

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR**

**(DI SD NEGERI TANJUNGWADUNG KABUPATEN JOMBANG)**



**LINDA NUR HALISYAH**

**(183210025)**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA  
JOMBANG  
2022**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR**

**(DI SD NEGERI TANJUNGWADUNG KABUPATEN JOMBANG)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada  
Program  
Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Sains dan  
Kesehatan Insan Cendekia  
Medika Jombang

**LINDA NUR HALISYAH**

**183210025**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS  
KESEHATAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA  
JOMBANG  
2022**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Menyatakan bahwa *Original Riset* ini asli dengan judul "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)" *Original Riset* ini bukan milik orang lain baik Sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Jombang, 05 September 2022

Yang Menyatakan,



(Linda Nur Halisyah)

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya judul:

"Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)"

Merupakan murni karya tulis ilmiah hasil yang ditulis oleh peneliti yang secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi, kecuali dalam bentuk kutipan saja yang mana telah disebutkan sumbernya oleh peneliti. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 05 September 2022

Yang Menyatakan,



(Linda Nur Halisyah)

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang).

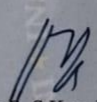
Nama Mahasiswa : Linda Nur Halisyah

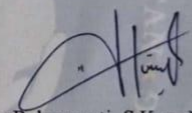
NIM : 183210025

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING  
PADA TANGGAL 29 JULI 2022

Pembimbing Ketua

Pembimbing Anggota


  
Hindyah Ike S, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0707057901


  
Anita Rahmawati, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0707108502

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan  
ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi  
SI Ilmu Keperawatan

  
Inayatur Rosyidi, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0723048301

  
Endang Yusraningstih, S.Kep.,Ns.,M.Kes.  
NIDN. 0726058101

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang).

Nama Mahasiswa : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

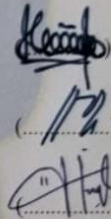
Telah Diseminarkan Dalam Ujian Skripsi Pada:  
1 Agustus 2022

Menyetujui,  
Dewan Penguji

Penguji Utama : Hidayatun Nufus, S.Si.T.,M.Kes.  
NIDN. 0703117702

Penguji I : Hindyah Ike S, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0707057901

Penguji II : Anita Rahmawati, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0707108502



Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan  
ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi  
ST Ilmu Keperawatan



Inayatur Risyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep.  
NIDN. 0723048301



Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes.  
NIDN. 0726058101

## RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Jombang pada tanggal 26 Oktober 1999 dari bapak Imam Syafi'i (Alm) dan ibu Wiwik Ismaidah. Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara.

Pada tahun 2012 peneliti lulus dari MISS Bandung 2, tahun 2015 peneliti lulus dari MTS Salafiyah Syafiiyah Bandung, pada tahun 2018 peneliti lulus dari MAN 1 Jombang dan pada tahun yang sama peneliti melanjutkan studi di ITS Kes ICME Jombang dengan mengambil jurusan S1 Ilmu Keperawatan. Demikian riwayat hidup peneliti yang ditulis dengan sebenar benarnya.



## MOTTO

“Jika kamu merasa tidak berharga peluklah dirimu dan katakan aku  
berharga dan aku akan membuktikannya.”

(Linda Nur Halisyah, 2022)





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayahnya, sholawat serta salam tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan kebenaran, serta kemudian sehingga karya yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar” ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Ayah “Imam Syafi’i (Alm)” dan ibu “Wiwik Ismaidah” yang telah mencurahkan kasih sayangnya, mendidik dan merawat saya dari kecil hingga sekarang ini, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, nasihat, semangat.
2. Adek “Yusuf” yang selalu memberi dukungan, semangat dan do’a.
3. Nenek “Siti Atika”, saudara sepupu “Anitta”, dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan, nasihat dan do’a.
4. Hindyah Ike S, S.Kep., Ns., M.Kep., Anita Rahmawati, S.Kep., Ns., M.Kep., dan Hidayatun Nufus, S.Si.T., M.Kes. yang tiada bosan dan lelah membimbing dan mengarahkan saya selama ini, terima kasih atas ilmu yang telah di berikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan karya sederhana ini.
5. Seluruh dosen ITSKes ICME Jombang yang tidak mampu saya sebutkan satu persatu, atas seluruh ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
6. Sulis, Anggi, Anisa, Pingky, Erna, Ari serta teman-teman semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan do’a, nasihat, dukungan dan semangat serta membuatku tersenyum selama ini.
7. Kepada kepala sekolah SD Negeri Tanjungwadung, para guru, responden dan seluruh orang yang membantu dalam proses pembuatan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kelancaran penyusunan skripsi penelitian yang berjudul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kab.Jombang. Skripsi ini ditulis sebagai persyaratan kelulusan demi menempuh Program Studi S1 Keperawatan di Fakultas Kesehatan ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang.

Penyusunan skripsi penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada : Rektor ITSKes Insan Cendekia Medika Prof.Win Darmanto, Drs. MSi. Med. Sci. Ph.D., Ibu Hindyah Ike S, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku pembimbing I, Ibu Anita Rahmawati, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku pembimbing II yang telah memberikan pengarahan kepada penulis. Orang tua, yang selalu mensupport, dan teman teman yang ikut serta dalam memberikan semangat, masukan dan bantuan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan baik. Penulis sadari bahwa skripsi penelitian ini jauh lebih sempurna, tetapi kami berharap skripsi penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi teman teman keperawatan.

Jombang, 29 Juli 2022

Linda Nur Halisyah

## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR (DI SD NEGERI TANJUNGWADUNG KABUPATEN JOMBANG)

Oleh :

**Linda Nur Halisyah<sup>1)</sup>, Hindyah Ike S<sup>2)</sup>, Anita Rahmawati<sup>3)</sup>**  
S1 Ilmu Keperawatan Falkutas Kesehatan ITS Kes ICME Jombang  
[lindanurhalisyah9@gmail.com](mailto:lindanurhalisyah9@gmail.com)

Kecanduan *game online* dikalangan anak sekolah dasar merupakan salah satu permasalahan yang sering dialami. *Game online* sudah menjadi fenomena pada saat ini. Gangguan emosional merupakan suatu keadaan yang terangsang dari organisme yang mencakup perubahan-perubahan yang didasari serta mendalami sifatnya dari perubahan perilaku. Tujuan Penelitian menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya seluruh siswa SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang sejumlah 148 siswa. Sampelnya sejumlah 60 siswa dengan cara menggunakan rumus solvin dan teknik samplingnya menggunakan *proporsional random sampling*. *Variabel independent* yaitu kecanduan bermain *game online* dan *variabel dependent* yaitu gangguan emosional, untuk alat ukurnya menggunakan kuesioner. Pengolahan data *editing, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan *uji rank spearman* dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%) dan hampir seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%). Nilai  $p = 0,000 < \alpha = 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

Kata kunci : *game online*, gangguan emosional, anak SD.

## ABSTRACT

### **ADDICTION ONLINE GAME WITH THE EMOTIONAL DISORDERS OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN (IN SD NEGERI TANJUNGWADUNG, JOMBANG REGENCY)**

By :

**Linda Nur Halisyah<sup>1)</sup>, Hindyah Ike S<sup>2)</sup>, Anita Rahmawati<sup>3)</sup>**

*S1 Nursing Science Faculty of Health ITS Kes ICME Jombang*

[lindanurhalisyah9@gmail.com](mailto:lindanurhalisyah9@gmail.com)

*Addiction online games among elementary school children is one of the problems that are often experienced. Online games have become a phenomenon at this time. Emotional disturbance is an arousal state of the organism that includes changes that are based on and explore the nature of behavioral changes. The aim of the study was to analyze the relationship between addiction to playing online games and emotional disorders in elementary school children at Tanjungwadung Elementary School, Jombang Regency.*

*This type of research is a quantitative research with a cross sectional. The population is all students of SD Negeri Tanjungwadung, Jombang Regency, with a total of 148 students. The sample is 60 students by using the solvin formula and the sampling technique using proportional random sampling. The independent variable is addiction to playing online games and the dependent variable is emotional disturbance for the measurement tool using a questionnaire. Processing of data editing, coding, scoring, and tabulating, data analysis using the Spearman rank test with a significance level of = 0.05.*

*The results showed that of the 60 respondents, almost all of them were addicted to playing online games as many as 53 students (88.3%) and almost all of the respondents had emotional disorders as many as 57 students (95.0%). The value of  $p = 0.000 < = 0.05$  which means that  $H_1$  is accepted. The conclusion in this study is that there is a relationship between addiction to playing online games with emotional disorders in elementary school children.*

*Keywords: online games, emotional disorders, elementary school children.*

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMBANG,SINGKATAN DAN ISTILAH</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Umum.....	3
1.3.2 Tujuan Khusus.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar (SD).....	5
2.2 Konsep Game Online.....	11
2.3 Konsep Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
2.3 Konsep Gangguan Emosional.....	19
2.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prilaku Gangguan	

Emosional.....	23
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS.....</b>	<b>25</b>
3.1 Kerangka Konseptual.....	25
3.2 Hipotesis.....	26
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Jenis Penelitian.....	27
4.2 Rancangan Penelitian.....	27
4.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
4.4 Populasi, Sampel dan Sampling.....	28
4.5 Kerangka Kerja.....	31
4.7 Identifikasi <i>Variabel</i> .....	32
4.8 Definisi Operasional.....	32
4.8 Pengumpulan dan Analisis Data.....	34
4.8 Etika Penelitian.....	40
<b>BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
5.1 Hasil Penelitian.....	42
5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
5.5.2 Data Umum.....	43
5.1.3 Data Khusus.....	44
5.2 Pembahasan.....	45
<b>BAB 6 PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
6.1 Kesimpulan.....	53
6.2 Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.8 Definisi Operasional hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung kab.Jombang .....	41
Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur.....	52
Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin .....	52
Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas .....	53
Tabel 5.4 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online .....	53
Tabel 5.5 Distribusi frekuensi berdasarkan gangguan emosional.....	54
Tabel 5.6 Tabulasi silang kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.....	54



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konsep hubungan kecanduan bermain <i>game online</i> dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kab.Jombang .....	32
---	----





## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.5 Kerangka Kerja Penelitian hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kab.Jombang .....39

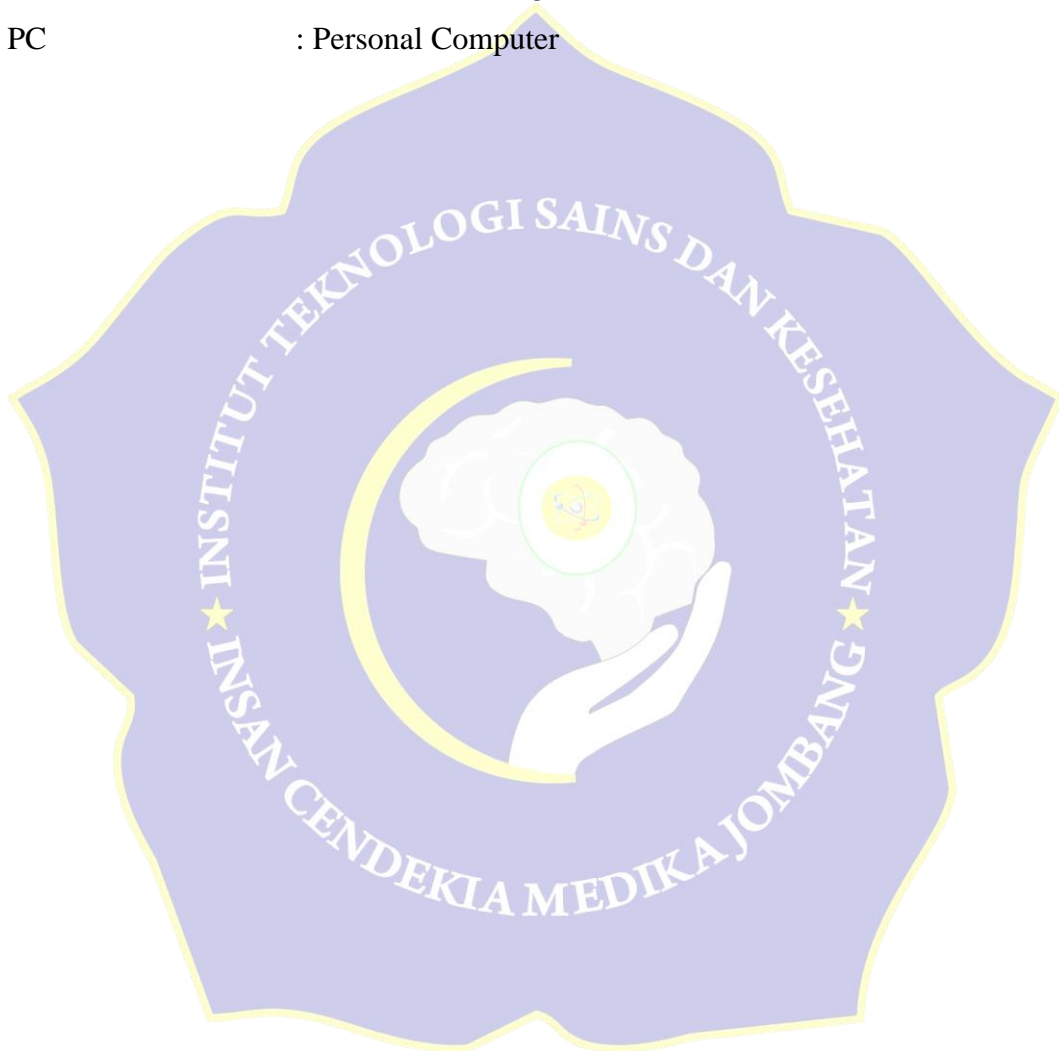


## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	58
Lampiran 2 Lembar Penjelasan Penelitian.....	59
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	60
Lampiran 4 Lembar Kisi-Kisi Kuesioner.....	61
Lampiran 5 Lembar Kuesioner .....	62
Lampiran 6 Surat Pengantar Bimbingan.....	64
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Dari Kampus .....	65
Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Kepala Koordinator Wilker Pendidikan Kec.Kabuh .....	67
Lampiran 9 Keterangan Lolos Kaji Etik.....	68
Lampiran 10 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	69
Lampiran 11 Surat Pernyataan Perpustakaan .....	70
Lampiran 12 Lembar Bimbingan Skripsi.....	71
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	73
Lampiran 14 Tabulasi .....	79
Lampiran 15 Hasil Turnit.....	89
Lampiran 16 Dokumentasi.....	91

## DAFTAR LAMBANG,SINGKATAN DAN ISTILAH

ITSKES ICME	: Institut Teknologi dan Sains Insan Cendekia Medika
KAB	: Kabupaten
SD	: Sekolah Dasar
WHO	: <i>World Health Organize</i>
PC	: Personal Computer



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan digital saat ini menawarkan kelancaran dan keuntungan pada masyarakat, teknologi digital yang menguntungkan yaitu *game online*. Dikalangan anak sekolah dasar *game online* banyak diminati saat ini karna *game online* menjadi salah satu hiburan saat bosan. Mereka cenderung bermain *game online* minimal 1-3 jam per hari (Hanum, 2018). Anak sekolah dasar tidak bisa dipisahkan dari gadget. Gadget digunakan untuk aktivitas online termasuk bermain *game online* bukan hanya sebagai alat komunikasi. Pola perilaku moral pada anak seringkali lambat dipelajari. Pikiran anak akan terfokus hanya pada *game online*, menjadi emosional dan mengabaikan sekelilingnya (Mertika dan Mariana, 2020).

*Game online* diminati dari segala kalangan usia. Studi di Finlandia tentang kecanduan *game* di antara anak berusia 12 tahun menemukan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki (Ikbal dan Wikanengsih, 2021). Hasil penelitian di SDN Undaan Kidul 01 Demak menemukan bahwa 65% (13) siswa menunjukkan perilaku yang mudah marah, dan 55% (11) siswa bertengkar tentang *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi emosional siswa (Zuafah dan Kiswoyo, 2021). Sementara menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pres Indonesia Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2019 sekitar 40 juta orang indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet, 67% pria dan 59% wanita bermain *game online* (Irawan, 2021). Penyebab kecanduan *game online* dijelaskan oleh dua

faktor, seperti yang dijelaskan dalam penelitian ini adalah faktor internal seperti kekurangan perhatian dan faktor eksternal seperti lingkungan yang buruk hubungan sosial dan orang tua (Kurnada, 2021). Kecanduan *game online*, yang meliputi penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan yang mempengaruhi kondisi sosial dan emosional dan tidak dapat dikendalikan saat bermain (Gunawan, 2020). Ada pro dan kontra menggunakan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar. Efek *positif* dari *game online* adalah kerjasama anak, konsentrasi, kemampuan bahasa Inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, ketekunan dan menghilangkan stres. Efek negatifnya adalah kecanduan. Bisa juga menimbulkan sikap emosional, komentar kasar saat bermain, memukul meja, merebut hak orang lain, mengabaikan aktivitas di luar *game online* (Mertika dan Mariana, 2020). Efek dari *game online* termasuk kesehatan yang buruk dan perubahan suasana hati seperti ucapan yang sembrono, menghambat proses perbaikan diri, berpengaruh pada hasil belajar anak, pemborosan dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Zuafah dan Kiswoyo, 2021).

Karena banyak efek *negatif* dari penggunaan *game online*. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan untuk bekerja sama mengurangi dampak *negatif* pada anak-anak yang bermain *game online*. Serta mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dan menjadwalkan atau membagi waktu saat bermain. Berikan dukungan sosial melalui orang dan teman bermain. Terlibat langsung dengan pemain Tentukan tingkat ketergantungan, membangun komunikasi yang baik ciptakan suasana yang menyenangkan dan pastikan kontrol yang tepat (Syahrani, 2018). Anak

terbiasa dengan waktu tidur dengan cepat dan sering berkomunikasi dengan mereka. Penerapan beberapa metode tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak *negatif* terhadap perkembangan emosional dan sosial. Khusus untuk siswa sekolah dasar (Paremeswara, 2021). Oleh karena itu, peneliti ingin menyelidiki hubungan antara kecanduan *game online* dan gangguan emosional pada siswa SDN Tanjungwadung Kab Jombang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *Game Online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.
- b. Mengidentifikasi gangguan emosional pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.
- c. Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Orang Tua

Berkembangnya zaman dan teknologi serta fenomena *game online* orang tua harus terlibat dalam mengontrol anak-anak mereka dengan membatasi waktu mereka bermain dengan komputer atau perangkat.

#### 2. Bagi Sekolah

Sekolah berharap dapat menjadi bahan referensi yang menguraikan metode pembelajaran favorit siswa dan kegiatan positif sehingga mereka dapat membenamkan diri dalam *game online* dan fokus belajar.

#### 3. Bagi Anak Sekolah Dasar

Materi tersebut memberikan informasi tentang dampak kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar dan membantu anak-anak memahami bahaya bermain *game online*.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar (SD)**

##### 2.1.1 Definisi Anak SD.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (2021), sekolah dasar adalah sekelompok anak berusia 6 sampai 12 tahun, dan sekolah dasar didefinisikan sebagai anak usia 6 sampai 12 tahun perkembangan intelektual. Sekolah dasar adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan selama 6 tahun dari usia 6 sampai 12 tahun (Zulvira dan Neviyarni, 2021).

##### 2.1.2 Fase Perkembangan Anak SD.

Penelitian khaulani (2020) tahapan perkembangan siswa sekolah dasar dapat dilihat dalam beberapa aspek kunci kepribadian anak:

###### 1. Fisik-motorik.

Perkembangan fisik siswa SD lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PAUD/TK, serta memiliki kemampuan fisik yang lebih berat, lebih kuat, dan berubah. Kemampuan dan gerakan otot, anak aktif dan kuat dalam kegiatan di luar ruangan seperti berlari, memanjat, melompat dan berenang. Melatih keterampilan motorik, koordinasi stabilitas fisik, dan transfer akumulasi energi. Aspek perkembangan fisik dan motorik mempengaruhi perkembangan lainnya. Jika anak terlalu besar atau terlalu kecil, atau jika anak terlalu kurus atau kelebihan berat badan, emosi, suasana hati, kepribadian, dan hubungan sosial dapat terpengaruh.



## 2. Kongnisi.

Perkembangan berkaitan dengan kemampuan kognitif, daya pikir, dan daya pemecahan masalah anak. Siswa sekolah dasar memiliki kemampuan berpikir yang unik. Pemikiran mereka berbeda dengan anak-anak prasekolah atau orang dewasa. Cara mereka mengamati lingkungan sekitar dan menciptakan dunia pengetahuan yang mereka terima berbeda dengan anak-anak prasekolah dan orang dewasa.

## 3. Perkembangan sosial-emosional.

Tahap ini ditandai dengan memperkuat hubungan teman sebaya dan mengurangi ketergantungan anak dalam keluarga, dan pada tahap ini anak senang bermain dan berbicara di luar rumah. Hal ini dikarenakan hubungan dan interaksi sosial mereka lebih baik dari sebelumnya. Hal lain yang terjadi adalah anak mulai melihat dirinya sebagai anggota kelompok sosial di luar keluarganya. Hubungan sosial antara orang dewasa dan anak di luar rumah memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan rasa percaya diri anak. Jika anak tidak mampu berperan sebagai teman maka akan menimbulkan rasa tidak percaya pada anak. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk membangun rasa percaya diri dan meningkatkan kesiapan anak bekerja sesuai kemampuan pribadi.

## 4. Perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa pada anak dimulai pada awal sekolah dasar dan berakhir pada akhir masa pubertas. Pada akhir sekolah dasar (usia 7-8), perkembangan bahasa anak sangat pesat. Anak-anak memahami aturan tetapi terkadang ada masalah dan kesalahan yang ditunjukkan. Tapi

seorang anak bisa memperbaikinya. Ada faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar banyak belajar dari lingkungan rumah dekat dengan teman-temannya. Terutama anak-anak Oleh karena itu, orang tua dan masyarakat harus menggunakan kosakata yang lebih baik untuk anak-anak mereka. Ini karena bahasa anak anda terutama dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tinggal.

#### 5. Perkembangan moral keagamaan.

Lingkungan rumah dan lingkungan sosial yang lebih luas di luar rumah merupakan pusat pelajaran dari perkembangan moral anak. Konsep pembinaan moral menunjukkan bahwa norma dan nilai yang ada di lingkungan sosial siswa mempengaruhi moral siswa baik maupun buruk.

#### 2.1.3 Perkembangan Anak SD

Penelitian Sabani (2019) Masa kelas rendah kira-kira umur 6/7 tahun - 9/10 tahun. Secara khusus karakteristik siswa SD kelas rendah (kelas 1,2,3):

1. Karakteristik umum.
  - a. Waktu respons lambat.
  - b. Koordinasi koordinasi otot.
  - c. Suka berkelahi.
  - d. Aktif bergerak, bermain, dan memanjat.
  - e. Bersemangat tentang suara normal.
2. Karakteristik kecerdasan.
  - a. Kurang fokus.
  - b. Keinginan untuk berpikir sangat terbatas.

- c. Suka mengulang kegiatan.
3. Karakteristik sosial.
- a. Gairah yang besar untuk drama.
  - b. Imajinasi dan imitasi.
  - c. Cinta alam.
  - d. Puas dengan ceritanya.
  - e. Sifat pemberani.
  - f. Senang menerima salam atau pujian.

4. Kegiatan gerak yang dilakukan.

- a. Menirukan

Siswa sekolah dasar yang lebih rendah suka meniru dan bermain dengan apa yang mereka lihat. Gerakan yang dilihat di TV atau gerakan orang lain, teman, atau hewan.

- b.★ Manipulasi

Anak-anak kelas bawah secara alami menunjukkan gerakan benda-benda yang dapat diamati. Anak menunjukkan gerakan favoritnya.

Sekolah dasar atas dari sekitar 9/10 sampai 12/13 tahun, karakteristik siswa sekolah dasar di sekolah menengah agak mirip dengan yang di kelas bawah. Kelas atas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Karakteristik umum

- a. Kecepatan respon.
- b. Koordinasi otot yang sempurna.

- c. Gemar bergerak dan bermain.
2. Karakteristik kecerdasan
  - a. Kemampuan memusatkan perhatian.
  - b. Memiliki kekuatan berpikir yang lebih besar.
3. Karakteristik sosial
  - a. Dramnya kikuk.
  - b. Bergairah tentang lingkungan sosial.
  - c. Menikmati cerita tentang lingkungan sosial.
  - d. Karakternya pemberani namun tetap menggunakan logika.
4. Kegiatan gerak yang dilakukan
  - a. Anak memiliki kemampuan yang lebih tinggi untuk melakukan aktivitas. Sehingga memiliki kemampuan untuk menunjukkan kegiatan mana yang telah dilakukan.
  - b. ★ Sendi (articulation).

#### 1.1.4 Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar.

Penelitian Khaulani (2020) Havigusrt menjelaskan 8 perkembangan usia anak 6 sampai 12 tahun :

1. Pelajari fungsi tubuh yang dibutuhkan untuk bermain. Selama waktu anak-anak belajar menggunakan otot mereka untuk mempelajari berbagai keterampilan. Oleh karena itu, pertumbuhan otot dan tulang pada anak sangat cepat. Tuntutan untuk beraktivitas dan bermain sangat tinggi, mereka bisa bermain dengan aturan tertentu. Semakin tinggi nilai di sekolah, semakin semakin jelas aturan yang harus mereka patuhi.

2. Menumbuhkan sikap terhadap diri sendiri sebagai manusia yang maju. Dalam kerja pengembangan ini, anak mampu memahami dan mengembangkan kebiasaan pola hidup sehat. Karena mereka terbiasa menjaga diri dan lingkungannya tetap bersih, sehat dan aman, atau belajar tentang akibat merugikan diri sendiri dan lingkungan.
3. Berteman. Ketika anak pergi ke sekolah mereka harus memiliki interaksi sosial dengan teman sebayanya. Anak sekolah dasar harus bisa berteman dengan teman luar. Terutama dalam bentuk interaksi sosial.
4. Ketika mereka belajar tentang peran sosial laki-laki dan perempuan pada usia 9 atau 10 tahun, anak-anak menjadi akrab dengan peran gender. Perempuan bertingkah laku seperti perempuan dan laki-laki bertingkah seperti laki-laki, dan sekarang ini anak-anak tertarik pada hal-hal tertentu berdasarkan jenis kelaminnya, misalnya perempuan suka bermain boneka dan pria suka bermain sepak bola dengan pria.
5. Belajar dasar-dasar membaca, menulis dan berhitung. Seiring dengan perkembangan intelektual dan biologis anak di sekolah, anak di sekolah belajar dan mampu mengenal simbol-simbol sederhana.
6. Mengembangkan konsep yang diperlukan untuk kehidupan anak saat ini seharusnya memiliki banyak konsep yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, seperti konsep warna, konsep bilangan dan konsep perbandingan.
7. Perkembangan akhlak, nilai dan hati nurani pada tingkat dasar anak harus diajarkan bagaimana mengontrol perilakunya sesuai dengan

nilai dan moral yang telah ditetapkan. Seperti mengikuti aturan, menerima tanggung jawab dan mengenali perbedaan antara diri sendiri dan orang lain.

8. Mengembangkan sikap dan institusi sosial. Anak dapat belajar untuk mengenali bahwa mereka adalah bagian dari komunitas rumah dan sekolah. Anak harus belajar untuk mengikuti aturan di rumah atau di sekolah.

## **2.2 Konsep Game Online.**

### **2.2.1 Definisi *Game Online*.**

*Game online* adalah permainan secara *online* yang dimainkan oleh banyak pemain. Individu mungkin bereaksi berbeda terhadap orang yang sudah mereka kenal atau tidak kenal. Tidak dapat bermain *game online* karena tidak ada internet karena *game online* hanya dapat dimainkan secara *online* (Sagara, 2018).

*Game online* adalah *game* yang dimainkan pada jaringan komputer yang terhubung dengan internet pada komputer, banyak pemain sering bermain secara bersamaan dan pemain tidak saling mengenal.

### **2.2.2 Perkembangan *Game Online*.**

Di Indonesia, *Nexia Online* memasuki pasar pada tahun 2001 dan lahirlah *game online*. *Game online* yang diluncurkan di Indonesia sangat beragam. Lebih dari 20 *game online* kini tersedia di Indonesia. Termasuk *game* aksi, olahraga, dan permainan peran (RPG), Hal yang mencerminkan antusiasme gaming Indonesia dan besarnya pasar *game* Indonesia.

### 2.2.3 Faktor Bermain *Game Online*.

#### 1. Faktor *internal*

- a. Ada banyak pilihan.
- b. Stress atau depresi.
- c. Kurang aktivitas.

#### 2. Faktor *eksternal*

- a. Ada tawaran kebebasan.
- b. Kurangnya minat dari orang-orang terdekat.
- c. Lingkungan.

### 2.2.3 Dampak Positif dan Negatif

#### 1. Dampak Positif *Game Online*.

Santoso dan Andreas (2021) Beberapa manfaat atau keuntungan bermain *game* adalah :

- a. Ada banyak orang di dunia yang bermain *game* sebagai hobi.

Dapat menambah banyak teman melalui *game online* dan offline. Bermain *game* sewaan atau *game online* secara rutin akan menambah jumlah teman.

- b. Bermain *game* berpikir lebih cepat memiliki efek positif, apa itu? Dengan bermain *game* strategi secara teratur, dapat merangsang pikiran dan berpikir lebih cepat saat mengambil keputusan.

- c. Kemampuan bahasa asing. Semua tahu bahwa sebagian besar *game* yang kita minati berasal dari luar negeri. Untuk membuat permainan lebih mudah dipahami pasti akan mempelajari arti

dari bahasa atau kata yang digunakan. Hal ini secara tidak langsung membantu untuk meningkatkan kemampuan bahasa asing.

- d. Bukan hanya orang tua yang mengurangi stres. Tapi untuk anak terkadang, orang tua memiliki impian dan persyaratan untuk hobi dan studi yang tidak disukai anak-anak mereka. *Game* bisa menjadi salah satu cara si kecil melepaskan stres untuk mengurangi tingkat stresnya.
- e. Bersabarlah banyak video *game* dirancang agar sulit dimainkan dan bisa memakan waktu berminggu ataupun lebih dapat diselesaikan. Bahkan pemain berpengalaman kesabaran semacam ini membantu dalam kehidupan fakta.
- f. Latih keterampilan bermain dapat meningkatkan keterampilan. Bekerja, bermain, dan berolahraga berjalan beriringan. Banyak permainan yang dapat merangsang koordinasi dan penglihatan.

## 2. Dampak Negatif *Game Online*.

Santoso dan Andreas (2021). Beberapa dampak negatif *game online* adalah:

### a. Kecanduan

Terlalu banyak minat pada *game* dapat menyebabkan kecanduan. Sangat berbahaya. Apalagi jika melupakan semua tanggung jawab atau semua aktivitas. Yang paling ekstrim adalah ketika fokus pada permainan dan mengabaikan makanan.



b. Malas

Efek negatif kedua dari *game*, dan juga akibat dari kecanduan. Orang malas sepertinya lupa segalanya dan langsung tertidur ketika bosan dengan permainan.

c. Kurang tidur

Cenderung melupakan kepentingan. Jadi efek negatif kurang tidur dan saat kita sibuk bermain game kita mengalami insomnia.

d. Mengalami Kerugian Finansial

Baik bermain *game online* atau membeli paket untuk dimainkan kamu pasti butuh uang selain persyaratan koneksi pecandu cenderung menghabiskan puluhan juta rupee untuk perangkat *game* atau membangun PC *game*.

e. Radiasi

Ini bisa membuat mata kurang sehat. Paparan berlebihan pada layar/monitor berbahaya bagi mata. tidak sehat dan memancarkan radiasi apalagi jika terus berlanjut. Dapat merusak mata dan menyebabkan penglihatan kabur. Ini adalah efek yang paling umum untuk pemain. Serangan ini dapat menyerang gamer sejati maupun pekerja yang menatap layar komputer atau menonton TV dalam waktu lama. Hasil terdekat adalah harus memakai kacamata.

f. Malas mandi

Bosan berjalan di depan PC atau laptop? Akibatnya, Anda tidak mematuhi instruksi ibu untuk mandi. Sampah bekas *junk food*

seperti snack akan diletakkan di atas meja karna malas bersih-bersih.

## **2.3 Konsep Kecanduan *Game Online***

### **2.3.1 Definisi Kecanduan *Game Online***

Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet dan dikenal sebagai internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Trismani (2018) Internet bisa membuat ketagihan. Salah satu alasannya adalah *computer game addiction* (terlalu banyak bermain).

Lemmens dkk (2021) Kecanduan *game* mengacu pada penggunaan video atau *game* komputer secara berlebihan dan kompulsif yang menimbulkan masalah sosial dan emosional. Terlepas dari masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol serangan. Beberapa komentar di atas mungkin menyimpulkan bahwa kecanduan *game* internet adalah kecanduan tanpa melibatkan aktifitas fisik. Perilaku kompulsif yang tidak sehat atau perilaku yang bertahan untuk kepuasan diri saat bermain *game online* yang sulit dihentikan atau dibatasi. Bahkan jika perilaku itu menyebabkan masalah sosial dan emosional.

### **2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online***

#### **1. Faktor *internal*.**

- a. Keinginan untuk mencapai hasil tinggi dalam *game online* sangat kuat.
- b. Kebosan dirumah atau disekolah.
- c. Tidak dapat melakukan aktivitas lain.
- d. Kurangnya pengendalian diri.

## 2. Faktor *eksternal*.

- a. Lingkungan yang tidak terstruktur karna dapat menonton teman lain main *game online*.
- b. Karena kurangnya ikatan sosial baik maka anak-anak pilih bermain *game online* sebagai gantinya.
- c. Orang tua mengharapkan anaknya ikut kegiatan ekstrakurikuler dan pendidikan pribadi (les).

### 2.3.3 Aspek Kecanduan *Game Online*.

Menurut ayu (2018) terlepas berbagai aspek, kecanduan *game online* hampir sama dengan kecanduan lainnya. Tetapi kecanduan *game online* termasuk dalam kategori ketergantungan psikologis. Ada 4 aspek:

1. *Compulsion* tekanan untuk terus main *game online*.
2. *Withdrawal* mencoba membedakan dirinya dari *game online* lainnya.
3. *Tolerance* ketekunan berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan sesuatu, ditambah lagi kebanyakan *game online* tidak akan berhenti sampai puas dan lupa waktu.
4. masalah pribadi dan kesehatan ini bukan hanya masalah kesehatan. Tapi itu juga masalah berinteraksi dengan orang lain. Pecandu *game online* cenderung mengabaikan hubungan pribadi dan hanya fokus bermain *game online*. Masalah kesehatan pecandu *game online* fokus pada masalah kesehatan seperti kurang tidur dan diet.

### 2.3.4 Gejala Kecanduan *Game Online*.

1. Tingkat waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

2. Nilai sekolah turun.
3. Tertidur selama pelajaran.
4. Lebih suka main sendiri dari pada dengan teman.
5. Jauhi pertemanan klub dan kegiatan sekolah.
6. Laporan waktu pertandingan salah.
7. Biasanya tidak melalaikan pekerjaan.
8. Merasa gugup dan mudah tersinggung saat tidak bermain *game*.

Gejala-gejala fisik mempengaruhi pecandu *game* meliputi:

1. Sindrom terowongan pergelangan tangan (misalnya, kondisi pergelangan tangan dan jari kuku yang disebabkan oleh tekanan saraf).
2. Insomnia.
3. Penyakit mata.
4. ★ Kepala sakit.
5. Sakit punggung atau nyeri.
6. Makan lambat atau tidak teratur.
7. Mengabaikan kebersihan diri seperti tidak mau mandi (Adam, 2018).

#### 2.3.5 Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*.

1. Mainkan 1 *game* lebih dari 3 jam sehari atau sepanjang hari.
2. Memainkan *game* yang sama dengan intensitas tinggi selama lebih dari sebulan sekarang.
3. Marah ketika *game* dilarang.
4. Banyak teman dari *game* dan bergabung dengan komunitas *game*.

5. Sangat antusias ketika ditanyakan tentang permainan.
6. Jika bermain *game* diwarnet, menghabiskan lebih banyak waktu bermain dari pada aktivitas lainnya.
7. Mulailah menganggap diri anda karakter permainan.
8. Dapat menjadwalkan sendiri untuk bermain *game online*.
9. Mengutamakan biaya pergi ke warnet dan bermain *game online* di atas biaya kebutuhan lain yang mungkin lebih penting dari pada bermain di warnet (Adam,2018).

#### 2.2.6 Indikator Penilaian Kecanduan *Game Online*.

1. Frekuensi bermain *game online*.

*Game online* yang berlebihan sering menyebabkan perubahan gaya hidup, seperti kecanduan *game*, malas belajar, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, dan tidur tidak tepat waktu. Frekuensi bermain *game online* minimal sekali sehari dan maksimal 9 kali sehari, rata-rata 3-4 kali sehari.

2. Durasi waktu bermain *game online*.

Bermain *game online* untuk waktu yang lama dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Ini termasuk pengaruh teman, menjauh dari stres di sekolah, keluarga, atau masalah pribadi. Durasi waktu bermain *game online* seminggu minimal 1 jam/hari dan maksimal 8 jam/hari, serta rata-rata bermain *game* dalam seminggu 3 jam/hari (Tobing, 2018).

### 2.2.7 Pengukuran Kecanduan *Game Online*.

Skala Guttman digunakan untuk mengukur kecanduan *game online*. Artinya, pernyataan "ya" memiliki nilai 1 dan nilai bukan nol. Terjadi kecanduan bermain *game online* jika bila scor  $\geq 3$  dan tidak kecanduan bermain *game online* bila scor  $< 3$ .

## 2.3 Konsep Gangguan Emosional.

### 2.3.1 Definisi Emosional.

Emosi dari kata *Emotus* atau *Emover* artinya menolak sesuatu, misalnya suasana hati yang gembira menimbulkan gerak tawa. suasana sedih membuatmu menangis Para ahli memiliki banyak definisi tentang emosi. Seperti *Oxford English Dictionary*, emosi didefinisikan sebagai keadaan pikiran, perasaan, keinginan, tindakan, atau mental yang intens dan berlebihan. Di sisi lain, Chaplin mendefinisikan emosi dalam kamus psikologi sebagai keadaan kebangkitan dalam organisme yang melibatkan perubahan besar dalam kesadaran alami sebagai akibat dari perubahan perilaku (Darmiah, 2020).

Gangguan emosional dapat diringkas sebagai perilaku yang tidak memadai, kerusakan, tidak bahagia, terganggu, dan tidak efektif seperti ketidakpekaan terhadap perasaan orang lain. terkadang tertawa sendiri menangis atau marah tanpa alasan sering tidak bisa mengendalikan amarahnya terutama tidak mendapatkan apa yang diinginkan menjadi agresif dan destruktif.

### 2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional.

Darmiah (2020). Beberapa factor yang dapat mempengaruhi

perkembangan emosi anak antara lain:

1. Situasi keadaan pribadi, seperti cacat atau cacat fisik anak ini memiliki dampak yang lebih besar pada perkembangan emosi dan karakter anak-anak, misalnya harga diri rendah, lekas marah dan penarikan diri dari lingkungan.
2. Faktor pembelajaran dalam pengalaman belajar anak menentukan respons dasar yang digunakan untuk memancing kemarahan. Pengalaman belajar yang mendukung perkembangan emosional melibatkan pembelajaran mencoba. Anak belajar mengekspresikan perasaan dalam bentuk perilaku dengan sedikit atau tanpa kepuasan.
3. Peniruan dan pembelajaran dimana anak belajar meniru dan mengamati rangsangan emosi orang lain, mereka akan bereaksi terhadap perasaan dan cara orang memandang. Sebagai perbandingan, anak-anak mempelajari hal-hal yang meniru reaksi emosional orang lain. Mereka dirangsang suasana hati orang yang menirunya. Di sini anak niru perasaan orang yang dihormati.
4. Membimbing atau mengasuh belajar untuk menanggapi rangsangan emosional yang dapat diterima. Melalui pelatihan, anak sering didorong untuk merespon rangsangan emosional yang menyenangkan dan mencegah mereka merespons rangsangan emosional yang tidak menyenangkan.
5. Pembelajaran menggunakan metode ini atau metode materi dicapai melalui asosiasi situasi yang awalnya tidak memicu respons emosional. Pengkondisian cepat dan mudah selama tahun pertama kehidupan.

Anak menyadari bahwa dia tidak rasional dan betapa tidak rasionalnya reaksi.

### 2.3.3 Gejala Gangguan Emosional.

Maharani dan Puspitasari (2019) beberapa jenis dan gejala antara lain:

1. Depresi. Gejalanya meliputi kesedihan, apatis, dan kurangnya minat pada aktivitas yang sebelumnya menyenangkan. Mengeluh isolasi sosial, pesimisme atau putus asa, lekas marah, pikiran negatif, kekurangan energi atau kelelahan terus-menerus, kesehatan yang buruk, atau nafsu makan yang berlebihan.
2. Kecemasan. Masalah pribadi dan alasan lainnya, anak-anak sering menderita kecemasan, banyak khawatir.
3. Gejala mengeluh insomnia, lekas marah, kurang konsentrasi kewaspada ekstrim.
4. Gangguan perilaku. Jengkel, tidak taat, keras kepala, suka berdebat, mengkritik orang lain secara lisan, bolos sekolah.

### 2.3.4 Klasifikasi Gangguan Emosional.

Wulandari (2021) gangguan emosi dibagi menjadi tiga tingkat : gangguan emosi ringan, sedang, dan berat.

1. Gangguan emosi ringan.

Tergolong ringan atau kecemasan kronis umumnya tidak mudah terdeteksi pada anak-anak. Karena itu hal biasa bagi orang tua. Gejala terkait termasuk kecemasan. Ketakutan yang tidak dapat dijelaskan mengalami kesulitan tidur, makan, sering menangis tanpa alasan, merasa lesu dan cemas.



## 2. Gangguan emosi sedang.

Gangguan sedang diklasifikasikan sebagai fobia kronis. Ini muncul ketika anak bereaksi berlebihan dengan gejala ringan gangguan emosi. Ketakutan irasional, seperti fobia sekolah atau gejala terkait seperti menyakiti teman.

## 3. Gangguan emosi berat.

Gangguan parah diklasifikasikan sebagai gangguan obsesif-kompulsif. Gejala penyerta, misalnya, anak rentan terhadap epilepsi atau kemarahan yang tidak diinginkan.

### 2.3.5 Indikator Gangguan Emosional

#### 1. Depresi.

Perubahan emosi dalam kesedihan, apatis, atau kurangnya minat pada kegiatan yang menyenangkan, sosial, menarik, pesimis, putus asa, gugup, mudah tersinggung, negatif, pasif, kurang energi, atau tampak lelah, selalu mengeluh tentang gejala, makan lebih banyak atau lebih sedikit karena keserakahan.

#### 2. Kecemasan.

Masalah pribadi dan lainnya sering menyebabkan kekhawatiran dan kecemasan yang tidak semestinya pada anak-anak.

#### 3. Gangguan perilaku.

Perkelahihan, Jengkel, keras kepala, pemberontak, mencela orang lain, sering bolos sekolah (Maharani dan Puspitasari, 2019).

### 2.3.6 Pengukuran Gangguan Emosional.

Skala Guttman digunakan untuk mengukur gangguan emosional, yaitu untuk pernyataan positif jawabannya 1, sebaliknya nilainya 0. Sebaliknya, untuk kalimat negatif jawabannya ya jika nilainya 0 dan jawabannya tidak 1. Gangguan emosional jika skor  $\geq 7$  dan tidak gangguan emosional jika skor  $< 7$ .

## 2.4 Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prilaku Gangguan

### Emosional.

Koefisien komitmen (kd) yang diperoleh dari data penelitian sebesar 17% yang artinya *game online* berhubungan dengan 17% perkembangan emosi pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan sisanya 83% dipengaruhi oleh faktor lain. Telah terbukti bahwa hubungan antara *game online* dan gangguan emosional pada anak usia 5 hingga 6 tahun, sehingga penting untuk mengontrol penggunaan *game online* untuk anak-anak. Karena penggunaan *game online* berdampak negatif pada mood anak (Sari, 2020).

Berdasarkan temuan awal dari kabupaten ciamis, kec lanka, SDN 3 Situmandala, survei ini dilakukan melalui deskriptif kualitatif. Survei terdiri dari 10 siswa SD yang mengikuti dan terpilih sebagai kriteria bermain *game online*. Data penelitian untuk wawancara dan diskusi kelompok (FGD) diperoleh dari orang tua siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data. Penyajian informasi dan kesimpulan kajian tersebut mengatakan terkadang kekuatan waktu berpengaruh positif sebesar 20%, kekuatan waktu biasanya berpengaruh positif negatif tetapi sebagian besar sebesar 30%, dan kekuatan waktu cenderung memiliki efek negatif

lebih dari 50% (Lisnawati dan ganda, 2021).

Siswa kelas IV SDN Undaan Kidul 01 Demak sering bermain *game online* berdasarkan hasil pencarian. Dengan 85% atau 17 siswa fokus pada *game online* dan 70% atau 14 siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Ketergantungan siswa pada *game online* paling tinggi rata-rata 60% per hari dan 55% lebih tinggi rata-rata 5 jam atau lebih per hari. Saat bermain 13 siswa (65%) menunjukkan perilaku gugup, dan 11 siswa (55%) mereka berdebat. Penelitian telah menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi suasana hati siswa (Zuafah dan Kiswoyo, 2021).

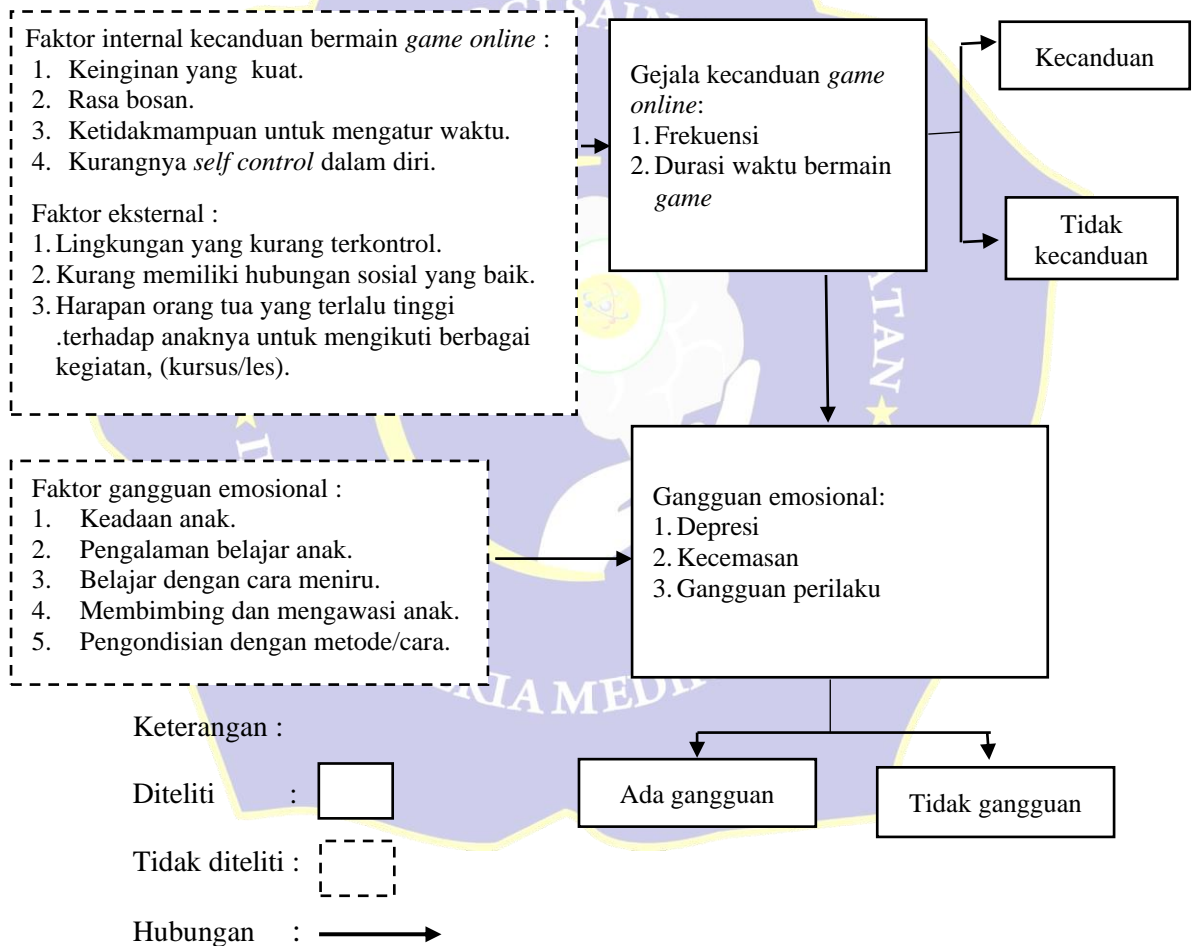


## BAB 3

### KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

#### 3.1 Kerangka Konseptual.

Kerangka Konseptual merupakan deskripsi dan visualisasi dari hubungan atau hubungan antara 1 ide dengan ide lainnya Atau antara 1 variabel dengan variabel lainnya dalam masalah yang diteliti. Kerangka konseptual penelitian sebagai berikut :



Bagan 3.1 kerangka konsep hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

### 3.2 Hipotesis.

Hipotesis merupakan dugaan awal dari 2 kemungkinan jawaban, dilambangkan dengan H kemungkinan jawaban dipilih berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya. Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H1 : Ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.



## BAB 4

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Jenis Penelitian.

Menurut Nursalam (2020), penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah alat untuk menganalisis data dari kesimpulan yang ingin dicapai. Merupakan jenis penelitian bertujuan untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan data numerik. Dalam studi ini kami bertujuan untuk mengklarifikasi hubungan antara gangguan emosional pada siswa sekolah dasar dan kecanduan *game online*.

#### 4.2 Rancangan Penelitian.

Desain penelitian adalah strategi atau prosedur untuk mencapai tujuan penelitian, yang didefinisikan sebagai pedoman atau hasil, dan mengintegrasikannya ke dalam proses penelitian secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa desain penelitian merupakan pola tentang langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti agar mencapai tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *cross sectional*. Menurut Nursalam (2020), penelitian *cross sectional* adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengamatan waktu pengukuran tunggal atau data untuk variabel bebas dan variabel terikat.

#### 4.3 Waktu dan Tempat Penelitian.

##### 4.3.1 Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Juli 2022.

#### 4.3.2 Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

### 4.4 Populasi, Sampel dan Sampling.

#### 4.4.1 Populasi.

Populasi adalah topik atau jumlah subjek yang diidentifikasi oleh seorang peneliti dengan atribut dan karakteristik dan merangkum hasilnya (Hariyanto dan Rohmah, 2018). Populasi penelitian ini berjumlah 148 siswa SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

#### 4.4.2 Sampel.

Sampel bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu (Hariyanto dan Rohmah, 2018). Sampel penelitian adalah sebagian siswa di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Dengan menggunakan rumus solvin didapatkan sejumlah 60 siswa.

Keterangan :

n = Jumlah sampel.

N = Jumlah populasi.

d = Tingkat signifikansi 10% (0,1).

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1+N(d)^2} \\
 &= \frac{148}{1+148(0,1)^2} \\
 &= \frac{148}{1+148(0,01)} \\
 &= \frac{148}{1+1,48} \\
 &= \frac{148}{2,48} \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

Perhitungan sampel perkelas menggunakan rumus :

$$n_1 = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

$n_1$  = jumlah sampel.

$N_i$  = jumlah populasi.

$N$  = jumlah seluruh populasi.

$n$  = jumlah seluruh sampel.

Jadi didapat :

$$n_1 = \frac{N_i}{N} \times n$$

Kelas 1

$$n_1 = \frac{31}{148} \times 60 = 12,5 = 13$$

Kelas 2

$$n_1 = \frac{25}{148} \times 60 = 10 = 10$$

Kelas 3

$$n_1 = \frac{22}{148} \times 60 = 8,9 = 9$$

Kelas 4

$$n_1 = \frac{23}{148} \times 60 = 9 = 9$$

Kelas 5

$$n_1 = \frac{20}{148} \times 60 = 8 = 8$$



Kelas 6

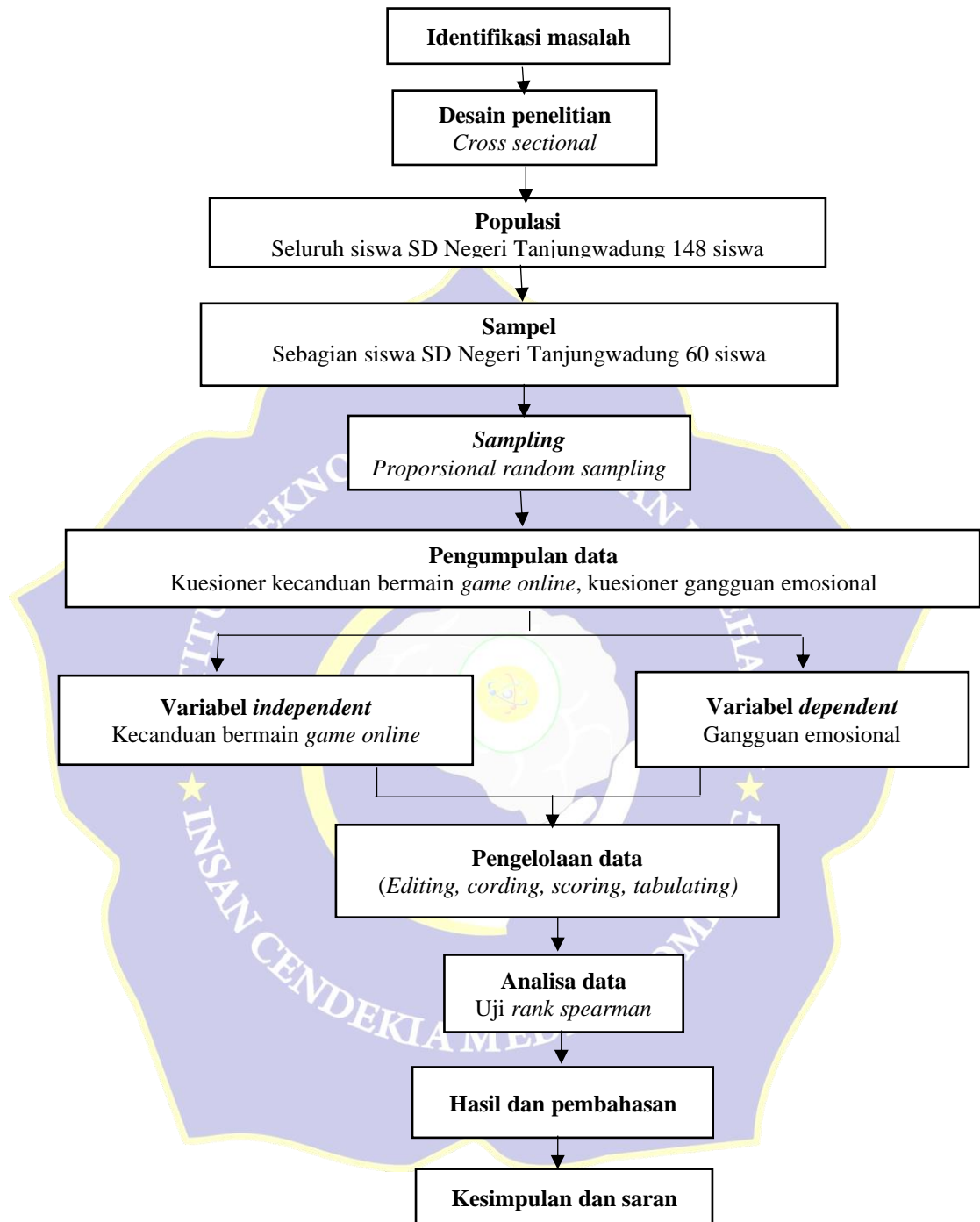
$$n_1 = \frac{27}{148} \times 60 = 10,9 = 11$$

#### 4.4.3 Sampling.

Metode penentuan jumlah sampel berdasarkan ukuran sampel yang digunakan sebagai sumber data sebenarnya dengan memperhatikan karakteristik dan sebaran populasi untuk memperoleh sampel yang representatif berbagai teknik pengambilan sampel digunakan untuk menentukan sampel yang akan digunakan untuk penelitian (Hariyanto dan Rohmah, 2018).

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan metode *proporsional random sampling*. *Proporsional random sampling* yaitu suatu sampel yang terdiri atas sejumlah elemen yang dipilih secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Hariyanto dan Rohmah, 2018).

#### 4.5 Kerangka Kerja.



Gambar 4.5 kerangka kerja penelitian hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

#### 4.7 Identifikasi Variabel.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu :

- 1) *Variabel independent* (bebas) merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan/timbulnya *variabel dependent* (Sugiono, 2018). *Variabel independent* dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online*.
- 2) *Variabel dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karna adanya *variabel independent* (Sugiono, 2018). *Variabel dependent* dalam penelitian ini adalah gangguan emosional.

#### 4.8 Definisi Operasional.

Definisi operasional merupakan cara peneliti, mendefinisikan variabel secara operasional sesuai karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cemat terhadap suatu objek (Nursalam, 2020).

Tabel 4.8 Definisi Operasional hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

Variabel	Definisi		Alat		
	Operasional	Parameter	ukur	Skala	Skor
Variabel <i>independent</i>	Kecanduan <i>game</i> didefinisikan sebagai pola perilaku bermain <i>game</i> multifungsi dimana keinginan untuk bermain <i>game</i> , baik online maupun offline (digital atau video <i>game</i> ), tidak dapat dikendalikan dan lebih memprioritaskan bermain diatas minat pada kegiatan/aktifitas lain.	1. Frekuensi 2. Durasi waktu bermain <i>game</i> .	<b>K</b> <b>U</b> <b>E</b> <b>S</b> <b>I</b> <b>O</b> <b>N</b> <b>E</b> <b>R</b>	<b>O</b> <b>R</b> <b>D</b> <b>I</b> <b>N</b> <b>A</b> <b>L</b>	<b>Skala Guttman: Pernyataan</b> Ya (1) Tidak (0) <b>Kriteria :</b> 1. Kecanduan bermain game online bila skor $\geq$ dari 3 2. Tidak kecanduan bermain game online bila skor < dari 3
Variabel <i>dependent</i>	Perilaku marah tanpa alasan marah sering tidak terkendali. Terutama jika tidak mendapatkan apa yang diinginkan sampai menjadi agresif dan destruktif .	1. Depresi. 2. Kecemasan. 3. Gangguan perilaku.	<b>K</b> <b>U</b> <b>E</b> <b>S</b> <b>I</b> <b>O</b> <b>N</b> <b>E</b> <b>R</b>	<b>O</b> <b>R</b> <b>D</b> <b>I</b> <b>N</b> <b>A</b> <b>L</b>	<b>Skala Guttman: Pernyataan positif</b> Ya (1) Tidak (0) <b>Pernyataan negatif</b> Ya (0) Tidak (1) <b>Kriteria :</b> 1. Ada gangguan emosional jika scor $\geq 7$ 2. Tidak gangguan emosional jika scor < 7.

#### 4.8 Pengumpulan dan Analisis Data.

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan atau mengumpulkan data atau informasi dari responden sesuai lingkup penelitian. Pengumpulan data merupakan tahap mendapatkan data dari responden dengan menggunakan alat atau *instrument*.

##### 4.8.1 Bahan dan Alat.

1. Kueisoner.
  - a Kertas.
  - b Alat tulis.

##### 4.8.2 Instrumen Penelitian.

*Instrument* penelitian yaitu suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini adalah bentuk pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Sebelum para peneliti menjalankan beberapa uji statistik berupa :

##### 1. Uji Validitas.

Uji ini dilakukan karena sebelumnya belum diuji oleh para ahli.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid) (Noor, 2018). Hasil uji validitas untuk variabel kecanduan bermain *game online* yaitu item 1 (0,818), item 2 (0,818), item 3 (0,873), item 4 (0,674), item 5 (0,708), item 6

(0,818). Sedangkan variabel gangguan emosional yaitu item 1 (0,904), item 2 (0,813), item 3 (0,838), item 4 (0,904), item 5 (0,678), item 6 (0,813), item 7 (0,813), item 8 (0,904), item 9 (0,904), item 10 (0,813), item 11 (0,838), item 12 (0,904), item 13 (0,632), item 14 (0,784).

## 2. Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat nilai *cronbach alpha* yaitu 0,724, uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS. Kuesioner dikatakan reliabel apabila *cronbach alpha*  $>0,6$  (Wiranti, 2018). Hasil uji reabilitas untuk variabel kecanduan bermain *game online* *cronbach alpha* 0,873 dari 6 item. Sedangkan untuk variabel gangguan emosional *cronbach alpha* 0,914 dari 14 item.

### 4.8.3 Prosedur Penelitian.

Prosedur penelitian masih berupa pengumpulan data, proses mengakses topik yang diperlukan untuk penelitian dan proses pengumpulan karakteristik topik yang dibutuhkan untuk penelitian (Nursalam, 2020). Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan :

1. Menyelesaikan administrasi dan pengumpulan syarat mendaftar skripsi pada panitia skripsi.
2. Menyerahkan surat pengantar kepada dosen pembimbing 1 maupun 2 untuk bimbingan dengan dosen pembimbing 1 dan 2.

3. Mengurus surat studi pendahuluan dan ijin penelitian dari kampus ITSkes ICME Jombang ditujukan kepada Koordinator Wilayah Pendidikan Kabuh dan Kepala Sekolah SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.
4. Memberi tahu calon responden tentang tujuan dan maksud melakukan penelitian dan memberikan persetujuan sebelumnya.
5. Peneliti membagikan kuesioner kepada responden dan memberikan waktu 30 menit untuk mengisi kuesioner.
6. Peneliti mengambil kuesioner dan mengoreksi kuesioner yang sudah terjawab oleh responden.
7. Setelah mengumpulkan data peneliti membuat *editing, tabulating, coding, scoring*, dan menganalisa data.
8. Penyajian hasil penelitian.
9. Penyusunan laporan penelitian.

#### 4.8.4 Pengelolaan Data.

1. *Editing*.

*Editing* adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hariyanto dan Rohmah, 2018). *Editing* adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut:

- a. Lengkap dalam arti setiap pertanyaan terjawab.
- b. Bisa membaca jawaban dan artikel untuk setiap pertanyaan.
- c. Apakah jawabannya relevan atau tidak dengan pertanyaan.

d. Konsistensi data.

Dalam tahap ini penelitian kembali data yang dikumpulkan dan menentukan serta menilai relevansi data yang dikumpulkan untuk diproses lebih lanjut. Editor harus mempertimbangkan kelengkapan survei yang telah diselesaikan. kemampuan membaca artikel penegakan jawaban dan relevan jawaban.

2. *Cooding*

Kegiatan pemberian *kode numeric* (angka) data yang terdiri atas beberapa kategori (Hariyanto dan Rohmah, 2018). Pengkodean ini penting untuk cara komputer memproses dan menganalisis data, termasuk variabel.

1) Data umum.

a. Responden.

Responden 1 = Kode R1

Responden 2 = Kode R2

Dan selanjutnya

b. Jenis kelamin.

Laki-laki = Kode JK1

Perempuan = Kode JK2

c. Umur.

Umur 6 tahun = Kode U1

Umur 7 tahun = Kode U2

Umur 8 tahun = Kode U3

Umur 9 tahun = Kode U4



Umur 10 tahun = Kode U5

Umur 11 tahun = Kode U6

Umur 12 tahun = Kode U7

d. Kelas.

Kelas 1 = kode K1

Kelas 2 = kode K2

Kelas 3 = kode K3

Kelas 4 = kode K4

Kelas 5 = kode K5

Kelas 6 = kode K6

2) Data khusus.

a Kecanduan *game online*

Kecanduan = Kode 1

Tidak kecanduan = Kode 2

b Gangguan emosional

Ada gangguan = Kode 1

Tidak gangguan = Kode 2

3. *Scoring*.

Melakukan penilaian untuk jawaban responden. Untuk mengukur variabel *independent* yaitu kecanduan bermain *game* dengan variabel *dependent* gangguan emosional, digunakan alat ukur kuesioner. Untuk mempermudah dalam mengkategorikan jenjang atau peringkat setiap variabel dalam penelitian ini.

#### 4. *Tabulating*.

*Tabulating* adalah pembuatan data tabel-tabel sesuai tujuan penelitian atau kebutuhan penelitian (Hariyanto dan Rohmah, 2018). Pada langkah ini data disusun dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel frekuensi dalam persentase.

#### 4.8.5 Cara Analisa Data.

##### 1) Analisa *Univariat* (Analisi Deskriptif).

Analisa *univariat* adalah analisa yang dilakukan untuk menganalisa tiap variabel dari hasil penelitian. Analisis *univariat* bertujuan menjelaskan analisis pada masing masing variabel secara deskriptif dari variabel *independent* untuk mengetahui hasil data kecanduan *game online* menggunakan kuesioner dan variabel *dependent* untuk mengetahui perilaku gangguan emosional menggunakan kuesioner.

Analisa *univariat* dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentasi kategori.

F : Frekuensi kategori.

N : Jumlah responden.

Hasil dari analisa *univariat* dikategorikan sebagai berikut :

0% = Tidak seorangpun.

1-25% = Sebagian kecil.

26-49% = Hampir setengahnya.

50% = Setengahnya.

51-74% = Sebagian besar.

75-99% = Hampir seluruhnya.

100% = Seluruhnya (Wiranti, 2018).

## 2) Analisa *Bivariat*.

Analisa *bivariat* adalah analisa yang dilakukan lebih dari dua variabel. Analisa *bivariat* berfungsi untuk mengetahui hubungan antara variabel *independent* yaitu kecanduan bermain *game online* dan variabel *dependent* yaitu gangguan emosional. Untuk mengetahui hubungan antara variabel apakah signifikan atau tidak signifikan. Analisa *bivariat* ini menggunakan uji *rank spearman* dengan bantuan salah satu software komputer.

Perbandingan tingkat signifikansi (p-value) dengan tingkat kesalahan atau alpha ( $\alpha$ ) = 0,05 mempertimbangkan :

- a) Jika  $p \text{ value} \leq \alpha$  (0,05) maka ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional.
- b) Jika  $p \text{ value} > \alpha$  (0,05) maka tidak ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional.

## 4.8 Etika Penelitian.

### 1. *Informed Consent* (persetujuan).

Persetujuan sebelumnya merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden. Mendapatkan persetujuan terlebih dahulu

dengan memberikan formulir persetujuan sebelum melakukan penelitian sebagai responden. Maksud dari persetujuan sebelumnya agar subjek memahami maksud dan tujuan penelitian dan apa dampaknya (Nursalam, 2020).

2. *Anonymity* (tanpa nama).

Tujuannya untuk menjaga kerahasiaan para relawan dan peneliti tidak hanya menyebutkan nama subjek saat mengumpulkan data tetapi juga memberikan setiap lembar kode.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan).

Peneliti akan selalu menjaga kerahasiaan informasi yang diterimanya dan hanya akan diungkapkan kepada kelompok tertentu yang terlibat dalam penelitian. Untuk memastikan bahwa topik penelitian berikut ini bersifat rahasia.

4. *Ethical Clearance* (kelayakan etik).

Pusbindiklat peneliti LIPI (2022) *ethical clearance* adalah suatu instrumen untuk mengukur keberterimaan secara etik suatu rangkaian proses penelitian. Klirens etik penelitian merupakan acuan bagi peneliti untuk menjunjung tinggi nilai integritas, kejujuran, dan keadilan dalam melakukan penelitian. Selain itu juga, guna melindungi peneliti dari tuntutan terkait etika penelitian.

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 Juni 2022 dengan 60 siswa di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Hasil penelitian dibagi menjadi 2 bagian yaitu informasi umum dan informasi khusus. Informasi umum meliputi umur, jenis kelamin dan karakteristik kelas. Informasi khusus meliputi kecanduan bermain *game online* dan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

#### 5.1 Hasil Penelitian.

##### 5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang, berada di Tanjungwadung, Kecamatan kabuh, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, dengan kode pos 61455. Lokasi SD Negeri Tanjungwadung terletak di sebelah utara balai desa Tanjungwadung dan masjid besar. Sebelah selatan sungai dusun tanjungwadung. Sebelah barat dan timur pemukiman warga. Sekolah ini memiliki beberapa ruangan, ruangan tersebut terdiri dari atas ruang kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5 dan kelas 6, dengan jumlah guru ada 12 orang. Fasilitas lainnya yaitu kantor guru, kantor kepala sekolah, ruang UKS, ruang musholla, ruang perpustakaan, lapangan olahraga, tempat parkir, kamar mandi dan setiap didepan kelas terdapat wastafel untuk cuci tangan.

### 5.5.2 Data Umum.

#### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur.

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	6 thn	4	6,7
2	7 thn	7	11,7
3	8 thn	8	13,3
4	9 thn	10	16,7
5	10 thn	10	16,7
6	11 thn	9	15
7	12 thn	12	20
	Total	60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa sebagian kecil responden berumur 12 tahun sebanyak 12 siswa (20%).

#### 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin.

No	Jenis kelamin	frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	31	51,7
2	Perempuan	29	48,3
	Total	60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 siswa (51,7%).

#### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas.

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas.

No	Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kls 1	13	21,7
2	Kls 2	10	16,7
3	Kls 3	9	15
4	Kls 4	9	15
5	Kls 5	8	13,3
6	Kls 6	11	18,3
	Total	60	100

Sumber : Data primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian kecil responden kelas 1 sebanyak 13 siswa (21,7%).

### 5.1.3 Data Khusus.

#### 1. Kecanduan Bermain *Game Online*.

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat kecanduan bermain *game online*.

No	Kecanduaan bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kecanduan	53	88,3
2	Tidak kecanduan	7	11,7
	Total	60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%).

#### 2. Gangguan Emosional.

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan gangguan emosional anak sekolah dasar.

No	Gangguan emosional	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ada gangguan	57	95,0
2	Tidak gangguan	3	5,0
	Total	60	100

Sumber : Data primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%).

3. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

Tabel 5.6 Tabulasi silang kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

No	Game online	Gangguan emosional				Total	
		Ada gangguan		Tidak gangguan		F	%
		F	%	F	%		
1	Kecanduan	53	88,3	0	0	53	88,3
2	Tidak Kecanduan	4	6,7	3	5,0	7	11,7
	Total	57	95,0	3	5,0	60	100,0

*Uji Rank Spearman p value = 0,000*

*Sumber : Data Primer, 2022*

Berdasarkan tabel 5.6 Menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%) dan mengalami gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan *Spearman's rank* dengan  $p = 0,000$  dan  $= 0,05$  untuk variabel antara *game online* dan gangguan emosional pada siswa SDN Tanjungwadung Kabupaten Jombang, dengan nilai  $p \text{ value } 0,000 \leq 0,05$ .  $H_1$  diterima Artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar di SDN Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

## 5.2 Pembahasan.

### 5.2.1 Kecanduan Bermain *Game Online*.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.4 menjelaskan karakteristik kecanduan bermain *game online* pada siswa sekolah dasar di SD Negeri



Tanjungwadung Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%).

Penelitian Fitriyani (2022) dengan judul sistem pendukung keputusan untuk menentukan tingkat kecanduan *game online* menggunakan metode *simple additive weighting* (SAW). Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang lebih dikenal dengan istilah *Internet Technology* atau *Internet Addiction Disorder*. Internet dapat membuat kecanduan, Salah satunya adalah kecanduan *game* komputer. Kecanduan dapat didefinisikan sebagai gangguan yang dapat bertindak sebagai alat untuk kesenangan dan cara untuk melarikan diri dari situasi yang tidak nyaman. Hasil Penelitian menunjukkan banyak anak yang lupa waktu pada saat bermain *game* atau lamanya bermain *game online*.

Peneliti kecanduan bermain *game online* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang, berada dalam kategori hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dipengaruhi oleh frekuensi dan durasi waktu bermain *game online*. Data didapatkan sesuai dengan kuesioner pada indikator frekuensi item 1,2,3 dan durasi waktu item 4,5,6. Hal ini dipengaruhi oleh keinginan yang kuat dari anak-anak, permainan yang menarik dan mengusir kebosanan. Siswa sekolah dasar sering bermain *game* banyak menghabiskan waktu bermain dan tidak dapat berpartisipasi dalam kegiatan lainnya, bermain *game* yang digunakan siswa sekolah dasar untuk memainkan *game online* lebih penting dari hal lain.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.2 menjelaskan karakteristik berjenis kelamin di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang bahwa sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 siswa (51,7%).

Penelitian Faza dan Attalina (2022) dengan judul analisis dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di desa bawu RT 06 RW 01. Laki-laki yang kecanduan bermain *game online* bisa dilihat dari Komponen adiksi yaitu penggunaan berlebihan dimana seseorang melupakan segala aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku. Hasil penelitian ini menunjukkan pada hal seperti realita penggunaan game online rata-rata 49% anak laki-laki, dampak game online terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain game dan memberikan nasihat bahwa berinteraksi dengan orang lain juga penting.

Para peneliti pria yang disurvei cenderung bermain *game online*. Pasalnya, anak laki-laki suka menghabiskan waktu bermain *game online* cukup lama hingga kecanduan dan membuang-buang waktu. Siswa laki-laki menyukai *game online* karena *game online* tersebut memiliki mode permainan yang berbeda-beda. Tingkat kesulitan dan komponen intensitasnya berbeda karena kita memiliki jaringan yang bisa.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.3 menjelaskan karakteristik berdasarkan kelas di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori sebagian kecil responden kelas 1 sebanyak 13 siswa (21,7%).

Penelitian Murni dan Desyandri (2022) dengan judul pengaruh *game online* terhadap perkembangan perilaku buruk bahasa anak usia sekolah dasar. *game online* mampu menarik perhatian anak-anak bahkan sebagian besar waktu anak bisa dihabiskan dengan bermain *game* sehingga mengganggu kegiatan lain pada masa perkembangan anak. Pada perkembangan kelas 1 anak-anak lebih banyak bermain bersama teman dengan aktivitas fisik atau bermain diwarnet. Namun karena kecanduan bermain *game online* membuat anak mengabaikan masa perkembangannya. Hasil penelitian banyaknya anak menjadi malas, kurang bersosialisasi dengan orang sekitar serta mengetahui perkataan kasar yang sebetulnya anak itu tidak mengetahui perkataan itu sebab ada didalam permainan *game online*.

Peneliti responden kelas 1 memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih suka mencoba hal baru karena anak kelas 1 berada pada tahap peralihan dari TK. Pengaruh lingkungan yang memfasilitasi anak menjadi kecanduan bermain *game online* serta kurangnya pengawasan orang tua. Seperti data pernyataan nomer 11 menyatakan saya malas belajar karena asik bermain *game online*. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

### 5.2.2 Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar.

Data pada tabel 5.5 menjelaskan bahwa gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang berada

pada kategori hampir seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95.0%) dari 60 responden.

Penelitian Yusnaldi (2022) dengan judul analisis pengaruh *game online* terhadap kegiatan sosial dan minat belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah. Gangguan emosional ditandai dengan perilaku mudah marah, cemas, takut, sedih bahkan senang sekalipun. Kondisi ini pun bisa dipicu oleh factor genetik maupun reaksi terhadap lingkungan. Gangguan emosi berat dikategorikan sebagai rasa obsesi, gejala yang terkait seperti anak mudah mengamuk ataupun marah untuk suatu hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akibat bermain *game* mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cekcok atau bertengkar, perilaku egois, emosional, dan berkurangnya empati terhadap orang lain. Karena anak-anak akan lebih fokus pada *game* ketika bermain *game* dan mengabaikan lingkungan sekitar.

Peneliti dari hasil penelitian gangguan emosional anak sekolah dasar terdapat pada gangguan emosional seperti data di kuesioner gangguan emosional item 1 menyatakan “saya mudah marah ketika ada teman yang mengganggu saya bermain *game online*” beberapa siswa saat kalah dalam bermain *game online* karna ada teman yang menggagu anak mudah terpancing berkata kasar, kotor, dan main fisik.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.1 didapatkan bahwa sebagian kecil responden berumur 12 tahun sebanyak 12 siswa (20%).

Penelitian Wiyono (2022) dengan judul penggunaan teknik konseling

untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik. umumnya anak usia kurang lebih 12 tahun akan mengalami perubahan fisik, mental, emosional, dan sosial yang cukup berbeda dibanding anak diusia sebelumnya. pada saat memasuki berusia 12 tahun menurut psikologi, pada usia tersebut sudah memasuki usia remaja yang mana masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa awal. Disamping itu, perkembangan anak usia 12 tahun akan mulai membentuk sikap kepemimpinannya. Ada kemungkinan ia sudah memahami bahwa ada hal-hal bermanfaat atau baik yang bisa dilakukan untuk orang lain. Hasil penelitian banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku anak seperti malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang kesekolah.

Peneliti responden pada usia anak 12 tahun mulai senang bermain, senang bergerak atau lebih aktif, berkerja dalam kelompok, mempunyai kemampuan pemusatan perhatian dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Anak usia ini juga memiliki sifat meniru dan manipulasi pada suatu objek yang sering dilihat.

### 5.2.3 Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan *Spearman rank* dan SPSS dengan tingkat kesalahan 5% *Spearman rank* antara variabel kecanduan *game online* dan gangguan gangguan pada siswa sekolah dasar di SDN Tajungwadung Kab Jombang diperoleh  $p = 0,00$ , dimana  $\geq 0,05$  , maka  $H_1$  diterima, artinya ada hubungan antara kecanduan *game online*

dengan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami kecanduan bermain *game online* dengan kuesioner sebanyak 53 siswa (88,3%) dan gangguan emosional sebanyak 57 siswa (59,0%).

Penelitian ini selaras dengan penelitian Lestari (2018) tentang gangguan emosional anak yang kecanduan bermain *game online* di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif seperti observasi, wawancara dan pencatatan. Analisis data mengacu pada model analisis interaktif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian informasi dan memverifikasi keakuratan informasi dari hasil penelitian diketahui bahwa dari 35 responden, 18 (51,4%) siswa paling mungkin kecanduan *game online* dan 33 (95,3%) siswa mengalami gangguan emosional, membuat anak-anak kecanduan *game online* adalah fitur game dan penambahan teman. Pola gangguan emosi yang dihasilkan adalah perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain *game* seperti menendang, memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

Karakteristik peneliti bermain sering dan lamanya permainan serta perasaan dan emosi yang muncul selama permainan dapat mempengaruhi perkembangan gangguan emosional, pada siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat saat penelitian, pada tabel 5.4 yaitu tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori hampir seluruhnya

sebanyak 53 siswa (88,3%) dan tabel 5.5 yaitu gangguan emosional pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori hampir seluruhnya sebanyak 57 siswa (95,0%). Pada saat bermain *game* mereka sering memukul benda di sekitar dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.



## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan.**

1. Kecanduan bermain *game online* pada anak SD di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online*.
2. Gangguan emosional anak SD di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang hampir seluruhnya mengalami gangguan emosional.
3. Ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

#### **6.2 Saran.**

1. Bagi orang tua.

Berharap untuk dapat merencanakan kegiatan, sehari-hari mulai dari bangun tidur hingga waktu tidur. jadwal sholat Jadwal kelas dan belajar, permainan, batas waktu, kegiatan di rumah.

2. Bagi kepala sekolah atau guru.

Saya harap anda dapat menambahkan beberapa kegiatan positif di sekolah dan memodifikasi atau membuat permainan yang lebih kreatif dan positif.



3. Bagi penelitian selanjutnya.

Penulis merekomendasikan untuk meninjau variabel lain, seperti hubungan antara kecanduan *game online* dan anak-anak insomnia.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Santoso, Andreas, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.  
<http://www.jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/view/33>
- Darmiah. (2020). *perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi emosi anak usia mi*.
- faza, Attalina, W. (2022). Analisis dampak game online pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di desa bawu RT 06 RW 01. *Al-Irsyad*, 105(2), 79.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Fitriyani. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw). *Jurnal Informatika Polinema*, 8(2), 27–36.  
<https://doi.org/10.33795/jip.v8i2.860>
- Gunawan, N. (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2760–2766.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/771/690>
- Hanum. (2018). *RathgeberPalukaUrban2004XrayVsSimulations*. 4(2), 137–146.
- Hariyanto, Rohmah, W. (2018). Korelasi Kebersihan Botol Susu Dengan Kejadian Infeksi Saluran Pernafasan Akut (Ispa) Pada Bayi Usia 1-12 Bulan. *Jurnal Delima Harapan*, 5(2), 1–7. <https://doi.org/10.31935/delima.v5i2.51>
- Hidayat, L. & G. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 841–850.
- Ikbal, Wikanengsih, S. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut. *Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 56–64. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Irawan. (2021). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v SDN 07 KENDALDOYONG kecamatan petarukan kabupaten pematang. 19–27.
- Khaulani, S, M. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.  
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kurnada, I. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap

- Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Gangguan Emosional dengan kecanduan game online pada Anak. *Skripsi*, 1–93.
- Mertika & Mariana. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Murni, Desyandri, A. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar*. 6, 10586–10589.
- Nursalam. (2020). *Metodelogi penelitian ilmu keperawatan : pendekatan praktis* (5th ed.).
- Paremeswara, L. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Rahmawati, S. (2022). *Kebiasaan bermain game dan motivasi belajar anak*. 1(1), 1–5.
- Sabani. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/71>
- Sagara, M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, 7(2), 418–424.
- Sari, N. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Syahrani. (2018). *Ketergantungan online game dan penanganannya*. 1, 84–92.
- Tobing, I. D. L. (2018). *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Mental Emosional*. Repositori Institusi Universitas Sumatra Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/2801#:~:text=Rerata frekuensi bermain game online,kali dan maksimal 9 kali>.
- Trismani, W. (2018). *peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada anak*. 4(1), 1–23.
- Wiranti. (2018). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan ketajaman mata pada anak usia 10-12 tahun dimasa pandemi covid-19. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 1(1), 61–70. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65>
- Wiyono. (2022). *Penggunaan teknik konseling untuk mereduksi kecanduan game*

*online pada peserta didik.* 1090–1099.

Yusnaldi, P. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>

Zuafah, Kiswoyo, A. (2021). Analisis dampak game online terhadap moral siswa kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak. 2020, 2(1), 1. [http://itjen.pu.go.id/single\\_kolom/66](http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66)

Zulvira, Neviyarni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>



Lampiran 1 Jadwal kegiatan

**JADWAL KEGIATAN**

N O	Jadwal Penelitian	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pendaftaran skripsi																								
2.	Pembimbingan proposal																								
3.	Pendaftaran uji proposal																								
4.	Ujian proposal																								
5.	Uji etik dan revisi proposal																								
6.	Pengambilan dan pengolahan data																								
7.	Bimbingan hasil																								
8.	Pendaftaran uji sidang																								
9.	Ujian sidang																								
10.	Revisi skripsi																								
11.	Pengandaan, plagscan, dan pengumpulan skripsi																								

Lampiran 2 Lembar penjelasan penelitian

## LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada : Calon Responden Penelitian

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang

Nama : LINDA NUR HALISYAH

Nim : 183210025

Akan mengadakan penelitian dengan judul “**Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)**”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adanya gangguan emosional yang berkaitan dengan kecanduan bermain *game online*.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan saudara(i) sebagai responden. Peneliti mengharapkan tanggapan atau jawaban yang saudara(i) berikan sesuai dengan pendapat saudara(i) tanpa dipengaruhi orang lain. Peneliti menjamin kerahasiaan pendapat dan identitas saudara(i).

Atas perhatian dan kesediaan saudara(i) untuk menjadi responden dalam penelitian ini saya ucapkan terima kasih.

Jombang, 21 Juni 2022

Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Lampiran 3 Lembar persetujuan menjadi responden

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama inisial :

Kelas :

Setelah membaca dan memahami isi penjelasan pada lembar permohonan menjadi responden, saya bersedia ikut berpartisipasi sebagai responden pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang yang bernama “LINDA NUR HALISYAH” dengan judul “**Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar ( Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)**”.

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif pada diri saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Jombang, 21 Juni 2022

Responden

Lampiran 4 Lembar kisi-kisi kuesioner

**KISI-KISI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR**

1. Kisi-kisi variabel kecanduan bermain *game online*

No	Indikator	Item	Total
1	Frekuensi	1,2,3	3
2	Durasi waktu	4,5,6	3
			6

2. Kisi-kisi variabel gangguan emosional

No	Indikator	Item		Total
		Positif	Negatif	
1	Depresi	3,4	1,2	4
2	Kecemasan	8	5,6,7	4
3	Gangguan perilaku	12,13,14	9,10,11	6
		7	7	14



**KUESIONER RESPONDEN**  
**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN**  
**GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR**  
**(SD NEGERI TANJUNGWADUNG KAB.JOMBANG)**

Cara menjawab berikan tanda (√) pada setiap jawaban dari pernyataan dibawah ini.

A. Data Umum

1. Nama :
2. Jenis kelamin : (laki-laki/perempuan)
3. Umur :

B. Data Khusus

1. Kecanduan bermain *game online*

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bermain game online minimal sehari 1x		
2	Saya bermain game online maksimal sehari 9x		
3	Saya bermain game online rata-rata sehari 3-4x		
4	Saya bermain game online seminggu minimal 1 jam/hari		
5	Saya bermain game online seminggu maksimal 8 jam/hari		
6	Saya bermain game online seminggu rata-rata 3 jam/hari		

2. Gangguan emosional

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mudah marah ketika ada teman yang mengganggu saya bermain game online		

2	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis karna kalah bermain game online		
3	Saya menerima/tidak marah ketika kalah bermain game online		
4	Saya semangat untuk memenangkan sebuah permainan game online		
5	Saya merasa takut kalah saat bermain game online		
6	Saya merasa panik ketika permainan yang saya mainkan game over		
7	Saya merasa senang ketika saya memenangkan sebuah permainan game online		
8	Saya merasa tenang sebelum melakukan aktivitas diawali dengan do'a		
9	Saya sering membolos sekolah karna bangun kesiangan akibat begadang bermain game online		
10	Saya tidak mengerjakan PR karna asik bermain game online		
11	Saya malas belajar karna asik bermain game online		
12	Saya selalu nurut disuruh belajar meskipun saya lagi asik bermain game online		
13	Saya tidak pernah bertengkar/membalas ketika ada teman yang jail saat saya bermain game online		
14	Saya selalu mengerjakan PR		

## Lampiran 6 Surat pengantar bimbingan

**STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**  
**PROGRAM STUDI S 1 ILMU KEPERAWATAN**  
Akreditasi LAM-PTKes No : 0365/LAM-PTKes/Akr/Sar/II/2016  
Kampus : Jl. Kemuning 57a Candimulyo Jombang, Kode Pos 61419 Telp (0321 8494886)  
Website : [www.http://www.stikesicme-jg.ac.id/](http://www.stikesicme-jg.ac.id/)



Nomor : 275 /STIKES ICME/S1-KEP/A/III/2022 Jombang, 16 Maret 2022  
Sifat : Penting  
Hal : Pengantar Bimbingan SKRIPSI

Kepada  
Pembimbing I & Pembimbing II SKRIPSI  
Prodi S1 Keperawatan

Di  
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa prodi S1 Keperawatan STIKES ICME Jombang Tahun Akademik 2021/2022, maka berdasarkan surat ini mahasiswa kami

Nama : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Pembimbing I : Hindyah Ike S, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Pembimbing II: Anita Rahmawati, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Dinyatakan dapat memulai proses pembimbingan SKRIPSI kepada Pembimbing I & Pembimbing II karena sudah melengkapi persyaratan pendaftaran SKRIPSI secara administratif, untuk itu kiranya sebagai Pembimbing I & II berkenan memulai proses pembimbingan SKRIPSI mulai Tanggal 21 Maret 2022.

Demikian pemberitahuan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,  
Ketua Prodi S1 Keperawatan



**Endang Yuswatiningasih S.Kep.,Ns.,M.Kes**  
NIK. 04.08.119

Lampiran 7 Surat izin penelitian dari kampus



**ITS Kes Insan Cendekia Medika**  
**FAKULTAS KESEHATAN**  
**Program Studi S1 Ilmu Keperawatan**  
Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

SK. Kemendikbud Ristek No. 66/E/O/2022

No. : 040/S1-Kep/ITSK.ICMF/VI/2022  
Lamp. : -  
Perihal : Studi Pendahuluan Dan Ijin Penelitian

Kepada :

Yth. Kepala Sekolah SDN Tanjungwadung

di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan Studi di Program Studi **S1 Ilmu Keperawatan** ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada Mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Tanggal Penelitian : Kamis, 23 Juni 2022

Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional pada Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kab. Jombang)

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jombang, 15 Juni 2022  
Ketua Program Studi,

Endang Yuswaningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes  
NIK. 64.08.119

Kampus A Jl. Kemuning No 57 A Candimulyo - Jombang  
Kampus B Jl. Halimahera 33 Kaliwungu - Jombang  
Website: [www.itskes.icme-jbg.ac.id](http://www.itskes.icme-jbg.ac.id)  
Tlp. 0321 8494886 Fax. 0321 8494335



**ITSkes Insan Cendekia Medika**  
**FAKULTAS KESEHATAN**  
**Program Studi S1 Ilmu Keperawatan**  
Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

SK. Kemendikbud Ristek No. 68/750/2022

No. : 041/S1-Kep/ITSK.ICME/VI/2022

Lamp. : -

Perihal : Studi Pendahuluan Dan Ijin Penelitian

Kepada :

Yth. Kepala Koordinator Wilker Pendidikan Kec.

Kabuh

di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan Studi di Program Studi **S1 Ilmu Keperawatan** ITSkes Insan Cendekia Medika Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada Mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : Linda Nur Halisyah

NIM : 183210025

Tanggal Penelitian : Kamis, 23 Juni 2022

Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional pada Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kab. Jombang)

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jombang, 15 Juni 2022  
Ketua Program Studi,

Endang Yuswati, Insih, S.Kep.,Ns.,M.Kes  
NIK. 04.08.119

Kampus A Jl. Kemuning No 57 A Candimulyo - Jombang  
Kampus B Jl. Halmahera 33 Kaliwungu - Jombang  
Website: [www.itskes.icme-jbg.ac.id](http://www.itskes.icme-jbg.ac.id)  
Tlp. 0321 8194886 Fax. 0321 8194335

Lampiran 8 Surat keterangan izin penelitian dari kepala koordinator wilker pendidikan kec.kabuh



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**WILAYAH KERJA PENDIDIKAN KABUH**  
Alamat :Jln. Raya Ploso – Babat No. 10 A Telp. ( 61455 )  
Email:Wilkerdik\_kabuh@gmail.com

Nomor : 800.2/20/415.16.10/2022  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Ijin Kegiatan Penelitian

Jombang, 15 Juni 2022  
Kepada  
Yth. Kepala SDN Tanjungwadung  
Di  
Tempat

Berdasarkan surat dari Ketua Program Studi ITSkes Insan Cendekia Medika Jombang Nomor 043/S/41 1.Kep / ITSK.ICME/VI/2022 tanggal 15 Juni 2022 tentang Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian , Dengan ini kami mengharap saudara untuk mengijinkan Mahasiswa dari ITSkes Insan Cendekia Medika untuk mengadakan penelitian di SDN Tanjungwadung Kecamatan Kabuh.

Adapun Mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut :

NO	NAMA	NIM	PERGURUAN TINGGI	PELAKSANAAN
1	ANNISA FITRIA	183210007	ITSkes ICME Jombang	23 JUNI 2022
2	LINDA NUR . H	183210025	ITSkes ICME Jombang	23 JUNI 2022


Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, di sampaikan terima kasih

Koordinator Wilayah Kerja Pendidikan  
Kecamatan Kabuh



**WAHIB, S.Pd. M.MPd**  
Pembina Utama Muda  
NIP:196506281986061001

## Lampiran 9 Keterangan lolos kaji etik



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN**  
**HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**

**Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang**  
*Institute of Science and Health Technology Insan Cendekia Medika Jombang*

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK**  
**DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

**"ETHICAL APPROVAL"**  
**NO. 010/KEPK/ITSKES.ICMI/VI/2022**

Komite Etik Penelitian Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

*The Ethics Committee of the Institute of Science and Health Technology Insan Cendekia Medika Jombang with regards of the protection of human rights and welfare in medical research, has carefully reviewed the research protocol entitled :*


**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR**

Peneliti Utama : Linda Nur Halisyah  
*Principal Investigator*


Nama Institusi : ITSkes Insan Cendekia Medika Jombang  
*Name of the Institution*

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang  
*Setting of Research*

**Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.**  
**And approved the above - mentioned protocol.**

Jombang, 16 Juni 2022  
Ketua,  
  
Leo Yosdimiyati Romli, S.Kep., Ns., M.Kep.  
NIK. 01.14.764

Lampiran 10 Surat telah melakukan penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN TANJUNGWADUNG**  
Jl. Raya Tanjungwadung - Kabuh Ds. Tanjungwadung (61455)  
E - mail : [sdntanjungwadung@yahoo.co.id](mailto:sdntanjungwadung@yahoo.co.id)


Nomor : 800.2/53/415.16.10.7/2022  
Kepada :  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Hal : Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Yth : Ketua Prodi ITSkes  
Insan Cendikia Medika  
di Tempat

Berdasarkan surat dari Ketua Program Studi ITSkes Insan Cendikia Medika Jombang Nomor 043/S/41.1/ITSK.ICME/VI/2022, Tanggal, 15 Juni 2022, dan surat dari Koordinator Wilayah Kerja Pendidikan Kecamatan Kabuh, Nomor.800.2/701/415.16.10/2022, Tanggal, 15 Juni 2022, Tentang Permohonan Ijin Kegiatan Penelitian, Bahwa Mahasiswa dari ITSkes Insan Cendikia Medika yang Namanya tersebut dibawah ini telah melaksanakan kegiatan Penelitian , Judul Penelitian : Hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar (SDN Tanjungwadung Kabuh Jombang )

No	Nama	NIM	Perguruan Tinggi	Pelaksanaan
1.	LINDA NUR H	183210025	ITSkes ICME Jombang	23 Juni 2022

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih

Kepala Sekolah  
SDN Tanjungwadung  
  
**LIWON, S.Pd.**  
NIP: 19660105 198703 1 008

Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 11 Surat pernyataan perpustakaan



**PERPUSTAKAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN**  
**INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Camdimalyo Jombang Telp. 0321-865486

**SURAT PERNYATAAN**  
**Pengecekan Judul**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Linda Nur Halisyah  
NIM : 193210025  
Prodi : SI Keperawatan  
Tempat/Tanggal Lahir: Jombang / 26 Oktober - 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Sumber suto, Bandung, Kec Diwet, Kab Jombang  
No.Tlp/HP : 082 333 979 661  
email : lindanurhalisyah@gmail.com  
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Bermain game online  
dengan Gangguan Emotional Anat Sekolah Dasar  
(di SD Hegeri Tanjung wadung, Kab Jombang)

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut tidak ada dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui,  
Jombang, 25 Juli 2022  
Direktur Perpustakaan

  
**BERPUSTAKAAN** Nuriana, M.I.P  
NIK.01.08.112

Lampiran 12 Lembar bimbingan skripsi

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : LINDA NUR HALUSYAH  
 NIM : 183210025  
 Judul Skripsi : Hubungan kecanduan Bermain Game online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar.  
 Nama Pembimbing : Hindyah Ite S., S.Kep., Ns., M.Kep.

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf
1	23 Maret 2022	Acc judul, lanjut Bab 1	<i>[Signature]</i>
2	7 April 2022	Revisi Bab 1	<i>[Signature]</i>
3	11 April 2022	Revisi Bab 1-3	<i>[Signature]</i>
4	22 April 2022	Revisi Bab 1-4	<i>[Signature]</i>
5	12 Mei 2022	Revisi Bab 1-4	<i>[Signature]</i>
6	18 Mei 2022	Publ	<i>[Signature]</i>
7	25 Mei 2022	Amas kisi? & kuesioner	<i>[Signature]</i>
8	31 Mei 2022	Acc kisi" dan kuesioner #Saran maju seminar proposal	<i>[Signature]</i>
9	8 Juni 2022	Publ rmp	<i>[Signature]</i>
10	11 Juli 2022	Publ	<i>[Signature]</i>
11	20 Juli 2022	Publ	<i>[Signature]</i>
12	25 Juli 2022	Publ	<i>[Signature]</i>
12	26 Juli 2022	<del>Publ</del> <del>Publ</del> & <del>Publ</del>	
13	26 Juli 2022	Acc skripsi	<i>[Signature]</i>
14	09 Agustus 2022	Acc hasil Semhas	<i>[Signature]</i>

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

**Nama Mahasiswa** : LINDA NUR HALISYAH  
**NIM** : 185210025  
**Judul Skripsi** : Hubungan kecanduan Bermain Game online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar  
**Nama Pembimbing** : Anita Rahmawati, S.Kep., Ns., M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf
1	24 Maret 2022	ACC Judul, Lanjut Bab 1	
2	29 Maret 2022	Revisi Bab 1	
3	5 April 2022	Revisi Bab 1	
4	18 April 2022	Revisi Bab 1-3	
5	22 April 2022	Revisi Bab 1-4	
6	13 Mei 2022	Revisi Bab 1-4 → teknik penulisan dan bab 4 → metode penelitian + kuisioner	
7	31 Mei 2022	Acc Bab 1 - 3 ⊕	
8	8 Juni 2022	Acc Bab 1 - 4	
9	20 Juli 2022	Revisi Bab 5 & 6 & DP.	
10	<del>26 Juli 2022</del>	<del>ACC</del> <del>ACC</del> <del>ACC</del>	<del>ACC</del>
11	26 Juni 2022	Revisi Bab 5 & 6	
12	27 Juli 2022	Acc ⊕	
13	9 Agustus 2022	Acc ⊕	
14			

Lampiran 13 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Kecanduan Bermain *Game Online*

**Correlations**

**Correlations**

	x1	x2	x3	x4	x5	x6	Y
x1 Pearson Correlation	1	.500	.764*	.764*	.408	.500	.818**
Sig. (2-tailed)		.141	.010	.010	.242	.141	.004
N	10	10	10	10	10	10	10
x2 Pearson Correlation	.500	1	.655*	.218	.408	1.000**	.818**
Sig. (2-tailed)	.141		.040	.545	.242	.000	.004
N	10	10	10	10	10	10	10
x3 Pearson Correlation	.764*	.655*	1	.524	.535	.655*	.873**
Sig. (2-tailed)	.010	.040		.120	.111	.040	.001
N	10	10	10	10	10	10	10
x4 Pearson Correlation	.764*	.218	.524	1	.535	.218	.674*
Sig. (2-tailed)	.010	.545	.120		.111	.545	.032
N	10	10	10	10	10	10	10
x5 Pearson Correlation	.408	.408	.535	.535	1	.408	.705*
Sig. (2-tailed)	.242	.242	.111	.111		.242	.023
N	10	10	10	10	10	10	10
x6 Pearson Correlation	.500	1.000**	.655*	.218	.408	1	.818**
Sig. (2-tailed)	.141	.000	.040	.545	.242		.004
N	10	10	10	10	10	10	10
Y Pearson Correlation	.818**	.818**	.873**	.674*	.705*	.818**	1
Sig. (2-tailed)	.004	.004	.001	.032	.023	.004	
N	10	10	10	10	10	10	10

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

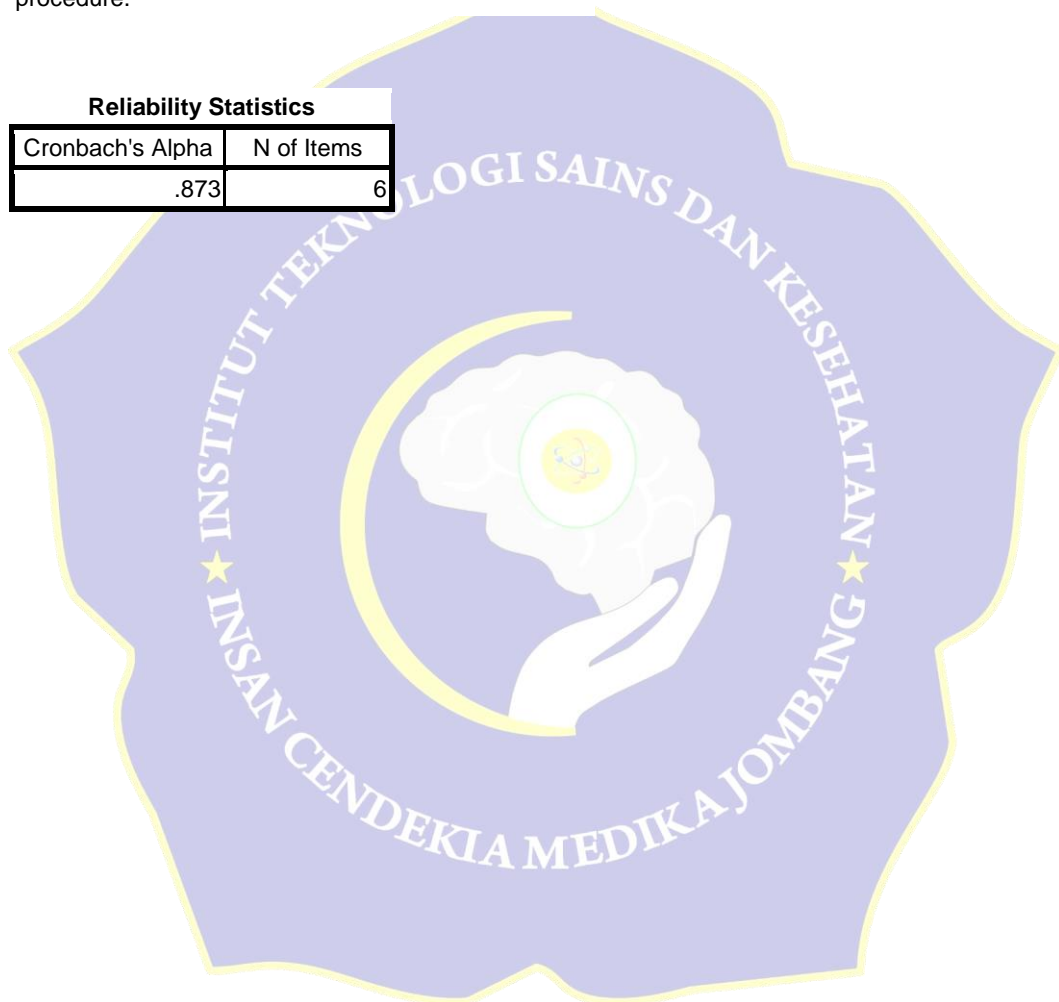
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

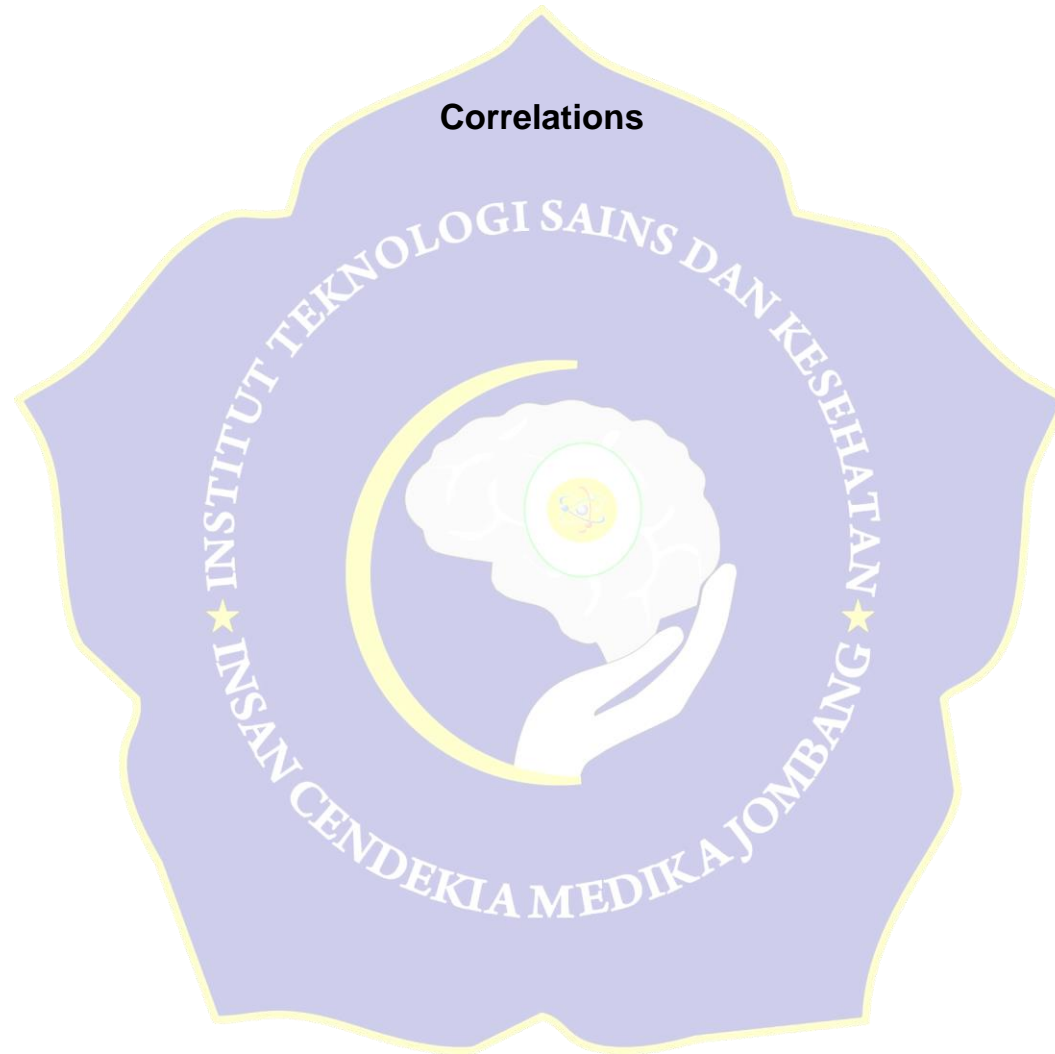
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	6



Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas Kuesioner Gangguan Emosional.



		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	Y
x1	Pearson Correlation	1	.500	.764*	1.000**	.500	.500	-.500	1.000**	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.612	.904**
	Sig. (2-tailed)		.141	.010	.000	.141	.141	.141	.000	.000	.141	.010	.000	.141	.060	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x2	Pearson Correlation	.500	1	.655*	.500	.600	1.000**	-1.000**	.500	.500	1.000**	.655*	.500	.600	.816**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.141		.040	.141	.067	.000	.000	.141	.141	.000	.040	.141	.067	.004	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x3	Pearson Correlation	.764*	.655*	1	.764*	.655*	.655*	-.655*	.764*	.764*	.655*	1.000**	.764*	.218	.356	.838**
	Sig. (2-tailed)	.010	.040		.010	.040	.040	.040	.010	.010	.040	.000	.010	.545	.312	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x4	Pearson Correlation	1.000**	.500	.764*	1	.500	.500	-.500	1.000**	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.612	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.141	.010		.141	.141	.141	.000	.000	.141	.010	.000	.141	.060	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x5	Pearson Correlation	.500	.600	.655*	.500	1	.600	-.600	.500	.500	.600	.655*	.500	.200	.408	.678*
	Sig. (2-tailed)	.141	.067	.040	.141		.067	.067	.141	.141	.067	.040	.141	.580	.242	.031
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x6	Pearson Correlation	.500	1.000**	.655*	.500	.600	1	-1.000**	.500	.500	1.000**	.655*	.500	.600	.816**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.141	.000	.040	.141	.067		.000	.141	.141	.000	.040	.141	.067	.004	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x7	Pearson Correlation	-.500	-1.000**	-.655*	-.500	-.600	-1.000**	1	-.500	-.500	-1.000**	-.655*	-.500	-.600	-.816**	-.813**
	Sig. (2-tailed)	.141	.000	.040	.141	.067	.000		.141	.141	.000	.040	.141	.067	.004	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x8	Pearson Correlation	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.500	-.500	1	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.612	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.141	.010	.000	.141	.141	.141		.000	.141	.010	.000	.141	.060	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x9	Pearson Correlation	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.500	-.500	1.000**	1	.500	.764*	1.000**	.500	.612	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.141	.010	.000	.141	.141	.141	.000		.141	.010	.000	.141	.060	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x10	Pearson Correlation	.500	1.000**	.655*	.500	.600	1.000**	-1.000**	.500	.500	1	.655*	.500	.600	.816**	.813**

	Sig. (2-tailed)	.141	.000	.040	.141	.067	.000	.000	.141	.141		.040	.141	.067	.004	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x11	Pearson Correlation	.764*	.655*	1.000**	.764*	.655*	.655*	-.655*	.764*	.764*	.655*	1	.764*	.218	.356	.838**
	Sig. (2-tailed)	.010	.040	.000	.010	.040	.040	.040	.010	.010	.040		.010	.545	.312	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x12	Pearson Correlation	1.000**	.500	.764*	1.000**	.500	.500	-.500	1.000**	1.000**	.500	.764*	1	.500	.612	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.141	.010	.000	.141	.141	.141	.000	.000	.141	.010		.141	.060	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x13	Pearson Correlation	.500	.600	.218	.500	.200	.600	-.600	.500	.500	.600	.218	.500	1	.816**	.632*
	Sig. (2-tailed)	.141	.067	.545	.141	.580	.067	.067	.141	.141	.067	.545	.141		.004	.050
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
x14	Pearson Correlation	.612	.816**	.356	.612	.408	.816**	-.816**	.612	.612	.816**	.356	.612	.816**	1	.784**
	Sig. (2-tailed)	.060	.004	.312	.060	.242	.004	.004	.060	.060	.004	.312	.060	.004		.007
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Y	Pearson Correlation	.904**	.813**	.838**	.904**	.678*	.813**	-.813**	.904**	.904**	.813**	.838**	.904**	.632*	.784**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.002	.000	.031	.004	.004	.000	.000	.004	.002	.000	.050	.007	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





## Reliability

Scale: ALL VARIABLES

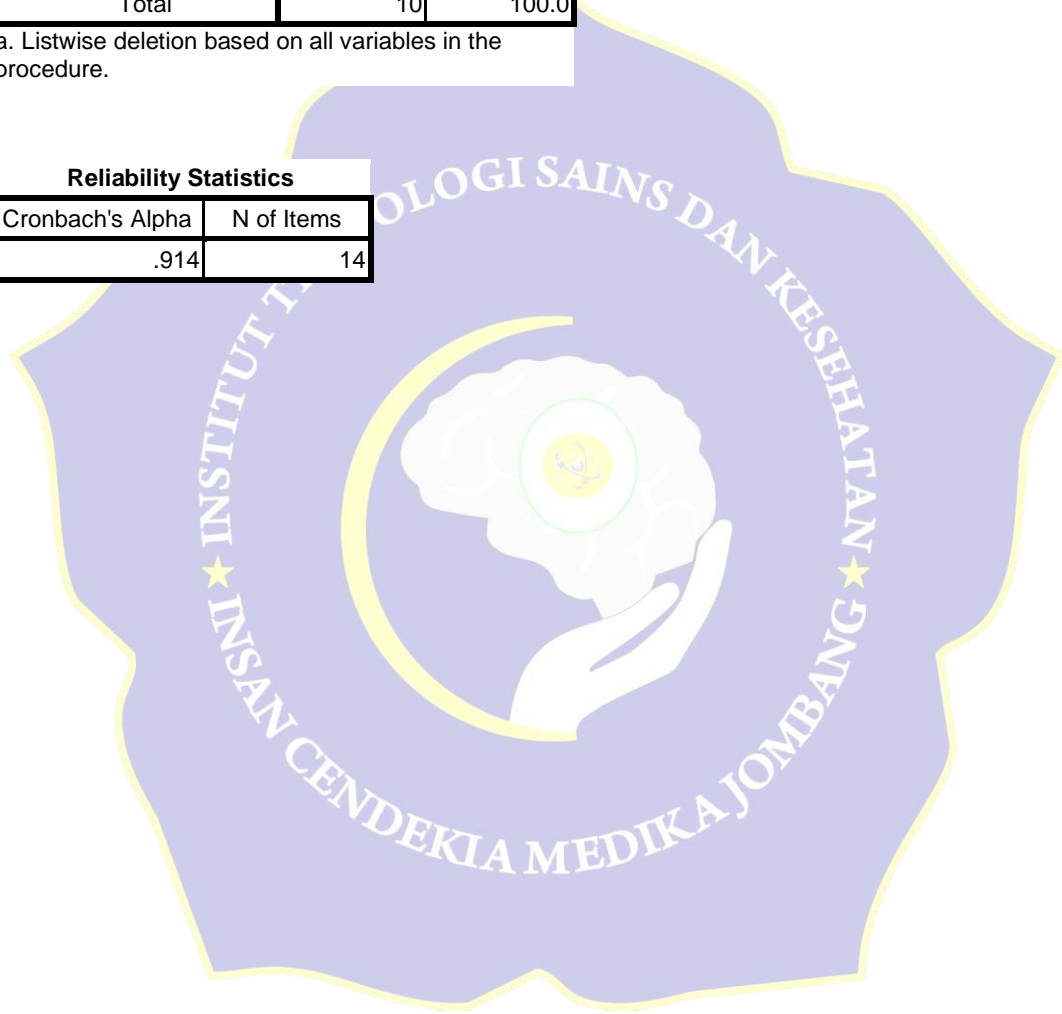
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	14



Lampiran 14 Tabulasi

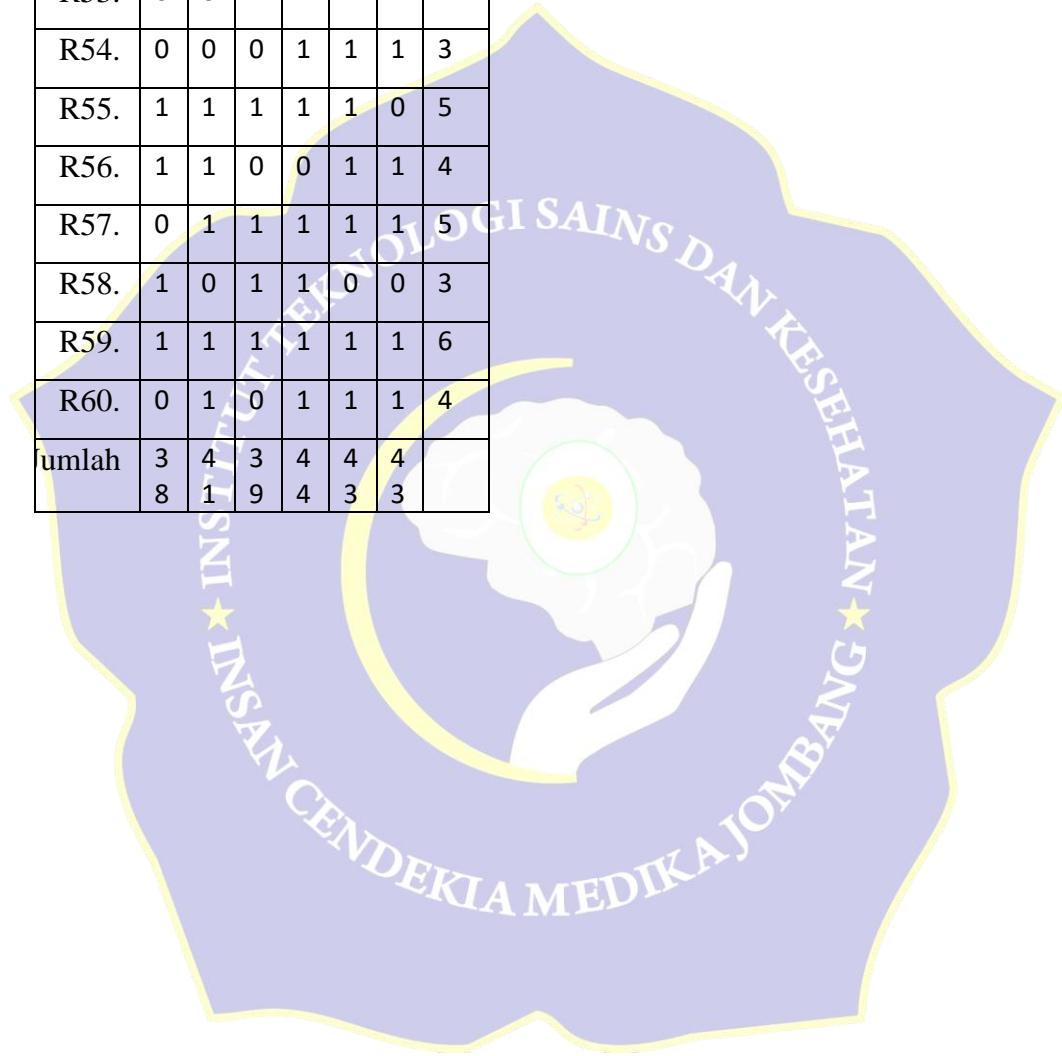
1. Tabulasi Kecanduan Bermain *Game*

*Online.*

Kode .Resp	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	To tal
R1.	1	1	0	1	1	0	4
R2.	1	1	1	1	1	1	6
R3.	0	1	1	0	1	1	4
R4.	0	1	1	1	0	1	4
R5.	1	0	1	1	1	0	4
R6.	1	1	1	1	1	1	6
R7.	0	0	0	0	0	0	0
R8.	1	1	1	0	1	0	4
R9.	0	0	1	1	1	1	4
R10.	1	1	0	1	1	1	5
R11.	1	1	1	1	1	1	6
R12.	1	1	1	0	1	1	5
R13.	0	1	0	0	0	1	2
R14.	1	1	0	1	1	1	5
R15.	1	0	1	0	0	1	3
R16.	0	1	1	1	0	1	4
R17.	0	0	0	0	0	0	0
R18.	1	1	0	1	1	1	5
R19.	1	0	1	1	1	1	5
R20.	0	1	1	1	1	0	4
R21.	1	1	1	1	1	0	5
R22.	1	0	1	1	1	1	5
R23.	1	0	0	1	0	1	3

Kode .Resp	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	To tal
R24.	0	1	0	1	0	1	3
R25.	0	1	1	1	1	1	5
R26.	1	1	1	1	1	1	6
R27.	0	0	0	0	0	0	0
R28.	1	1	1	1	1	1	6
R29.	1	1	1	1	0	1	5
R30.	1	1	1	1	0	1	5
R31.	1	1	0	1	1	1	5
R32.	1	0	0	0	1	0	2
R33.	1	0	1	1	1	1	5
R34.	1	0	1	1	1	1	5
R35.	1	1	1	1	0	1	5
R36.	0	0	0	0	0	0	0
R37.	0	1	1	1	1	1	5
R38.	1	1	1	1	1	1	6
R39.	1	1	1	0	1	1	5
R40.	0	1	1	0	1	1	4
R41.	0	1	0	1	1	1	4
R42.	0	1	0	0	1	0	2
R43.	1	1	0	1	0	0	3
R44.	1	1	1	1	0	0	4
R45.	1	0	1	1	1	1	5
R46.	0	1	0	1	0	1	3
R47.	0	1	1	1	1	0	4
R48.	1	0	1	0	1	1	4
R49.	1	1	1	0	1	1	5

Kode .Resp	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	To tal
R50.	1	1	0	1	1	1	5
R51.	1	1	1	1	1	1	6
R52.	1	0	1	1	1	0	4
R53.	0	0	1	1	1	1	4
R54.	0	0	0	1	1	1	3
R55.	1	1	1	1	1	0	5
R56.	1	1	0	0	1	1	4
R57.	0	1	1	1	1	1	5
R58.	1	0	1	1	0	0	3
R59.	1	1	1	1	1	1	6
R60.	0	1	0	1	1	1	4
umlah	3 8	4 1	3 9	4 4	4 3	4 3	



2. Tabulasi Gangguan Emosional.

No.Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total
R1.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
R2.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
R3.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R4.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10
R5.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
R6.	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
R7.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
R8.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R9.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R10.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
R11.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12
R12.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R13.	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	6
R14.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12
R15.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R16.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12
R17.	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
R18.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R19.	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11
R20.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R21.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R22.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
R23.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R24.	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11
R25.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R26.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12

No.Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total
R27.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R28.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12
R29.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R30.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
R31.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R32.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R33.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
R34.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
R35.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R36.	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	6
R37.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
R38.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
R39.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12
R40.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R41.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R42.	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	6
R43.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R44.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
R45.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
R46.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R47.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12
R48.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
R49.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R50.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12
R51.	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
R52.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R53.	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

No.Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total
R54.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
R55.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12
R56.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12
R57.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	11
R58.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
R59.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10
R60.	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	9
Jumlah	42	51	57	56	55	54	52	53	52	52	54	56	52	45	



Data coding penelitian Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang).

DATA UMUM				DATA KHUSUS			
No. resp	Jenis kelamin L = JK1 P = JK2	Usia 6 th= U1 7 th= U2 8 th= U3 9 th= U4 10 th= U5 11 th= U6 12 th= U7	Kelas Kls 1 = K1 Kls 2 = K2 Kls 3 = K3 Kls 4 = K4 Kls 5 = K5 Kls 6 = K6	Skor Kecanduan Bermain game online	Kecanduan game online = 1 Tdk kecanduan game online = 2	Skor gangguan emosional	ada gangguan = 1 tidak ada gangguan = 2
R1.	JK1	U1	K1	4	1	12	1
R2.	JK1	U1	K1	6	1	12	1
R3.	JK2	U1	K1	4	1	14	1
R4.	JK2	U1	K1	4	1	10	1
R5.	JK1	U2	K1	4	1	12	1
R6.	JK1	U2	K1	6	1	12	1
R7.	JK1	U2	K1	0	2	12	1
R8.	JK2	U2	K1	4	1	14	1
R9.	JK2	U2	K1	4	1	13	1
R10.	JK2	U2	K1	5	1	11	1
R11.	JK2	U2	K1	6	1	12	1
R12.	JK2	U3	K1	5	1	13	1
R13.	JK2	U3	K1	2	2	6	2
R14.	JK1	U3	K2	5	1	12	1
R15.	JK2	U3	K2	3	1	14	1
R16.	JK1	U3	K2	4	1	12	1
R17.	JK2	U3	K2	0	2	11	1
R18.	JK1	U3	K2	5	1	14	1
R19.	JK2	U3	K2	5	1	11	1
R20.	JK1	U4	K2	4	1	14	1
R21.	JK2	U4	K2	5	1	14	1
R22.	JK1	U4	K2	5	1	13	1
R23.	JK2	U4	K2	3	1	13	1
R24.	JK2	U4	K3	3	1	11	1
R25.	JK1	U4	K3	5	1	13	1

R26.	JK1	U4	K3	6	1	12	1
R27.	JK2	U4	K3	0	2	14	1
R28.	JK1	U4	K3	6	1	12	1
R29.	JK1	U4	K3	5	1	14	1
R30.	JK2	U5	K3	5	1	13	1
R31.	JK1	U5	K3	5	1	14	1
R32.	JK1	U5	K3	2	2	14	1
R33.	JK1	U5	K4	5	1	12	1
R34.	JK2	U5	K4	5	1	12	1
R35.	JK2	U5	K4	5	1	14	1
R36.	JK1	U5	K4	0	2	6	2
R37.	JK2	U5	K4	5	1	12	1
R38.	JK2	U5	K4	6	1	12	1
R39.	JK1	U5	K4	5	1	12	1
R40.	JK1	U6	K4	4	1	14	1
R41.	JK1	U6	K4	4	1	14	1
R42.	JK1	U6	K5	2	2	6	2
R43.	JK2	U6	K5	3	1	14	1
R44.	JK1	U6	K5	4	1	12	1
R45.	JK2	U6	K5	5	1	12	1
R46.	JK1	U6	K5	3	1	14	1
R47.	JK2	U6	K5	4	1	12	1
R48.	JK2	U6	K5	4	1	12	1
R49.	JK1	U7	K5	5	1	13	1
R50.	JK2	U7	K6	5	1	12	1
R51.	JK2	U7	K6	6	1	12	1
R52.	JK1	U7	K6	4	1	13	1
R53.	JK1	U7	K6	4	1	12	1
R54.	JK1	U7	K6	3	1	14	1
R55.	JK2	U7	K6	5	1	12	1
R56.	JK1	U7	K6	4	1	12	1
R57.	JK1	U7	K6	5	1	11	1
R58.	JK1	U7	K6	3	1	13	1
R59.	JK2	U7	K6	6	1	10	1
R60.	JK2	U7	K6	4	1	9	1
TOTAL	JK1 =31 JK2 =30	U1=4 U2=7 U3=8 U4=1 0 U5=1 0 U6=9 U7=1 2	K1=1 3 K2=1 0 K3=9 K4=9 K5=8 K6=1 1		1 = 53 2 = 7		1 = 57 2 = 3



Data Spss Penelitian Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar.

1. Data Umum

**Frequency Table**

**Jenis\_kelamin**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	31	51.7	51.7	51.7
	Perempuan	29	48.3	48.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Usia**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6 tahun	4	6.7	6.7	6.7
	7 tahun	7	11.7	11.7	18.3
	8 tahun	8	13.3	13.3	31.7
	9 tahun	10	16.7	16.7	48.3
	10 tahun	10	16.7	16.7	65.0
	11 tahun	9	15.0	15.0	80.0
	12 tahun	12	20.0	20.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Kelas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas 1	13	21.7	21.7	21.7
	Kelas 2	10	16.7	16.7	38.3
	Kelas 3	9	15.0	15.0	53.3
	Kelas 4	9	15.0	15.0	68.3
	Kelas 5	8	13.3	13.3	81.7
	Kelas 6	11	18.3	18.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

## 2. Data Khusus

**Game\_online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kecanduan	53	88.3	88.3	88.3
Tidak Kecanduan	7	11.7	11.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

**Gangguan\_emosional**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ada gangguan	57	95.0	95.0	95.0
Tidak gangguan	3	5.0	5.0	100.0
Total	60	100.0	100.0	

## Crosstabs

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Game_online * Gangguan_emosional	60	100.0%	0	.0%	60	100.0%

**Game\_online \* Gangguan\_emosional Crosstabulation**

			Gangguan_emosional		Total
			Ada gangguan	Tidak ada gangguan	
Game_ online	Kecanduan	Count	53	0	53
		% within Game_online	100.0%	.0%	100.0%
		% of Total	88.3%	.0%	88.3%
	Tidak Kecanduan	Count	4	3	7
		% within Game_online	57.1%	42.9%	100.0%
		% of Total	6.7%	5.0%	11.7%
Total	Count	57	3	60	
	% within Game_online	95.0%	5.0%	100.0%	
	% of Total	95.0%	5.0%	100.0%	

## Nonparametric Correlations

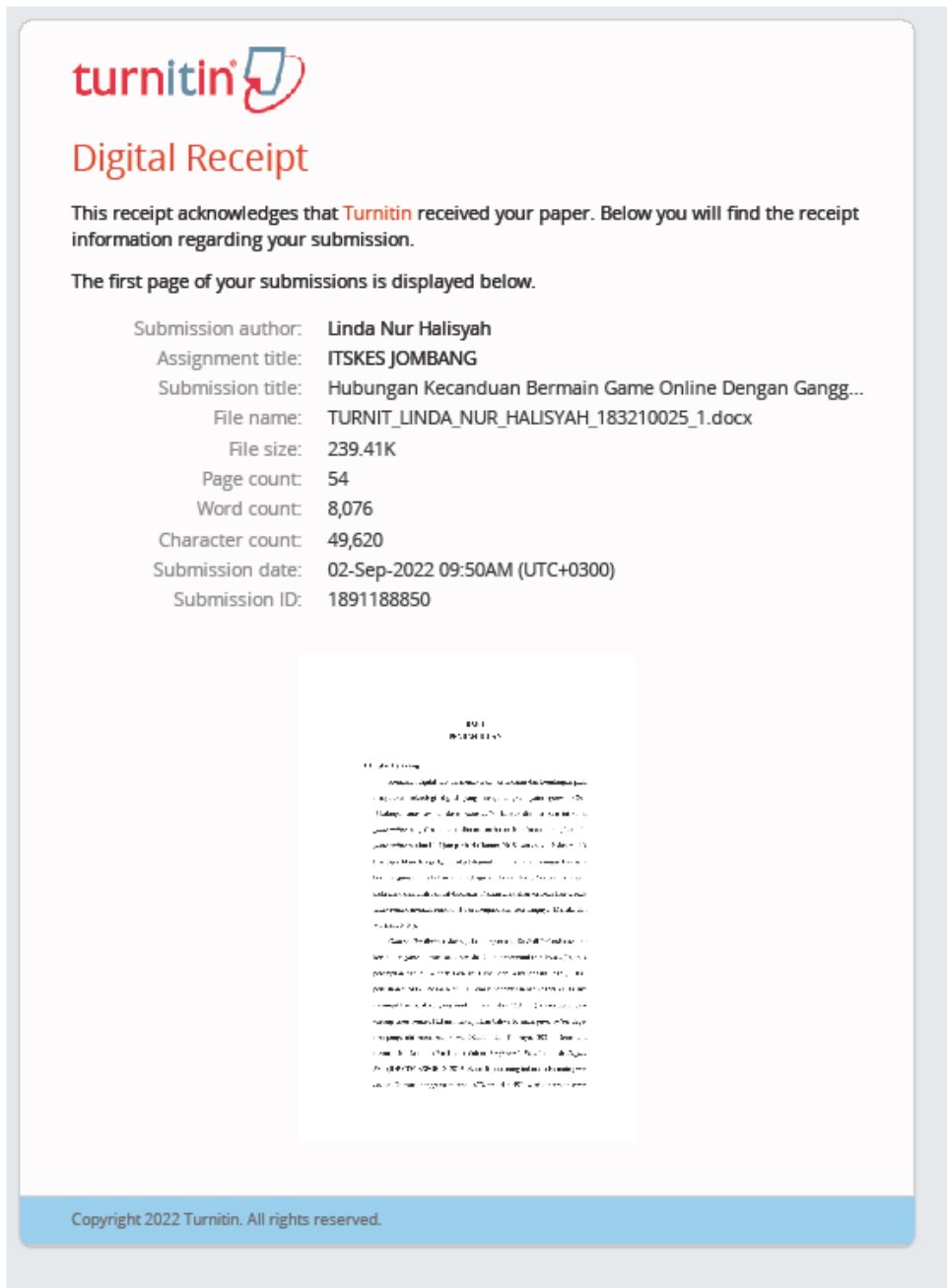
Correlations

			Game_online	Gangguan_emosional
Spearman's rho	Game_online	Correlation Coefficient	1.000	.631**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	60	60
	Gangguan_emosional	Correlation Coefficient	.631**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	60	60

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 15 Hasil turnit



The image shows a Turnitin Digital Receipt. At the top left is the Turnitin logo. Below it is the title "Digital Receipt" in red. A paragraph states: "This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission." Another paragraph says: "The first page of your submissions is displayed below." A list of submission details follows: Submission author: Linda Nur Halisyah; Assignment title: ITS KES JOMBANG; Submission title: Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangg...; File name: TURNIT\_LINDA\_NUR\_HALISYAH\_183210025\_1.docx; File size: 239.41K; Page count: 54; Word count: 8,076; Character count: 49,620; Submission date: 02-Sep-2022 09:50AM (UTC+0300); Submission ID: 1891188850. Below this is a preview of the first page of the document, which is mostly illegible but appears to be a title page. At the bottom of the receipt, it says "Copyright 2022 Turnitin. All rights reserved."

**turnitin**

## Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: **Linda Nur Halisyah**  
Assignment title: **ITS KES JOMBANG**  
Submission title: **Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangg...**  
File name: **TURNIT\_LINDA\_NUR\_HALISYAH\_183210025\_1.docx**  
File size: **239.41K**  
Page count: **54**  
Word count: **8,076**  
Character count: **49,620**  
Submission date: **02-Sep-2022 09:50AM (UTC+0300)**  
Submission ID: **1891188850**

**001**  
**ITS KES JOMBANG**

Copyright 2022 Turnitin. All rights reserved.

## Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di Sd Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)

### ORIGINALITY REPORT

<b>15%</b>	<b>14%</b>	<b>5%</b>	<b>3%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repo.stikesicme-jbg.ac.id</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositori.uin-alauddin.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>jurnal.unissula.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>media.neliti.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>jurnaldidaktika.org</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.jptam.org</b> Internet Source	<b>1%</b>

<b>9</b>	<b>journal.universitaspahlawan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
----------	---	-----------

Lampiran 16 Dokumentasi



INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG



**KETUA KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

**KETERANGAN PENGECEKAN PLAGIASI**

Nomor : 011/S1.KEP/KEPK/ITSKES.ICME/IX /2022

Menerangkan bahwa;

Nama : Linda Nur Halisyah  
NIM : 183210025  
Program Studi : S1 Keperawatan  
Fakultas : Fakultas Kesehatan  
Judul : Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kab. Jombang)

Telah melalui proses Check Plagiasi dan dinyatakan **BEBAS PLAGIASI**, dengan persentase kemiripan sebesar **15 %**. Demikian keterangan ini dibuat dan diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 07 September 2022

Ketua



**Leo Yosdimiyati Romli, S.Kep.,N.,M.Kep.**  
NIK. 01.14.764