

Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Kesehatan

Skripsi, Agustus 2022

Dinda Afifatul Isma

010118A041

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Emosi pada Remaja di SMAN 1 Bantarbolang

ABSTRAK

Latar Belakang: Game online bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan, namun juga dapat membawa dampak negatif bagi individu apabila tidak digunakan dengan benar. Salah satu dampak negatif game online antara lain tidak bisa mengendalikan tingkat emosi, tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game online terus-menerus. Remaja kebanyakan tidak sadar telah kecanduan game online dan menganggap berkata kasar jika bermain game itu hal yang wajar, yang terkadang muncul dari perkataan mereka sendiri.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosi pada remaja di SMAN 1 Bantarbolang

Metode: Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif koleratif dengan pendekatan *cross sectional*. Dan menggunakan Teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 257 responden

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebagian besar responden memiliki kecanduan game online kategori rendah yaitu 115 responden (44.9%), kecanduan game online sedang yaitu 104 responden (40.6%), dan kecanduan game online tinggi yaitu 38 responden (15.4%). Sedangkan untuk tingkat emosi sebagian besar responden berada pada kategori tingkat tinggi 125 responden (48.3%), tingkat emosi kategori sedang yaitu 96 responden (37.8%), tingkat emosi kategori rendah yaitu 36 responden (13.9%).

Kesimpulan: Ada hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosi pada remaja dengan nilai *p-value* $(0.000) < \alpha (0.05)$.

Saran: Diharapkan dari penelitian ini, remaja dapat memahami tentang kecanduan game online dan pentingnya pengetahuan tentang tingkat emosi.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Tingkat Emosi, Remaja.

Ngudi Waluyo University

Nursing Study Program, Health Faculty

Final Project, August 2022

Dinda Afifatul Isma

010118A041

The Relationship between Online Game Addiction and Emotion Levels in Adolescents at SMAN 1 Bantarbolang

ABSTRACT

Background: Online games aim to eliminate boredom, but can also have a negative impact on individuals if not used properly. One of the negative impacts of online games, among others, is not being able to control the level of emotion, not being able to control the desire to play online games constantly. Teenagers are mostly not aware that they are addicted to online games and consider it a natural thing to say rudely when playing games, which sometimes comes from their own words.

Objective: This study aims to determine the relationship between online game addiction and emotional levels in adolescents at SMAN 1 Bantarbolang

Method: The type of design used in this research is descriptive collaborative with a cross sectional approach. And using purposive sampling technique with a sample of 257 respondents

Result: The results showed that most of the respondents had a low category of online game addiction, namely 115 respondents (44.9%), moderate online game addiction, namely 104 respondents (40.6%), and high online game addiction, namely 38 respondents (15.4%). Meanwhile, for the emotional level, most of the respondents were in the high level category of 125 respondents (48.3%), the medium level category was 96 respondents (37.8%), the low category emotion level was 36 respondents (13.9%).

Conclusion: There is a significant relationship between online game addiction and emotional level in adolescents with p-value $(0.000) < (0.05)$.

Suggestion: It is hoped that from this research, adolescents can understand about online game addiction and the importance of knowledge about emotional levels.

Keywords: Online Game Addiction, Emotion Level, Teenagers.