

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

by Linda Nur Halisyah

Submission date: 02-Sep-2022 09:50AM (UTC+0300)

Submission ID: 1891188850

File name: TURNIT_LINDA_NUR_HALISYAH_183210025_1.docx (239.41K)

Word count: 8076

Character count: 49620

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).

¹ *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 **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. Kognisi.

Perkembangan berkaitan dengan kemampuan kognitif, daya pikir, dan daya pemecahan ⁵ 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 ³ 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. Kurangnya 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:

7

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. 3 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 ¹ 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 ² Faktor Bermain *Game Online*

1. Faktor *internal*
 - a. Ada banyak pilihan.
 - b. Stress dan 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 atau 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 pertemuan 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. Memaikan *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 daripada 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 ≥ 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,

kewaspadaan 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 tingkatan :
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 ≥ 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).

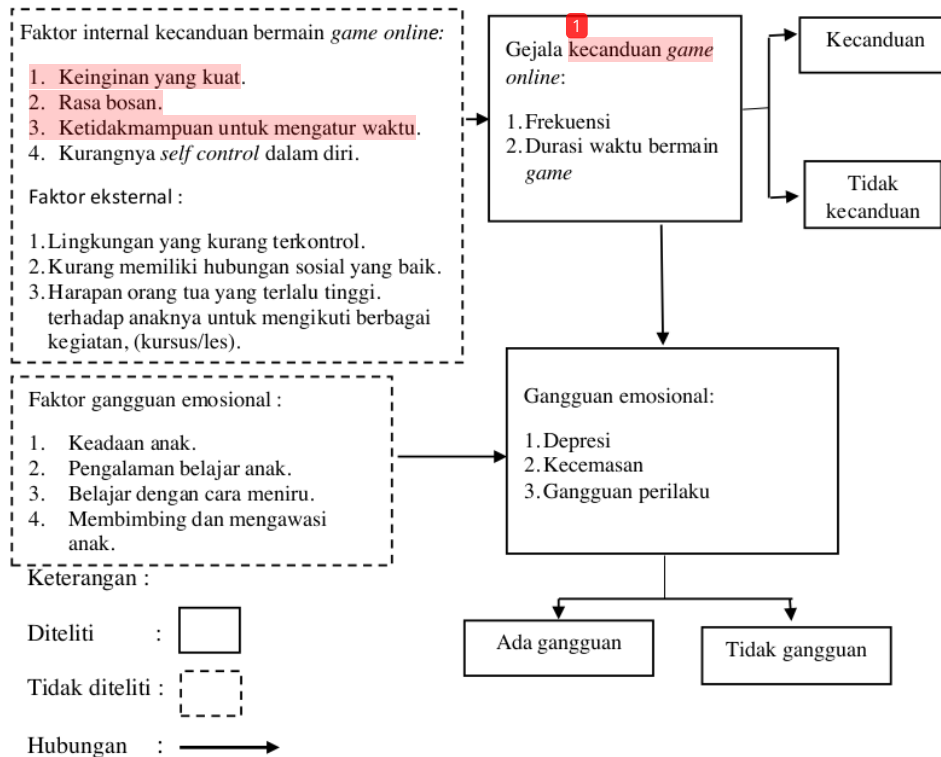
Siswa kelas IV SDN Undaan Kidul 01 Demak sering bermain *game online* berdasarkan hasil pencarian. Dengan 85% atau 17 siswa fokus pada *game online* dan 70% atau 14 siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Ketergantungan siswa pada *game online* paling tinggi rata-rata 60% per 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.

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

Ket :

1
n = Jumlah sampel.

N = Jumlah populasi.

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

Perhitungan sampel perkelas menggunakan rumus:

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

Ket :

n_i = jumlah sampel.

N_i = jumlah populasi.

N = jumlah seluruh populasi.

n = jumlah seluruh sampel.

Jadi didapat :

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

Kelas 1

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

Kelas 2

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

Kelas 3

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

Kelas 4

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

Kelas 5

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

Kelas 6

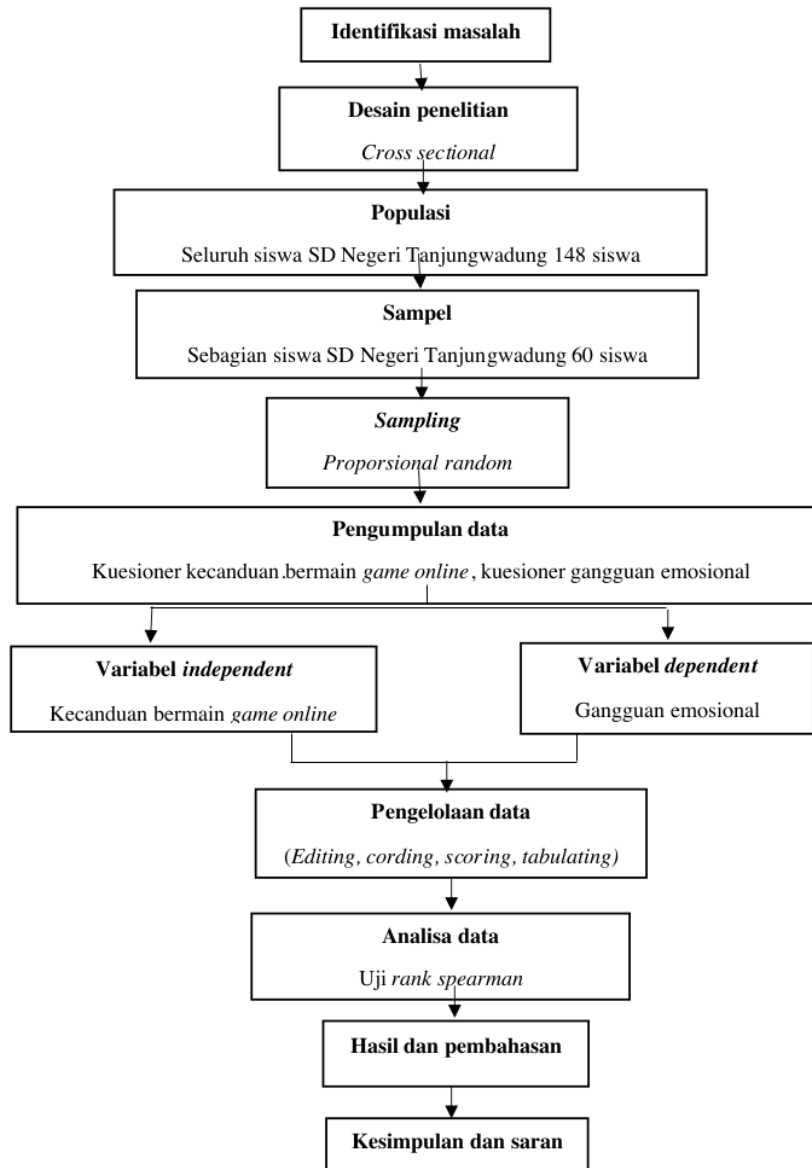
$$n_1 = \frac{27}{148} \times 60 = 10,9 = 11$$

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 *gameonline* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

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

² 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 ¹ beberapa uji statistik berupa.:

1. Uji Validitas.

Uji ini dilakukan karena sebelumnya belum diuji oleh para ahli.

Uji validitas penelitian ini diuji dengan menggunakan 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).

¹ 2. Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat nilai *cronbach alpha* yaitu 0,724, uji validitas penelitian ini diuji dengan 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.

¹ 4.8.3 Prosedur Penelitian.

Proses 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.
- 1 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.
- 2 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 mengembalikan 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. Coding.

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 *Univaria* (Analisa 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* supaya mengetahui hasil data kecanduan *game online* menggunakan kuesioner dan variabel *dependent* untuk mengetahui perilaku gangguan emosional menggunakan kuesioner.

Analisa *univariat* dilakukan 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 (α) = 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	Kecanduan 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 $p \text{ value} = 0,000$.

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 hampir seluruhnya 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 $p \text{ value } 0,000 \leq 0,05$. H1 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 *gameonline* 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 ¹ 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 ⁹ 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, ⁹ 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.

¹ 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 ⁸ *pengaruh game online terhadap perkembangan perilaku buruk bahasa anak usia sekolah dasar* ⁸ *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 bermain diwarnet. ⁸ *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 ⁶ 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. ⁴ Gangguan emosi berat dikategorikan sebagai rasa obsesi, gejala yang terkait seperti anak mudah mengamuk ataupun marah untuk suatu hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. ⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa akibat bermain *game* mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cecok 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*”¹.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 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 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 banyaknya⁶ 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 ini¹ juga memiliki sifat meniru dan manipulasi pada suatu objek yang sering dilihat.

¹ 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. ¹ 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 ¹ 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 ¹ 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, ¹ 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%). ² 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.

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

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

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



Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off