabel 3. Uji normalitas kontrol diri dan kecanduan *game online*

Variabel	Kolmogorof-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Kontrol Diri	,227	93	,000
Kecanduan <i>game online</i>	,072	93	,200

Berdasarkan tabel 3 dengan hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa Kontrol diri memiliki signifikansi 0,000 yang berarti tidak memiliki hubungan sedangkan Kecanduan *Game Online* memiliki signifikansi 0,200 yang berarti memiliki hubungan. Sehingga didapatkan hasil peroleh uji normalitas di dengan satu variable tidak berhubungan, maka pada analisa bivariat ini peneliti menggunakan uji *fisher exact*. Dengan hasil yang tertuang di pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji bivariat kontrol diri dan kecanduan *game online*

Kontrol Diri	Kecanduan Game Online				Jumlah		P value
	Kecanduan		Tidak Kecanduan				
	N	%	N	%	N	%	
Baik	21	58,3	15	10,9	36	100	0.031
Kurang Baik	46	41,9	14	18,1	60	100	
Jumlah	67	69,8	29	30,2	93	100	

Berdasarkan Tabel 4 diketahui hasil uji statistik kontrol diri kecanduan game online pada anak sekolah menunjukkan nilai sig. nilai 0,031 (sig. value < 0,05), sehingga mampu disimpulkan jika semakin tinggi kejadian kontrol diri kurang baik maka semakin tinggi pula kecanduan game online pada anak sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Pada tingkat koefisien korelasi, keeratan hubungan antara variabel kontrol diri dengan variabel kecanduan game online adalah lemah.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat relasi antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SDN 005 LOA BUAH. Masyah dan Candra (2016) menyebutkan jika kecanduan game online mungkin disebabkan oleh kurangnya kontrol diri pada masyarakat sampai membuat mereka tidak dapat mengetahui dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan. Artinya jika seseorang mempunyai kontrol diri yang baik, maka ia dapat kontrol diri dan kontrol diri dalam bermain game online dan tidak terlalu banyak bermain. Sari dan Astuti (2020) menyatakan terdapat relasi antara kontrol diri siswa dengan kecanduan game online. Semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kemungkinan terjadinya kecanduan game online. Hal ini juga dikuatkan dengan penelitian yang dikerjakan oleh Rudianto (2020) yang menyatakan jika ditemui relasi antara kontrol diri dengan kecanduan game online, yang berarti semakin lemah kontrol diri maka peluang terjadinya game online semakin besar. Berdasarkan hasil analisis yang dikerjakan bisa dilihat jika sebagian besar sampel self test siswa SDN 005 Sungai Kunjang berada diatas secara keseluruhan. menunjukkan bahwa siswa pada kategori baik mempunyai kontrol diri yang kurang yakni sejumlah 57 orang (61,3%), sedangkan sisanya termasuk golongan baik yaitu cukup baik. sejumlah 36 orang (38,7%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kontrol diri siswa pada kasus SDN 005 Sungai Kunjang berada pada kategori kurang baik. Padahal hasil klasifikasi kecanduan game internet siswa SDN 005 Sungai Kunjang di atas menunjukkan bahwa sebanyak 58 orang (62,3%) mempunyai tingkat kecanduan game online sedangkan 35 orang (37,6%) tidak termasuk dalam kategori kecanduan. Jadi bisa diuraikan ringkas jika kecanduan game online siswa SDN 005 Sungai Kunjang termasuk dalam kategori kecanduan.

Hasil penelitian ini menunjukkan jika individu yang kurang mempunyai pengendalian diri mengalami kesulitan mengarahkan atau mengendalikan persoalan positif atau menangkal persoalan buruk guna memperoleh kepuasan. Tingkat pengendalian diri memberikan gambaran bagaimana mereka sendiri kontrol perilaku, emosi dan keinginannya. Siswa dengan kontrol diri tinggi mudah mengatur jadwal bermainnya dengan baik agar tidak menghambat tugas dan bermain game online secara berlebihan, sebaliknya siswa dengan kontrol diri rendah sulit mengontrol diri, berorganisasi jadwal permainan mereka karena tidak dapat menahan keinginan untuk terus bermain game online demi kepuasan bermain.

Oleh karena itu, anak pada usia sekolah ini sangat perlu dilakukan kontrol, karena anak pada usia ini

aktif menerima segala sesuatu untuk mendapatkan kepuasan, dan pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif, fisik, moral, dan emosional. Dalam proses ini terbentuklah ciri-ciri tertentu pada setiap anak. Oleh sebab itu, kontrol diri urgensinya tinggi dalam membantu anak mengambil keputusan yang baik untuk masa depannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang memiliki kontrol diri yang rendah sehingga tidak dapat mengontrol dan mengalahkan dirinya sendiri dalam game online sehingga mampu mengakibatkan kecanduan terhadap game tersebut.

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game internet dengan nilai korelasi menggunakan uji eksak Fisher, dan hasilnya melebihi batas minimal uji korelasi pada tingkat koefisien korelasi yaitu mendekati hubungan. perbedaan antara variabel pengendalian diri dan variabel kecanduan game online lemah. Dapat disimpulkan jika semakin tinggi pengaruh kontrol diri yang buruk maka semakin tinggi pula prevalensi kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Saran

Sesuai hasil penelitian yang didapatkan, peneliti mempunyai saran yang ditujukan ke banyak pihak, misalnya.

Kepada Subjek : Hasil penelitian ini bisa menginspirasi subjek untuk mencapai kontrol diri yang tinggi agar tidak mengembangkan kecanduan game online yang berpengaruh negatif dalam kepentingan sehari-hari.

Bagi orang tua: Hasil penelitian ini bisa menolong orang tua tidak acuh pada aktivitas dan tingkah laku remaja dalam kesehariannya serta memantau pemakaian game online, waktu habis hanya untuk bermain dan keadaan yang sepi untuk mencegah kecanduan game online.

Untuk penelitian lebih lanjut: Hasil penelitian ini juga mampu memotivasi untuk penelitian lebih lanjut terkait dengan kontrol diri dan kecanduan game online



UMKT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
Kalimantan Timur

Kampus 1 : Jl. Ir. H. Juanda, No.15, Samarinda
Kampus 2 : Jl. Pelita, Pesona Mahakam, Samarinda
Telp. 0541-748511 Fax.0541-766832



SURAT KETERANGAN ARTIKEL PUBLIKASI

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titania nur safira
NIM : 1911102411026
Fakultas : Ilmu Keperawatan
Progam Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa artikel ilmiah yang berjudul "Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN 005 Loabuah, Sungai kunjang, Samarinda. Telah disubmit pada jurnal Intan Husada : Jurnal Ilmiah Keperawatan, Vol. 11 No. Tahun 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Mahasiswa

Samarinda, Rabu 6 September 2023

Titania nur safira
NIM. 1911102411026

Ns. Arief Budiman, M. Kep
NIDN. 1112098801