

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA KELAS
XI DI SMAN 1 SANGATTA SELATAN**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**

2020

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA KELAS
XI DI SMAN 1 SANGATTA SELATAN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan
(S.Kep) Pada Program Studi S.1 Keperawatan Institut Teknologi Kesehatan & Sains
Wiyata Husada Samarinda



Oleh :

YUGO YONANDAR

NIM : B21833214101

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA KELAS XI DI SMAN 1 SANGATTA SELATAN

SKRIPSI

Disusun Oleh:

YUGO YONANDAR

B21833214101

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal 22 Agustus 2020

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Ns. Yustina Sirait, S.Kep., M.Kep
NIDN. 8820490019

2. Ns. Abdurahman, S.Kep., M.Kep
NIDN. 0815078501

3. Ns. Aries Abiyoga, S.Kep, M.Kep
NIDN. 812118602

4. Hj. Sumiati, SKM., M.Kes
NIDN. 0010056907

ITKES WHS

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
ITKES Wiyata Husada Samarinda

Ns. Kiki Hardiansyah S. M.Kep., Sp.Kep.M.B

NIDN. C128058801

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yugo Yonandar
NIM : B21833214101
Program Studi : Ilmu Keperawatan S1 Keperawatan Institut
Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada
Samarinda
Judul Penelitian : *Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online
Pada Remaja Kelas XI di SMAN 1 Sangatta
Selatan*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Samarinda, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

Yugo Yonandar

NIM. B21833214101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan”**.

Penyusunan skripsi merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan S-I Keperawatan di Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, pengarahan dan bantuan berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. H. Mujito Hadi, MM selaku Ketua Yayasan Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda.
2. DR. Eka Ananta Sidharta, SE., MM., AK., CA., CSRS., CSRA., CFRA., selaku Rektor Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda.
3. Ns. Kiki Hardiansyah Safitri, S.Kep., M.Kep.Sp.Kep.MB selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda.
4. Ns. Aries Abiyoga, S.Kep., M.Kep selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Hj. Sumiati, SKM., M.Kes selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ns. Yusnita Sirait, S.Kep., M.Kep yang berkenan memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini.
7. Ns. Abdurrahman, S.Kep., M.Kep yang berkenan memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini.

8. Rubito, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Sangatta Selatan atas kesempatan yang telah diberikan untuk memberikan izin tempat penelitian dan wali kelas yang bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.
9. Dosen dan Staf Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda yang telah mendidik dan memberikan ilmu serta membimbing penulis selama diperkuliahan.
10. Keluarga terutama istri dan anak-anak yang telah banyak memberikan motivasi, dukungan moril maupun materil yang tak ternilai harganya serta doa dan kasih sayangnya selama ini kepada penulis.
11. Seluruh rekan-rekan Angkatan Sangatta dan Reguler Transfer Samarinda 2019/2020 Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda yang telah memberikan bantuan, dukungan dan saran serta kritiknya dalam penulisan skripsi ini.
12. Kepada semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah banyak membantu memberi pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Demi kesempurnaan Skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, guna perbaikan selanjutnya. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan saran untuk menambah wawasan, khususnya dalam ilmu keperawatan.

Samarinda, Agustus 2020

Peneliti

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yugo Yonandar
NIM : B21833214101
Program Studi : Ilmu Keperawatan S1 Keperawatan
Keperawatan Institut Teknologi Kesehatan
& Sains Wiyata Husada Samarinda

Dengan ini menyetujui dan memberikan hak kepada Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Samarinda, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,

Yugo Yonandar
NIM. B21833214101

ABSTRAK

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 1 SANGATTA SELATAN TAHUN 2020

Yugo Yonandar¹, Aries Abiyoga², Hj. Sumiati³

Latar Belakang : *Game online* pada dewasa ini menjadi semakin pesat dalam perkembangan dunia internet. Dari tahun ke tahun pengguna internet semakin meningkat dengan banyaknya *game online* yang bermunculan. Salah satu pengguna dalam bermain *game online* itu adalah remaja. **Tujuan :** penelitian ini untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan. **Jenis penelitian** kuantitatif deskriptif dengan desain *cross sectional*. **Metode :** Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan berjumlah 46 siswa yang bermain *game online*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan teknik sampling yang digunakan *consecutive sampling* berdasarkan besarnya sampel tiap kelas dapat dihitung secara *stratified random sampling* sebanyak 41 responden dengan alat pengumpulan data berupa kuesioner di link *google form* dalam bentuk skala likert dan menggunakan analisa univariat. **Hasil :** berdasarkan statistik deskriptif diketahui bahwa hasil uji shapiro-wilk dengan nilai p value 0,606 dengan nilai titik potong menggunakan mean 63,23. **Kesimpulan** Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja yang mengalami adiksi *game online* sebanyak 22 responden (53,7%). Kecanduan *game online* dilihat dari 7 aspek penelitian yaitu *saliance* sebanyak 26 responden (63,4%), *tolerance* sebanyak 27 responden (65,9%), *mood modification* sebanyak 28 responden (68,3%), *relapce* sebanyak 25 responden (61%), *withdrawal* sebanyak 25 responden (61%), *conflict* sebanyak 25 responden (61%) dan *program* sebanyak 25 responden (61%).

Kata kunci : *Game Online*, Kecanduan, Remaja

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

^{2,3} Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan, Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

ABSTRACT

THE DESCRIPTION OF ONLINE GAME ADDICTION IN CLASS XI ADOLESCENTS AT SMAN 1 SANGATTA SELATAN 2020

Yugo Yonandar¹, Aries Abiyoga², Hj. Sumiati³

Background of study :Online games today are becoming increasingly rapid in the development of the internet world. From year to year internet users are increasing with the number of online games that have sprung up. One of the users playing online games is a teenager. **Purpose:** of this study was to describe the level of online game addiction in class XI adolescents at SMAN 1 Sangatta Selatan. This type of descriptive quantitative research with cross sectional design. **Research Methods:**The study population was all students of class XI at SMAN 1 Sangatta Selatan totaling 46 students who play online games. The sampling technique used probability sampling with the sampling technique used consecutive sampling based on the size of the sample for each class which can be calculated by stratified random sampling of 41 respondents with a data collection tool in the form of a questionnaire on the google form link in the form of a Likert scale and using univariate analysis. **Research findings:** Based on descriptive statistics, it is known that the results of the Shapiro-Wilk test with a p value of 0.606 with a cutoff point value using a mean of 63.23. **Conclusion :**Based on the results of the study, it was found that 22 respondents (53.7%) experienced online game addiction. Online game addiction is seen from 7 aspects of research, namely saliance as many as 26 respondents (63.4%), tolerance as many as 27 respondents (65.9%), mood modification by 28 respondents (68.3%), relapse by 25 respondents (61%), withdrawal was 25 respondents (61%), conflict was 25 respondents (61%) and program was 25 respondents (61%).

Keywords: *Online games, addiction, adolescents.*

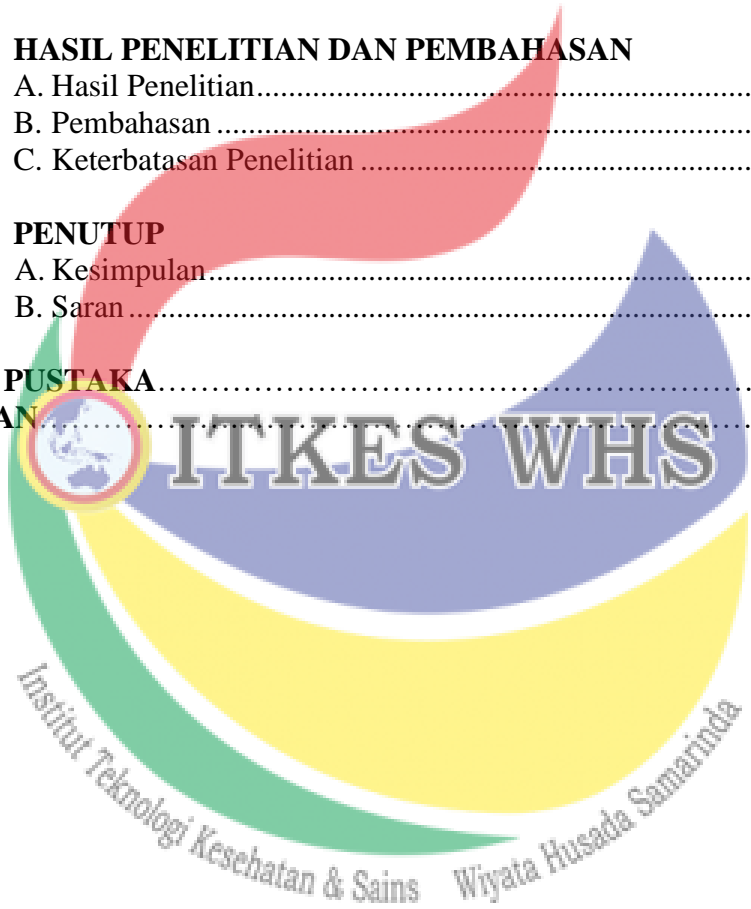
¹ Student of Nursing Bachelor Program, The Institute of Technology Health & Science Wiyata Husada Samarinda

^{2,3} Lecturer of Nursing Bachelor Program, The Institute of Technology Health & Science Wiyata Husada Samarinda

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iii
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SKEMA	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penelitian Terkait	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	10
a. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	10
b. Kreteria Kecanduan <i>Game online</i>	12
c. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	13
d. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	15
e. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan Terhadap <i>Game Online</i>	16
f. Dampak Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja	18
2. Remaja	21
a. Pengertian Remaja	21
b. Ciri-Ciri Masa Remaja	22
c. Fase-Fase Remaja	23
d. Tahap Perkembangan Remaja	25
e. Tahap Perkembangan Psikis Remaja	26
f. Stress Pada Remaja	26
B. Kerangka Teori Penelitian	27
C. Kerangka Konsep Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Variabel Penelitian	32
D. Defenisi Operasional	32
E. Tempat dan Waktu Penelitian	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Prosedur Pengumpulan Data dan Sumber Data.....	35
H. Analisa Data	37
I. Etika Penelitian.....	38
J. Alur Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan	50
C. Keterbatasan Penelitian	60
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jumlah Sampel.....	31
Tabel 3.2. Defenisi Operasional	32
Tabel 3.2. Uji Normalitas	33
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Data Demografi Responden	41
Tabel 4.2. Kecanduan <i>Game Online</i>	43
Tabel 4.3. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Seliance</i>	44
Tabel 4.4. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Tolerance</i>	45
Tabel 4.5. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Mood Modification</i>	45
Tabel 4.6. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Relapse</i>	46
Tabel 4.7. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Withdrawal</i>	46
Tabel 4.8. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Conflict</i>	47
Tabel 4.9. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> dari Aspek <i>Problems</i>	47



DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 2.1. Kerangka Teori Penelitian.....	27
Skema 2.2. Kerangka Konsep Penelitian.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Penjelasan Penelitian
Lampiran 2 : Surat Pernyataan Bersedia Berpartisipasi Sebagai Responden
Lampiran 3 : Kuesioner
Lampiran 4 : Rekapitulasi Data Penelitian
Lampiran 5 : Hasil SPSS
Lampiran 6 : Surat Perijinan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan aset bangsa untuk terciptanya generasi mendatang yang baik. Masa remaja atau *adolescence* adalah waktu terjadinya perubahan-perubahan yang berlangsungnya cepat dalam hal pertumbuhan fisik, kognitif, dan psikososial atau tingkah laku (Fithra, 2014).

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja adalah penduduk yang memiliki rentang usia 10-19 tahun, di dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN) dalam Adjie (2013) remaja memiliki rentang usia 10-24 tahun dan belum menikah. (BKKBN, 2012). *United Nations Children's Fund* (UNICEF, 2011) mengelompokkan usia remaja menjadi 2 kelompok yaitu, kelompok remaja awal (10-14 tahun) dan kelompok remaja akhir (15 sampai 19 tahun).

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda C, 2016).

Menurut Laili (2015) *Game online* merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas dan refreshing. Namun, tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan bermain *game online* atau kecanduan (adiksi). Banyak dari

pengguna fasilitas seperti *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*.

Adiksi *online game* atau yang dikenal dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) telah dimasukkan kedalam 5 th *edition of Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-5) pada bagian 3 yaitu “Studi Lebih Lanjut”. (Pontes, Macur dan Griffiths, 2016) Menurut *American Psychiatric Association* (APA, 2013), seseorang dikatakan adiksi *online game* jika mengalami 5 kriteria dari 9 kriteria adiksi selama 12 bulan. Kriteria adiksi *online game* tersebut yaitu: (a) keasyikan bermain *online game*; (b) *withdrawal* symptoms, yaitu perasaan tidak menyenangkan yang terjadi saat tidak bermain *online game*; (c) peningkatan waktu yang dibutuhkan untuk bermain *online game*; (d) pernah mencoba mengurangi waktu bermain *online game*, namun tidak berhasil; (e) kehilangan minat untuk mengerjakan hobi yang sebelumnya biasa dikerjakan; (f) bermain *online game* yang berlebihan; (g) berbohong kepada orang lain mengenai kuantitas bermain *online game*; (h) menggunakan *online game* untuk melarikan diri atau untuk memperbaiki mood; (i) rusaknya hubungan sosial, pendidikan dan pekerjaan karena bermain *online game*. (Moggi dan Öjehagen, 2015; Petry et al., 2015; Pontes, Macur dan Griffiths, 2016).

Bermain *game online* sedang marak terjadi di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi di Indonesia (Afrianto dalam Febriana, 2012).

Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta dan menduduki peringkat ke-8 tingkat dunia berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh kaum laki-laki dengan persentase hampir 90% (Keminfo, 2015).

Menurut Lemmens (2009) terdapat 7 aspek kecanduan *game online* yaitu ; *saliance* (berpikir bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), *relapce* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah).

Fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih senang bermain *game online*, remaja fokus kepada *handphone* permainan yang ada di hadapannya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. *Game online* memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi di sisi lain sangat merugikan. Industri hiburan pada *game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stres, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak. WHO telah menetapkan kecanduan *game online* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. (WHO,2018).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa remaja rentan terhadap adiksi *online game*. 90% anak muda di Amerika Serikat bermain *video game* (*online* maupun *offline*), 88% berusia 8-18 tahun dan 15% diantaranya mengalami adiksi. Adiksi *online game* menjadi perhatian khusus dalam masalah kesehatan masyarakat di beberapa negara di Asia. (Young, 2009; Petry et al., 2015; King dan Delfabbro, 2016; Pontes, Macur dan Griffiths, 2016) Penelitian di beberapa negara di Asia menunjukkan bahwa lebih dari 10% pengguna internet menggunakan *online game*. Pengguna *online game* di Jepang mencapai 38,6% dari 744 pengguna internet. Di Korea Selatan 20,3% dari 936 pengguna internet, menggunakan *online game*. 18,9% pengguna internet di Malaysia, menggunakan

online game. Di Cina, 10% dari total 30 juta pemain *online game* dinyatakan adiksi. (Young, 2009; Mak et al., 2014) Seiring membaiknya akses internet, diperkirakan kasus kecanduan *online game* pada pelajar di Indonesia mencapai 10,15%. (Jap et al., 2013).

Menurut penelitian Liasna (2017) dengan penelitian yang berjudul “Gambaran Adiksi *Online Game* pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan Medan Didapatkan hasil bahwa presentase adiksi online game pada remaja di Kelurahan Padan Bulan, Medan sebanyak 100% didominasi oleh jenis kelamin laki-laki, siswa SMA/setara, uang saku lebih dari Rp 500.000/bulan dan tinggal bersama kedua orangtuanya dan layanan warnet yang sering digunakan yaitu 5 jam dan jenis *game* yang banyak dimainkan yaitu MMORPG.

Berdasarkan latar belakang tersebut remaja sebagai kalangan yang juga menggemari *game online* perlu mendapat perhatian lebih. *Game online* sesuai dengan pemaparan sebelumnya dapat menempatkan remaja pada posisi rentan terkena dampak negatif karena ketika remaja menggunakan sebagian besar waktu untuk bermain *game online* remaja berada pada fase kecanduan *game online*. Liasna (2017) mengatakan bahwa para pecandu *online game* akan mengabaikan waktu makan dan waktu istirahat mereka untuk memperbanyak waktu bermain, para pecandu juga beranggapan bahwa kehidupan nyata kurang memuaskan, mereka akan mengurangi interaksi sosial di kehidupan nyata dan hanya berinteraksi dengan orang-orang yang mereka anggap baik saja. Lalu hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2018) adalah responden biasanya bermain *game* hampir disetiap kesehariannya dengan menggunakan *gadget*, di kelas pada saat dosen menjelaskan materi pelajaran maupun saat jam istirahat.

Dari hasil studi pendahuluan dengan wawancara awal dari 10 siswa SMAN 1 Sangatta Selatan yang dari 5 siswa bermain *game online* dengan intensitas bermain *game online* lebih dari 4 jam, 3 siswa bermain *game online* lebih dari 2-4 jam dan 2 siswa bermain *game online* lebih dari 30 menit sampai 2 jam pada tanggal 07 maret 2020. Berdasarkan kondisi-kondisi dari hasil penduhuluan sementara dan pengawatan awal penulis tertarik untuk meneliti

tentang “Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Game online pada dewasa ini menjadi semakin pesat dalam perkembangan dunia internet. Dari tahun ke tahun pengguna internet semakin meningkat dengan banyaknya *game online* yang bermunculan. Salah satu pengguna dalam bermain *game online* itu adalah remaja. Pada usia remaja ini selain menuntut ilmu mereka gemar melakukan aktivitas selain belajar dengan bermain salah satunya bermain *game online*. Seiringnya banyaknya waktu untuk bermain *game* secara terus menerus akan terjadi dampak negatif yang akan terjadi pada mereka yaitu kecanduan. Dampak ini akan membuat remaja berpikir bermain *game online* sepanjang hari (*salience*), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), *relapce* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *wihdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah). Dengan demikian saya antusias meneliti gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan pada kelas XI?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan

2. Tujuan Khusus

- 2.1. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *saliience* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.2. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *tolerance* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.3. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *mood modification* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.4. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *relapce* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.5. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *withdrawal* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.6. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *conflict* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.
- 2.7. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *problems* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi gerbang pembuka bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja usia sekolah.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mengurangi frekuensi bermain *game online* yang berdampak pada kecanduan.

2.1. Bagi sekolah

Agar sekolah mampu memberikan edukasi dan pengawasan bagi siswanya dalam penggunaan gadget.

2.2. Bagi Orang tua

Agar para orang tua dapat mengawasi dan mengontrol remaja dalam bermain *game online*.

2.3. Bagi peneliti

Menambah pengalaman yang sangat berharga dalam rangka memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang “gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja”.

2.4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk dilakukan penelitian selanjutnya dalam menggunakan metode dan desain yang lebih lagi.

2.5. Bagi profesi keperawatan

Sebagai bahan referensi dan kolaborasi bagi instansi terkait seperti Puskesmas berkaitan edukasi kesehatan bagi remaja sesuai 6 program puskesmas salah satunya yaitu program promosi kesehatan.

2.6. Pengembangan metodologi keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan manfaat dalam pengembangan riset-riset keperawatan, asuhan keperawatan

dan tindakan keperawatan khususnya dibidang keperawatan komunitas terkait gambaran tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

E. Penelitian Terkait

1. Liasna (2017) dengan penelitian yang berjudul “Gambaran Adiksi *Online Game* pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan Medan”. Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk melihat bagaimana gambaran adiksi *online game* pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus, yaitu untuk melihat faktor psikososial pada remaja yang adiksi *online game* dan mengetahui karakteristik demografis pada remaja yang adiksi *online game*. Didapatkan hasil bahwa presentase adiksi *online game* pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan sebanyak 100% didominasi oleh jenis kelamin laki-laki, siswa SMA setara, uang saku lebih dari Rp 500.000/bulan dan tinggal bersama kedua orangtuanya. Motivasi bermain terbanyak yaitu sebagai sarana bersantai, layanan warnet yang sering digunakan yaitu 5 jam dan jenis *game* yang banyak dimainkan yaitu MMORPG.
2. Rahman (2018) dengan judul *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan remaja *game online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah tingkat kecanduan *game online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54,5%).
3. Penelitian Ganjar Suargani atas penelitian “HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN MANAJEMEN WAKTU DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS XI

SMA NEGERI 3 KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online*. Penelitian yang dilakukan Ganjar Suargani dilakukan berdasarkan fenomena kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa sekolah. Tujuan dari penelitiannya untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa secara parsial maupun secara bersama-sama. Penelitian dari Ganjar Suargani menggunakan desain kuantitatif korelasional sedangkan pada peneliti yang ingin diteliti menggunakan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitik.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Kecanduan Game Online

1.1. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain. Sedangkan *game online* ialah game artinya permainan dan online artinya dalam jaringan. Maka *game online* dalam kamus besar bahasa Indonesia artinya suatu permainan yang pada saat dimainkan, pelakunya (pemainnya) sedang berada dalam jaringan (daring).

Kecanduan di definisikan “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Arthur, 2010).

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010:34).

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2014).

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan

kesejahteraan finansial individu (Young, 2011:6). Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 jam dalam sehari (Laili, 2015:2).

WHO telah menetapkan kecanduan *game online* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. (WHO,2018).

Para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *online game* (Syahrani, 2015:3). Seperti kecanduan lainnya, *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seseorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Ketika tidak dapat bermain *game online* maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan (Santoso, 2013:2).

Menurut (Üneri, 2011) *game online* dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer maupun laptop yang terhubung dengan jaringan internet. Hal ini memudahkan para pemain *online game* di seluruh dunia untuk dapat bermain bersama diwaktu yang bersamaan. Dengan kemudahan tersebut, para pemain *online game* memiliki

kecenderungan menghabiskan banyak waktu (Weinstein, 2010; Müller et al., 2013) dan biaya (Jap et al., 2013) untuk bermain, dalam hal ini mengarahkan pemain *online game* mengalami adiksi atau kecanduan.

Game online merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas dan refreshing. Namun, tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan bermain *game online* atau kecanduan (adiksi). Banyak dari pengguna fasilitas seperti *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online* (Laili, 2015:2).

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

1.2. Kreteria Kecanduan Game Online

Menurut *American Psychiatric Association (APA)*, seseorang dikatakan adiksi *online game* jika mengalami 5 kriteria dari 9 kriteria adiksi selama 12 bulan (Moggi dan Öjehagen, 2015; Petry et al., 2015; Pontes, Macur dan Griffiths, 2016). Kriteria adiksi *online game* tersebut yaitu:

1. Keasyikan bermain *online game*.

2. Withdrawal symptoms, yaitu perasaan tidak menyenangkan yang terjadi saat tidak bermain *online game*.
3. Peningkatan waktu yang dibutuhkan untuk bermain *online game*.
4. Pernah mencoba mengurangi waktu bermain *online game*, namun tidak berhasil.
5. Kehilangan minat untuk mengerjakan hobi yang sebelumnya biasa dikerjakan.
6. Bermain *online game* yang berlebihan.
7. Berbohong kepada orang lain mengenai kuantitas bermain *online game*.
8. Menggunakan *online game* untuk melarikan diri atau untuk memperbaiki *mood*.
9. Rusaknya hubungan sosial, pendidikan dan pekerjaan karena bermain *online game*.

1.3. Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens (2009) terdapat 7 aspek kecanduan *game online* yaitu ;

1) *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kegiatan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya) dan perilaku (melakukan secara berlebihan)

2) *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

3) *Mood Modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

4) *Relapce*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

5) *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*iritabilty*).

6) *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argument dan penolakan serta berbohong dan curang.

7) *Problems*

Masalah yang terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan *intrafiksi* dan kehilangan kontrol.

1.4. Jenis-jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak

pemain sekaligus. Adapun jenis-jenis *game online* dapat dikategorikan menjadi 3 jenis yaitu (Theresia, 2012) :

- 1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.
- 2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS) *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).
- 3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG). *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *genre* permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

1.5. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan Terhadap *Game Online*

Menurut Yee (2005:25 dalam Mary Ann Liebert inc 2012) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Menurut (Masya, 2016:4) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja menurut (Masya, 2016:4), sebagai berikut :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

Dari uraian di atas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan kekayaan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual) dan ditambah dari faktor internal dan ekstrenal.

1.6. Dampak Bermain *Game online* pada Remaja

Kecanduan terhadap *internet gaming* ini memiliki dua tanda-tanda (simptom) yang pokok (Griffiths & Beranuy dalam Beranuy, dkk., 2013) yaitu:

- a. Ketergantungan secara psikologis, rasa membutuhkan, modifikasi *mood*, dan kehilangan kontrol.
- b. Menyebabkan kerugian sebagai dampak dari perilaku kecanduan.

Terdapat juga beberapa *simptom* lain yang menyertainya antara lain menarik diri, *pemantangan*, *penyimpangan kognitif*, dan *kambuhan* (Beranuy, dkk., 2013).

Menurut (Masya, 2016) terdapat 2 dampak terjadi yaitu dampak positif dan dampak negatif *game online* bagi pelajar. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- 1) Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua.
- 2) Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir.
- 3) Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon.
- 4) Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game, dan Peserta didik akan lebih berfikir kreatif

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- 1) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
- 2) Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- 3) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*.
- 4) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*.

- 5) Lupa waktu.
- 6) Pola makan akan terganggu.
- 7) Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini.
- 8) Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik, dan
- 9) Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka

Menurut (Suryanto & Nico, 2015) mengemukakan dampak buruk secara sosial, psikis dan fisik dari kecanduan bermain *game online*, sebagai berikut;

a. Sosial

Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan remaja hanya sebatas di internet *game online* saja, sehingga membuat para pecandu internet *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial menjadi berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku *gamer* menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan internet *game online*.

b. Psikis

Pikiran remaja menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan. Membuat remaja menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat remaja menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c. Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat tidak tidur semalaman bermain internet *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain. Dampak negatif yang lain yaitu berat badan menurun akibat lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak makan makanan ringan dan jarang berolah raga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat menyebabkan kematian.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif dalam bermain *game online* ini antara lain; pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game dan peserta didik akan lebih berfikir kreatif. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game online* antara lain; peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, mosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik dan peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.

2. Remaja

2.1. Pengertian Remaja

Istilah remaja sering disamakan dengan istilah *adolescence*, yaitu suatu keadaan menggambarkan periode perubahan psikososial menyertai pubertas (Soetjiningsih, 2007). *Adolescence* merupakan istilah bahasa Latin yang menggambarkan remaja, artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. *Adolescence* sebenarnya merupakan istilah yang memiliki arti yang luas yang mencakup kematangan mental, sosial, emosional, dan fisik (Hurlock, 2011).

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja adalah penduduk yang memiliki rentang usia 10-19 tahun, di dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN) remaja memiliki rentang usia 10-24 tahun dan belum menikah. (BKKBN, 2012). *United Nations Children's Fund* (UNICEF, 2011) mengelompokkan usia remaja menjadi 2 kelompok yaitu, kelompok remaja awal (10-14 tahun) dan kelompok remaja akhir (15 sampai 19 tahun). Menurut WHO tahun 2014 dalam Kemenkes RI (2015), kelompok remaja di dunia diperkirakan berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia. Sensus Penduduk yang dilakukan pada tahun 2010 dalam Kemenkes RI (2015), jumlah kelompok remaja usia 10-19 tahun di Indonesia sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% jumlah penduduk. Departemen Kesehatan RI (Depkes RI) membagi remaja menjadi 3 tahap berdasarkan ciri perkembangannya yaitu masa remaja awal 10-12 tahun, masa remaja tengah 13-15 tahun, dan masa remaja akhir 16-19 tahun (Sulistiyowati & Senewe, 2010).

Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada periode ini seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak untuk menuju tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu masa krisis karena belum adanya pegangan,

sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. Pada waktu ini remaja memerlukan bimbingan, terutama dari orang tuanya (Soerjono dalam Holilurrohman, 2013).

2.2. Ciri Masa Remaja

Menurut Hurlock (2011) masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan masa sebelum dan sesudahnya, ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Masa remaja dianggap masa terpenting karena pada masa ini terjadi perkembangan fisik dan mental yang sangat cepat, berbagai perubahan yang dialami pada remaja akan memberikan dampak langsung dan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Seorang remaja sudah tidak dapat dikatakan anak-anak namun masih belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Keadaan ini memberikan waktu pada remaja untuk mencoba dan menentukan pola perilaku, gaya hidup, nilai, dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya

3. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Pada masa remaja, individu akan mencoba menampilkan identitas diri agar diakui oleh teman sebaya atau lingkungan pergaulannya, biasanya menggunakan simbol status dalam bentuk kemewahan atau kebanggaan lainnya sehingga dirinya mendapatkan perhatian.

4. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Usia remaja yang menjelang dewasa ini menuntut remaja untuk meninggalkan kebiasaan yang melekat usia anak-anak mereka. Dalam menyikapi kondisi ini kadangkala mereka menunjukkan bahwa dirinya sudah dewasa dan siap menjadi

dewasa dengan bertingkah laku dan meniru sebagaimana orang dewasa di sekitarnya.

2.3. Fase-Fase Masa Remaja

Menurut Indriyani (2014), masa remaja menjadi tiga fase :

1. Pra-pubertas (kurang lebih 10-12 tahun)

Pada masa ini insting-insting seksual ada dalam keadaan paling lemah, sedangkan proses perkembangan ada dalam keadaan paling kuat (*progresif*). Masalah teori pada seks, yaitu totalitas dari kompleks gejala seksual dan afiksi-afiksi yang berkaitan dengan masalah cinta, sifatnya belum akut karena memang belum terdapat kematangan seksual. Ciri lain yang mencolok pada masa ini adalah kecenderungan untuk melepaskan diri dari identitas-identitas yang lama karena mulai bersikap kritis terutama pada ibunya sehingga berusaha keras untuk berbeda dengan ibunya dengan cara mengadakan identifikasi dengan seorang teman, guru wanita disekolah atau tokoh wanita lain yang penting.

2. Masa pubertas

Masa pubertas awal atau masa pubertas selanjutnya merupakan suatu masa yang segera akan dilanjutkan oleh masa adoleksi yang disebut pula sebagai masa puber lanjut. Masa puber tidak dapat dipastikan kapan mulainya dan kapan berakhirnya. Masa puber di mulai kurang lebih 14 tahun dan berakhir pada usia kurang lebih 17 tahun.

3. Adolesensi (kurang lebih 17-19/21 tahun)

Pada masa ini anak mulai bersikap kritis terhadap objek-objek yang berkaitan dengan dirinya, mampu membedakan dan menelaah hal yang berkaitan dengan lingkungan internal dan eksternal. Anak akan lebih aktif untuk berinteraksi dengan lingkungan eksternal sebagai pengalaman yang ingin dicoba, juga sebagai bentuk *eksistensi* diri.

Keterkaitan akan hal-hal baru yang dipikirkan oleh anak pada usia adolesensi menuntut orang tua lebih bijaksana dan intensif dalam pola pendampingan. Pola asuh yang baik akan mampu mengarahkan anak adolesensi melalui fase secara baik. Pola asuh yang tepat juga akan mengarahkan anak menemukan bentuk pengalaman-pengalaman dan kepribadian yang sesuai sehingga akan adaptif dalam berinteraksi dengan lingkungan, baik internal maupun eksternal.

2.4. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Petro Bloss dalam Sarwono (2013), proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja:

1. Remaja Awal (*Early Adolescence*) usia 12-15 tahun:
 - 1.1. Masih heran pada diri sendiri.
 - 1.2. Mengembangkan pikiran baru.
 - 1.3. Cepat tertarik pada lawan jenis.
 - 1.4. Kurang mampu mengendalikan ego (sulit mengerti dan dimengerti orang lain)
2. Remaja Madya (*Middle Adolescence*) usia 15-19 tahun
 - 2.1. Membutuhkan kawan-kawan.
 - 2.2. Cenderung narcissic. (mencintai dirinya sendiri, suka dengan temanteman yang memiliki sifat yang sama / mirip dengan dia).
 - 2.3. Labil.
3. Remaja Akhir (*Late Adolescence*) usia 19-22 tahun.

Masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai pencapaian lima hal sebagai berikut:

- 3.1. Minat terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- 3.2. Egonya mencari kesempatan bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalamam-pengalamam baru.
- 3.3. Identitas seksual tidak berubah lagi.

3.4. Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan sendiri dengan orang lain.

3.5. Tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

Dari batasan-batasan tersebut, walaupun terdapat perbedaan pada setiap tahapannya tetapi tidak terlalu mencolok. Jika dikaitkan dengan umur sekolah, remaja itu berada pada sekolah menengah pertama (SMP) sampai pada awal masuk Perguruan Tinggi.

2.5. Tahap Perkembangan Psikis Remaja

Fitria (2014) menjelaskan tentang perubahan kejiwaan pada masa remaja, yaitu:

2.5.1. Sensitif atau peka misalnya mudah menangis, cemas, frustrasi, dan sebaliknya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas.

2.5.2. Mudah beraksi bahkan agresif terhadap gangguan atau stimulus luar yang mempengaruhinya.

2.5.3. Suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.

2.5.4. Ada kecenderungan tidak patuh pada orangtua, lebih senang pergi bersama temannya daripada tinggal di rumah.

2.5.5. Mengembangkan cara berpikir abstrak dan idealistis.

2.5.6. Ingin mengetahui hal-hal baru sehingga muncul perilaku ingin mencoba-coba.

2.6. Stress Pada Remaja

Ada perbedaan tingkat stres pada tahapan perkembangan remaja, berikut ini tingkatan stres pada remaja, yaitu:

2.6.1. Remaja awal (11 atau 12 sampai 14 tahun)

Karakteristik remaja awal yaitu, terjadinya perubahan biologis cepat, relatif tinggi level stresnya, dan relatif rendah kopingnya (Persike & Seiffge-Krenke, 2011; Sontag, *et al.*, 2011 dalam Rathus, 2014).

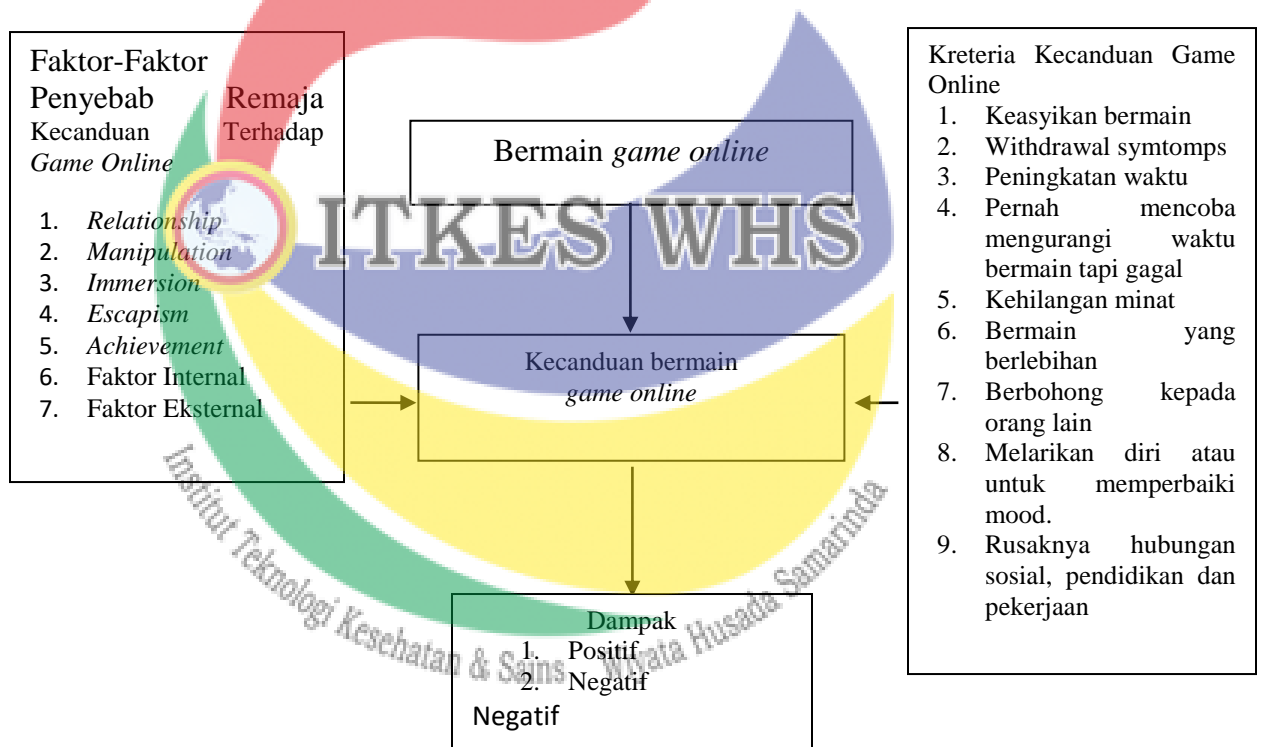
2.6.2. Remaja pertengahan (14 sampai dengan 16 tahun)

Terjadi perubahan biologis yang luas, stres berkurang dan kemampuan coping meningkat (Rathus, 2014).

2.6.3. Remaja akhir (16 sampai dengan 18 atau 19 tahun)

Remaja terlihat lebih dewasa, stres biasanya menurun, dan kemampuan coping lebih tinggi daripada remaja awal dan pertengahan (Persike & Seiffge-Krenke, 2011; Sontag et al., 2011 dalam Rathus, 2014).

B. KERANGKA TEORI PENELITIAN



Skema 2.1 Kerangka Teori Penelitian

Adaptasi teori Menurut Yee, 2005 dalam Mary, 2012; Masya, 2016; APA, (Moggi dan Öjehagen, 2015; Petry et al., 2015; Pontes, Macur dan Griffiths, 2016)

C. KERANGKA KONSEP PENELITIAN

Kerangka konsep penelitian ini menggunakan konsep penelitian dari Lemmens (2009), dapat dilihat dari skema dibawah ini :



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan secara deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Rancangan penelitian menggunakan desain *cross sectional* yang digunakan untuk meneliti suatu kejadian pada waktu yang bersamaan. *Cross sectional* adalah studi epidemiologi yang mempelajari prevalensi, distribusi, maupun hubungan penyakit dan paparan dengan mengamati status paparan, penyakit atau *outcome* lain secara serentak pada individu- individu dari suatu populasi pada suatu saat. Dengan demikian studi *cross sectional* tidak mengenal adanya dimensi waktu (Sugiyono, 2016). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 46 siswa di SMAN 1 Sangatta Selatan yang bermain *game online*. (data primer, 2020)

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2016). Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik sampling yang digunakan *consecutive sampling* yaitu semua populasi dan memenuhi kriteria pemilihan

dimasukkan dalam penelitian sampai jumlah subjek yang diperlukan terpenuhi (Sugiyono, 2016).

Menurut Arikunto (2016), menentukan jumlah sampel berdasarkan rumus slovin dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

$$n = \frac{46}{1 + 46(0,05,0,05)}$$

$$n = 41,25 \text{ dibulatkan menjadi } 41$$

$$n = 41$$

Keterangan :

N = Besar populasi

n = Besar sampel

d = Tingkat kepercayaan / ketepatan yang diinginkan (0,05)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka jumlah sampel yang di dapatkan untuk remaja/siswa yang bermain *game online* di SMAN 1 Sangatta Selatan yaitu 41 Orang.

Dalam penelitian ini sampel diambil berdasarkan tiap kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan sebanyak 6 Kelas. Besarnya sampel tiap kelas dapat dihitung secara *stratified random sampling* adalah cara mengambil sampel dengan memperhatikan strata (tingkatan) di dalam populasi. Rumus yang digunakan seperti yang dikemukakan oleh Nazir (1999) dalam Arikunto (2016) sebagai berikut:

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

Di mana:

n_i : Jumlah sampel menurut strata

n : Jumlah sampel seluruhnya

N_i : Jumlah populasi menurut strata

N : Jumlah populasi seluruhnya

Tabel 3.1 Jumlah Sampel

No.	Ruang Kelas	Jumlah Populasi (Jumlah siswa)	Rumus	Jumlah Sampel
1	XI IPA 1	9	$9/46 \times 41$	8
2	XI IPA 2	9	$9/46 \times 41$	8
3	XI IPA 3	9	$9/46 \times 41$	8
4	XI IPS 1	6	$6/46 \times 41$	5
5	XI IPS 2	6	$6/46 \times 41$	5
6	XI IPS 3	7	$7/46 \times 41$	7
Total		46	-	41

Adapun kriteria sampel yang akan diteliti yaitu :

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik sampel yang dapat dimasukkan atau yang layak untuk diteliti (Nursalam, 2015), kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu:

- 1) Siswa yang bermain *game online*.
- 2) Siswa kelas XI
- 3) Usia 15-19 tahun
- 4) Bermain *game online* 4 atau lebih dari 4 jam dalam sehari
- 5) Bersedia menjadi responden

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah mengeluarkan atau menghilangkan yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2015), kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu :

- 1) Siswa yang sakit
- 2) Siswa yang tidak mengisi google form
- 3) Siswa yang menolak keikutsertaan dalam penelitian

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

D. Definisi Operasional

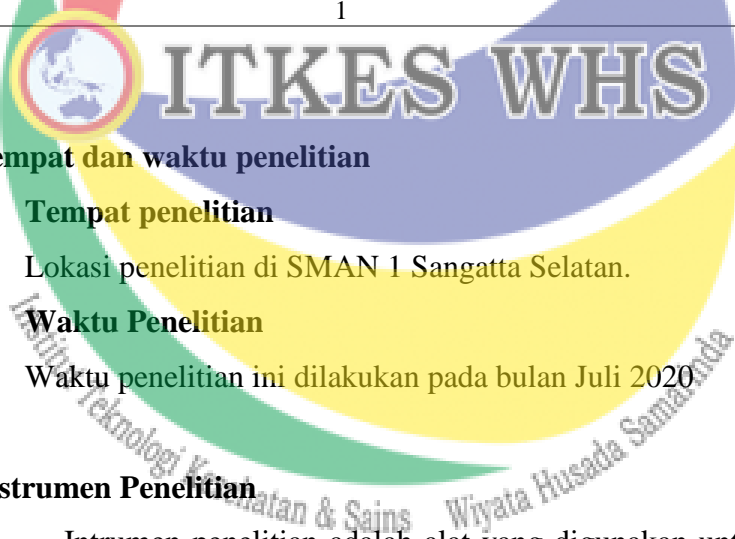
Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Karakteristik yang diamati (diukur) merupakan kunci dari definisi operasional. Pemberian arti atau makna pada masing-masing variabel berdasarkan karakteristik masing-masing variabel (Nursalam, 2017).

Tabel 3.2 Definisi Operasional

Variable	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1 Kecanduan <i>Game online</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam bermain <i>game online</i> . Dengan indikator <i>Salience</i> , <i>tolerance</i> , <i>modification</i> , <i>relapce</i> , <i>withdrawal</i> , <i>conflict</i> , dan <i>problems</i>	Kuesioner sebanyak 21 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi : score \geq 63,32 2. Tidak Adiksi : score < 63,32	Ordinal
Variable	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
2 Aspek <i>Salience</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam berpikir bermain <i>game online</i> sepanjang hari	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 9,44 2. Tidak Adiksi: score < 9,44	Ordinal

3	Aspek <i>Tolerance</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam waktu bermain <i>game online</i> yang semakin meningkat	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 9,20 2. Tidak Adiksi: score $<$ 9,20	Ordinal
4	Aspek <i>Mood Modification</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam bermain <i>game online</i> untuk lari dari masalah	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 10,93 2. Tidak Adiksi: score $<$ 10,93	Ordinal
5	Aspek <i>Relapce</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam kecendrungan untuk bermain <i>game online</i> kembali setelah lama tidak bermain	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 3. Adiksi: score \geq 8,80 4. Tidak Adiksi: score $<$ 8,80	Ordinal
6	Aspek <i>Withdrawal</i>	Tingkat ketergantungan remaja dalam hal merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 7,95 2. Tidak Adiksi: score $<$ 7,95	Ordinal
7	Aspek	Tingkat	Kuesioner	Dikategorikan	Ordinal

	<i>Conflict</i>	ketergantungan remaja dalam hal bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan	sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 8,10 2. Tidak Adiksi: score $<$ 8,10
8	Aspek Problem	Tingkat ketergantungan remaja dalam hal mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah	Kuesioner sebanyak 3 pertanyaan dengan menggunakan skala likert terdiri dari : Sangat sering : 5 Sering : 4 Kadang-kadang: 3 Pernah : 2 Tidak Pernah: 1	Dikategorikan Ordinal menggunakan <i>cut of point</i> berdasarkan mean, dimana data berdistribusi normal: 1. Adiksi: score \geq 8,90 2. Tidak Adiksi: score $<$ 8,90



E. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi penelitian di SMAN 1 Sangatta Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2020.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoadmojo, 2012). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar kuesioner. Kuesioner yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini meliputi :

1. Kuesioner Demografi Responden

Berisi tentang karakteristik responden, yang terdiri dari 4 pertanyaan antara lain: usia, jenis kelamin, kelas, sekolah, lama bermain

game, tempat bermain game dan jenis game yang pernah dimainkan dalam 6 bulan terakhir.

2. Kuesioner Tingkat Kecanduan *Game Online*

Pernyataan untuk variable tingkat kecanduan *game online* pada remaja yang merupakan kuesioner dengan menggunakan skala GAS (*Game Addiction Scale*). Alat ukur ini merupakan modifikasi dari (Lemmens,2009). Kuesioner ini terdiri dari 21 pertanyaan yang dibagi menjadi 3 item *favorable* dari setiap aspek. Alternatif jawaban dan skor dalam skala ini menggunakan bentuk terdiri dari Tidak Pernah (TP) dengan skor 1, Pernah (P) skor 2, Kadang-Kadang (KD) skor 3, Sering (S) skor 4 dan Sangat Sering (SS) skor 5. Pada penelitian ini kuesioner melalui aplikasi dari google form (formulir) berupa link yang dibagikan kepada responden.

G. Prosedur Pengumpulan Data dan Sumber Data

1. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses yang sangat penting, maka harus dilakukan dengan baik dan benar. Kegiatan dalam proses pengolahan data terdiri dari :

- a. *Editing* untuk meneliti kelengkapan data dengan cara mengkoreksi data yang telah diperoleh, sehingga dapat dilakukan perbaikan data yang kurang. Peneliti telah mengkoreksi data yang diperoleh, dengan hasil semua data lengkap dan dapat digunakan dalam penelitian ini.
- b. *Coding* untuk mempermudah dalam pengolahan data dan proses Selanjutnya melalui tindakan mengklasifikasikan data.
- c. *Entry* untuk memasukkan data yang diperoleh menggunakan fasilitas komputer dengan sistem program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Penelitian ini menggunakan sistem SPSS dengan langkah pertama uji normalitas.

- d. *Tabulating* untuk penyusunan data yang merupakan pengorganisasian data sedemikian rupa agar dengan mudah dapat dijumlah, disusun dan disajikan serta dianalisis. Peneliti ini melakukan tabulating data dengan cara menghitung rerata dari masing-masing variabel.
- e. Verifikasi, memasukkan data pemeriksaan secara visual terhadap data yang telah dimasukkan kedalam komputer
- f. Output komputer, hasil yang telah dianalisis oleh komputer kemudian dicetak.

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2009). Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner. Sumber data terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Sumber data primer

Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data (Sugiyono, 2012). Data primer dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Sangatta Selatan.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang dikumpulkan oleh orang lain dan bukan subjek penelitian itu sendiri (Sugiyono, 2012). Data sekunder dalam penelitian ini adalah guru responden.

H. Analisa data

Analisa data secara umum dilakukan/diolah secara statistik melalui analisa secara univariat dan bivariat. Penelitian ini menggunakan analisa

univariat, dimana data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, lembar kuesioner akan diolah menjadi analisa *univariat*. Data yang telah didapatkan saat penelitian akan diolah menggunakan perangkat lunak komputer dengan aplikasi *Statistical Product and Service Solution 21* (SPSS) dan akan ditampilkan dalam bentuk tabel data.

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada variabel tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3. Uji Normalitas

Variabel	Mean	Median	SD	Min-Mak	Shapiro –Wilk
Tingkat Kecandaun	63,32	63.00	16,428	29-96	0,606

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 3.3. uji normalitas di atas berdasarkan statistik deskriptif diketahui bahwa hasil uji shapiro-wilk dengan nilai p value 0,606 lebih besar dari nilai alpha (0,05), yang berarti distribusi normal, sehingga nilai titik potong menggunakan mean (63,23).

2. Analisa Univariat

Analisa Univariat yang digunakan untuk menggunakan variabel dan subjek penelitian dengan tidak melakukan analisis perbedaan atau hubungan antar variabel. Analisa Univariate dilakukan untuk memberi gambaran atau penjelasan terhadap variabel yang diteliti. Untuk mengetahui frekuensi dan presentase (Notoatmodjo, 2012) dengan rumus sebagai berikut:

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

Ketrangan:

P : Presentase yang dicari

F : Frekuensi responden untuk setiap pertanyaan

N : Jumlah sampel

I. Etika Penelitian

Etika penelitian menjelaskan masalah etika penelitian yang merupakan hal penting dalam suatu penelitian, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan (Dahlan, 2014)

1. *Informed consent* (Penjelasan dan Persetujuan)

Informed consent merupakan cara persetujuan antara peneliti dengan responden yang dilakukan penelitian dengan memberikan lembar persetujuan untuk bersedia dijadikan responden sebelum penelitian dilakukan. Sebelum melakukan penelitian responden diberikan informasi tentang tujuan penelitian agar responden memahami maksud, tujuan serta dampaknya. Adapun syarat *informed consent* adalah sebagai berikut :

1.1. Aspek bahasa.

Bahasa yang digunakan dalam formulir *informed consent* adalah bahasa untuk orang awam.

1.2. Aspek kelengkapan dokumen.

Pada *footer dan header* formulir harus ada informasi mengenai judul penelitian atau nomor protokol penelitian, versi dan tanggal *informed consent* dibuat, *informed consent* dewasa atau untuk anak, tempat penelitian dan nomor subjek penelitian. Kelengkapan dokumen ini harus ada pada setiap halaman lembar *informed consent*.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Kerahasiaan responden tetap terjaga, maka peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data. Lembar tersebut hanya diberi nomor kode tertentu atau berupa inisial dari nama responden.

3. **Confidentiality (kerahasiaan)**

Confidentiality adalah masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiannya oleh peneliti dan hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

J. **Alur Penelitian**

Alur penelitian memberikan gambaran keseluruhan mengenai prosedur penelitian (Dahlan, 2014). Prosedur pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. **Prosedur Administratif**

- a. Peneliti meminta surat pengantar dari STIKES Wiyata Husada Samarinda untuk melakukan penelitian di Sangatta, Kutai Timur
- b. Mengajukan surat permohonan ijin penelitian kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Sangatta Selatan.
- c. Mengajukan permohonan ijin pengumpulan di SMAN 1 Sangatta Selatan pada kelas XI.
- d. Menentukan responden penelitian sesuai kriteria inklusi dan eksklusi. (data primer, 2020)
- e. Mengajukan ijin dan kesepakatan kepada responden untuk menjadi sampel dan menandatangani lembar persetujuan menjadi responden (*informed consent*) bagi responden yang bersedia untuk menjadi sampel penelitian.
- f. Mendiskusikan waktu penelitian dengan responden

2. **Prosedur Teknis Penelitian**

- a. Mempersiapkan lembar kuesioner untuk dibagikan kepada para responden melalui *link google form* (formulir)
- b. Menghubungi masing-masing responden untuk mengajukan persetujuan melakukan penelitian via *Whatapps*
- c. Membuat kesepakatan waktu untuk mengisi *google form* (formulir)
- d. Menjelaskan kepada responden tujuan penelitian
- e. Memberikan kuesioner kepada responden untuk di isi oleh responden melalui *google form* (formulir)
- f. Mengucapkan terima kasih kepada para responden karena telah berpartisipasi dalam penelitian ini.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sangatta Selatan dengan alamat sebelumnya JL. PERTAMINA KM 05, Singa Geweh, Kec. Sangatta Selatan sekarang menetap di Jl. APT. Pranoto, Jl. Guru Besar Kec. Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur. SMA Negeri 1 Sangatta Selatan berdiri sejak tanggal 1 Juli 2007. Semenjak didirikan SMA Negeri 1 Sangatta Selatan merupakan salah satu sekolah di wilayah Kutai Timur yang berusaha menunjukkan keberadaannya. Perjalanan SMA Negeri 1 Sangatta Selatan selama 4 tahun adalah usia yang dikategorikan usia muda, namun demikian telah banyak meraih prestasi akademis maupun non-akademis, mampu bersaing dan berkompetisi dengan sekolah lain di tingkat lokal maupun regional.

SMA Negeri 1 Sangatta Selatan berada di tempat yang cukup strategis, di bagian Selatan wilayah Sangatta, satu lokasi berdekatan dengan Sungai Sangata, sebuah daerah yang belum ramai dan belum terjangkau alat transportasi umum. Kondisi ini menjadi salah satu tantangan bagi calon siswa baru dari wilayah Kecamatan Sangatta Utara maupun Selatan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni global saat ini, sangatlah disadari oleh pemerintah untuk terus menerus memperbaiki sistem pendidikan nasional termasuk untuk terus mengembangkan sistem kurikulum yang tepat untuk setiap jenjang satuan pendidikan. Wujud dari upaya tersebut lahirlah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (UU 20/2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 (PP 19/2005) tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengamankan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada setiap

jenjang pendidikan dasar dan menengah, dengan mengacu kepada Standar Isi (SI) yang ditetapkan dengan Permen Diknas No 22 tahun 2006 dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetapkan dengan Permen Diknas No 23 tahun 2006 serta berpedoman pada panduan penyusunan KTSP yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Merespon amanat Undang-undang tersebut di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada khususnya, SMA Negeri 1 Sangatta Selatan sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah memandang perlu untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)/ Kurikulum SMA Negeri 1 Sangatta Selatan. Kurikulum ini disusun mengacu pada SI, SKL dan berpedoman pada panduan penyusunan KTSP sesuai dengan visi, misi dan tujuan sekolah serta pertimbangan komite sekolah, dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, potensi dan kondisi sekolah dan daerah, yang mampu mewadai kepentingan nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Sangatta Selatan merupakan kecamatan hasil pemekaran yang berasal dari Kec. Sangatta. Kecamatan sangatta dimekarkan menjadi 3 kecamatan baru yaitu Kecamatan Teluk Pandan, kecamatan Sangatta Selatan dan Kecamatan Sangatta Utara. Kecamatan Sangatta Selatan terletak dalam Taman Nasional Kutai yang merupakan wilayah konservasi dengan status dalam usulan pemerintah daerah Kabupaten Kutai Timur kepada Departemen Kehutanan untuk dilepas dari kawasan taman nasional. Dengan demikian dalam pengelolaan sekolah selain disesuaikan dengan grand strategi pembangunan daerah juga perlu wawasan tentang konservasi.

Adapun Visi Sekolah “Terwujudnya lulusan yang berkepribadian dan berakhlak mulia, dinamis dan memiliki etos kerja serta menggali ilmu yang tinggi, kompetitif, tertib, amanah, bertanggungjawab dan mandiri”. Dan untuk Misi Sekolah adalah

- a. Membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan melaksanakan Pembelajaran aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) agar siswa dapat “enjoy” – percaya diri dalam pembelajaran serta pada gilirannya menjadi teladan di masyarakat dan lingkungannya.
- b. Membangun proses pembelajaran dan layanan informasi pendidikan Sain dan Ilmu Sosial berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c. Meningkatkan prestasi di bidang akademik maupun non-akademik.
- d. Mendidik siswa agar dapat memiliki kompetensi dan sikap sesuai tuntutan bidang ilmu.
- e. Membangun wawasan agribisnis dan konservasi.
- f. Membangun kemandirian siswa dengan penguasaan teknologi dan kemampuan mengembangkan kapasitas diri secara berkelanjutan.

2. Data Demografi Responden

Distribusi data demografi responden pada penelitian ini terdiri dari usia, jenis kelamin, lama bermain game dalam sehari, tempat bermain game dan jenis game yang pernah dimainkan dalam 6 bulan terakhir pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Data Demografi Responden di Kelas XI SMAN 1 Sangatta Selatan.

Usia (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
16	26	63,4%
17	13	31,7%
18	2	4,9%
Jumlah	41	100%

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	29	70,7%

Perempuan	12	29,3%
Jumlah	41	100%
Lama bermain game sehari	Jumlah	Persentase (%)
4 Jam	20	48,8%
> 4 Jam	21	51,2%
Jumlah	41	100%
Tempat bermain game	Jumlah	Persentase (%)
Rumah	32	78,0%
Sekolah	1	2,4%
Game zone/ warung internet	2	4,9%
Warung kopi/ kafe	2	4,9%
Tempat lainnya	4	9,8%
Jumlah	41	100%
Jenis game online 6 bulan terakhir	Jumlah	Persentase (%)
Mobile Legend Bang Bang (MLBB)	19	46%
PUBG Mobile	14	34%
Clash of Clans	4	10%
Free Fire	2	5%
Hago	2	5%
Jumlah	41	100%

Sumber : data primer, 2020

Pada table 4.1 diperoleh hasil bahwa untuk usia remaja antara 16 sampai 18 tahun ini paling banyak yang gemar dalam bermain *game online* sesuai dengan pendapat Jap et al., (2013) kasus kecanduan *online game*

terbanyak pada pelajar di Indonesia mencapai 10,15%. Untuk jenis kelamin responden sebagian besar laki-laki sebanyak 29 responden (70,7%) hal ini sesuai oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2015) menyatakan, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta dan menduduki peringkat ke-8 tingkat dunia berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh kaum laki-laki dengan persentase hampir 90%. Pada lama bermain game sehari terdapat data yang tidak signifikan jauhnya yaitu pada 4 jam yang bermain *game online* berjumlah 20 responden (48,8%), sedangkan untuk > 4 jam berjumlah 21 responden (51,2%) hal ini berkaitan penelitian Ita (2014), hasil wawancara secara acak dilakukan oleh peneliti kepada 30 siswa yang gemar bermain *game online* dengan total siswa yaitu 320 siswa, dari ketiga kelas di SD Muhammadiyah Condong Catur tersebut diperoleh hasil 30% siswa siswi bermain hingga >5 jam. Untuk jenis *game online* yang dimainkan 6 bulan terakhir paling banyak pada jenis *game online* yang dimainkan ialah Mobile Legend Bang Bang (MLBB) berjumlah 19 responden (46%) hal ini berkaitan dengan *game* yang memang lagi hits pada tahun ini bahkan ditahun-tahun sebelumnya. Untuk tempat bermain game paling banyak dikerjakan di rumah berjumlah 32 responden (78%) hal ini berkaitan erat dengan masa *pandemic Covid 19* dimana semua murid sekolah yang dalam masa Pendidikan, belajar melalui daring dirumah sehingga membuat pelajar/remaja lebih banyak waktu dalam bermain *game online*.

3. Analisis Univariat

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2. Kecanduan *game online* pada remaja kelas XI

Kecanduaan *game online*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Adiksi	22	53.7	53.7	53.7
Valid tidak adiksi	19	46.3	46.3	100.0
Total	41	100.0	100.0	

m

ber data primer, 2020

Dilihat tabel 4.2 di atas terdapat kecanduan(adiksi) *game online* pada remaja Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan berjumlah 22 responden (53,7%) dan yang tidak kecanduan (adiksi) berjumlah 19 responden (46%). Dapat disimpulkan atau diasumsikan bahwa remaja pada saat ini mengalami kecanduan saat bermain dalam permainan gamenya.

Adapun distribusi frekuensi tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan sebagai berikut:

a. *Seliance*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3. Tingkat Kecanduan *game online* dari aspek *seliance* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>Salience</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	26	63,4
Tidak adiksi	15	36,6
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan hasil tabel 4.3. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *seliance* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI terdapat didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 26,8%.

b. *Tolerance*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4. Tingkat Kecanduan *game online* dari aspek *tolerance* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>tolerance</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	27	65,9
Tidak adiksi	14	34,1
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.4. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *tolerance* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 31,8%.

c. *Mood Modification*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5. Tingkat kecanduan *game online* dari aspek *mood modification* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>mood modification</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	28	68,3
Tidak adiksi	13	31,7
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.5. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *mood modification* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 36,6%.

d. *Relapce*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6. Tingkat kecanduan *game online* dari aspek *relapce* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>relapce</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	25	61
Tidak adiksi	16	39
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.6. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *relapce* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 22%.

e. *Withdrawal*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7. Tingkat kecanduan *game online* dari aspek *withdrawal* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>withdrawal</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	25	61
Tidak adiksi	16	39
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.7. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *withdrawal* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 22%.

f. *Conflict*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8. Tingkat kecanduan *game online* dari aspek *conflict* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>conflict</i>	Jumlah	Persentase (%)
---	--------	----------------

Adiksi	25	61
Tidak adiksi	16	39
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.8. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *conflict* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 22%.

g. *Problems*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9. Tingkat kecanduan *game online* dari aspek *problems* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Kecanduan <i>game online</i> pada remaja dari aspek <i>problems</i>	Jumlah	Persentase (%)
Adiksi	25	61
Tidak adiksi	16	39
Jumlah	41	100

Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.9. tingkat kecanduan *game online* dari aspek *problems* pada remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan kelas XI didapatkan bahwa selisih persentase yang adiksi dan tidak adiksi sebesar 22%.

B. Pembahasan

1. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan

Berdasarkan langkah-langkah Analisa data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka diperoleh gambaran kecanduan secara jelas mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Maka pada bagian ini akan diuraikan tentang kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan beserta dengan indikator *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan mayoritas mengalami tingkat kecanduan (adiksi) *game online* sebanyak 22(53,7%) responden dan yang tidak mengalami kecanduan (adiksi) sebanyak 19(46,3%) responden.

Hal ini sesuai dengan pendapat Young, 2011 kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu. Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan game online jika penggunaanya bisa lebih dari 3 jam dalam sehari (Laili, 2015:2).

WHO telah menetapkan kecanduan game online atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. (WHO,2018).

Dari penelitian Ita (2014), hasil wawancara secara acak dilakukan oleh peneliti kepada 30 siswa yang gemar bermain *game online* dengan total siswa yaitu 320 siswa, dari ketiga kelas di SD Muhammadiyah Condong Catur tersebut diperoleh hasil bahwa frekuensi siswa dalam bermain *game online* yaitu, 30% siswa bermain *game online* setiap hari, 20% siswa siswi bermain *game online* 3-5 kali seminggu, dan 10% bermain 2 kali dalam seminggu. Dengan durasi bermainnya yaitu 53,3% siswa siswi bermain selama 1-2 jam sekali main, 20% bermain hingga 3-5 jam dan 30% siswa siswi bermain hingga >5 jam.

Menurut Yuwanto, 2010 Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (excessive). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

Kecanduan di definisikan “An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Arthur, 2010).

Alasan penelitian ini dilakukan pada remaja dikarenakan asumsi dasar peneliti remaja mudah terpapar kecanduan sesuai penelitian dan pendapat Syahrani, 2015 Para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *online game*. Seperti kecanduan lainnya, *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Ketika tidak dapat bermain *game online* maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan. (Santoso, 2013)

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Liasna (2017) dengan penelitian yang berjudul “Gambaran Adiksi Online Game pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan Medan”. Didapatkan hasil bahwa presentase adiksi online game pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan sebanyak 100% didominasi oleh jenis kelamin laki-laki, siswa SMA/setara, uang saku lebih dari Rp 500.000/bulan dan tinggal bersama kedua orangtuanya. Motivasi bermain terbanyak yaitu sebagai sarana bersantai, layanan warnet yang sering digunakan yaitu 5 jam dan jenis game yang banyak dimainkan yaitu MMORPG. Sedangkan pada penelitian Rahman

(2018) dengan judul Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan *Game Online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan remaja game online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah tingkat kecanduan game online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54,5%).

Dari penelitian dan pendapat tersebut menjadikan 7 komponen/aspek untuk mengidentifikasi kecanduan *game online* menurut Lemmens, 2009 yaitu *saliance* (berpikir bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), *relapce* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah).

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa remaja yang bermain *game online* kurang dapat mengatasi dorongan-dorongan yang timbul untuk menghabiskan waktu bermain *game online*, sehingga remaja menjadi kecanduan untuk selalu bermain *game online*. Hasil penelitian dapat diasumsikan bahwa sebagian besar remaja mengalami tingkat kecanduan dari 7 aspek kecanduan *game online* sebanyak 22 siswa/I (53,7%) di SMAN 1 Sangatta Selatan.

2. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek *Salience*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *salience* mengalami kecanduan (adiksi) *game online* sebanyak 26 (63,4%) responden.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), aspek terjadi ketika bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan

seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain game akan selalu terpikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

Bermain *game online* mendorong remaja untuk menghabiskan waktu yang berlebihan sehingga cenderung membuat pikiran mereka untuk menjadikan aktivitas ini menjadi paling penting dalam hidupnya, mendominasi pikiran dan perilakunya. Jika remaja selalu memikirkannya dan menghabiskan waktu luangnya untuk dapat bermain *game online* yang populer dikalangan game sepanjang waktu kriteria ini sering disebut dengan aspek *salience* Lemmens (2009). Menurut Piye, Bidjuni & Wowling (2014) menyatakan bahwa hal yang membuat remaja bermain *game online* adalah pertemanan atau interaksi sosial, kesenangan atau reaksi, serta dorongan yang timbul dari latar belakang keperibadian penggunanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masyita (2016), tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain dota 2 Malang didapatkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *salience* sebanyak 61%. Dan hasil penelitian yang dilakukan Shafura (2017) tentang hubungan tingkat *game online* dengan prestasi akademik remaja di SMPN Banda Aceh didapatkan data 20% mengalami *salience*.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa lebih dari setengah siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan mengalami tingkat kecanduan kategori adiksi pada aspek *salience* pemain *game online* memang terpikirkan dengan game tersebut akan tetapi tidak sampai mendominasi keseluruhan. Maksudnya dari arti tersebut pemain akan terpikir bermain *game online* ketika sedang tidak memikirkan hal lain yang lebih penting meski terkadang gagal dalam berkonsentrasi terhadap kegiatan penting yang sedang ia lakukan. Jadi tidak keseluruhan waktunya terpikir oleh *game online*.

3. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek *Tolerance*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *tolerance* mengalami kecanduan (adiksi) *game online* sebanyak 27 (65,9%) responden.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *gamee online* secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain bertambah jumlahnya. Sedangkan menurut Chen dan Chang (2008) biasanya *tolerance* ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh santoso (2017), tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja didapatkan bahwa kecanduan *game online* DOTA 2 pada aspek *tolerance* berada pada kategori adiksi sebanyak 68% responden.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa sebagian siswa kelas XI mengalami tingkat kecanduan kategori adiksi pada aspek indikator *tolerance*. Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain *game online* dan bahkan menambah waktu bermainnya. Hal ini dikarenakan untuk penyelesaian game dalam satu ronde memakan waktu yang lama, jadi pemain *game online* menambah waktu bermain gamenya ketika memang merasa tidak ada kegiatan yang lebih penting, sehingga masih dapat menghentikan kegiatan gamingnya saat kegiatan lainnya mendesak.

4. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek *Mood Modification*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *mood modification* mayoritas mengalami kecanduan *game online* pada aspek tersebut sebanyak 28 (68,3%) responden.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*. Modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stress, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain game. Pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan *mood* yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Hussain dan Griffiths (2009) tentang *Exesive use massively multi-player online role-playing games: a pilot study*, didapatkan bahwa sepertiga dari gamers (34%) sangat setuju mereka menggunakan game sebagai cara mengubah suasana hati mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masyita (2016), tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain dota 2 Malang didapatkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *mood modification* berada pada kategori tersebut sebanyak 53%.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa remaja lebih dari setengah mengalami tingkat adiksi pada aspek *mood modification*, bermain *game online* akan menjadi pilihan pertama yang akan mereka pilih untuk dilakukan sebagai pelarian diri atau sekedar beristirahat dari penatnya beban tanggung jawab dan tugas yang ia miliki. Seperti hasil penelitian Hussain (2009) menunjukan orang yang bermain *game online* mengakui bahwa mereka bermain game computer sebagai pelarian dunia nyata. Pemain dalam kategori ini akan merasakan peningkatan suasana hati yang sangat besar ketika mulai bermain *game online*.

5. Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek *Relapce*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *relapce* sebagian besar mengalami kecanduan *game online* sebanyak 25 responden (61%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), kecendrungan pemain *game online* untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain

game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safura (2017), tentang hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik remaja di SMPN Banda Aceh didapatkan data bahwa 44,7% mengalami indikator kecanduan *game online relapce*.

Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa remaja mengalami kecanduan pada aspek *relapce*, pemain pada katefori ini akan sangat kesulitan untuk menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online*, karena mereka akan merasakan perubahan emosi yang tidak stabil dan jika pada tingkat yang parah mereka bahkan merasakan efek fisik sehingga mengganggu uapaya mereka dan akan menghentikan bermain *game online* yang berlebihan.

6. Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek *Withdrawal*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bawa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *withdrawal* sebagian besar mengalami kecanduan *game online* sebanyak 25 responden (61%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*). Sedangkan menurut Chen dan Chang (2008) seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2017), tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada

remaja didapatkan bahwa kecanduan *game online* DoTA 2 pada aspek *withdrawal* berada pada kategori sedang sebanyak 52% responden.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa sebagian remaja mengalami tingkat kecanduan kategori adiksi pada aspek *withdrawal*. Pemain *game online* secara umum memiliki kecenderungan untuk kembali pada pola awal. Artinya mereka selalu gagal dalam kembali ke pola awal bermain ketika mereka mulai mencoba berhenti dari bermain.

7. Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek Conflict.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *conflict* sebagian besar mengalami kecanduan *game online* sebanyak 25 responden (61%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), dalam hal ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat mencakup argument dan pengabaian atau kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya. Indikator *conflict* ini terjadi apabila permainan seorang tiba tiba berhenti secara terpaksa, hal ini sesuai dengan pernyataan Young (2009) orang tua yang mencoba untuk menempatkan batas waktu pada permainannya mungkin menemukan seorang anak menjadi marah, tidak rasional dan bahkan kekerasan. Remaja yang tidak dapat mengakses permainan mengalami kerugian, mereka ingin berada di permainan dan tidak ingin melewatkan bermain game. Perasaan ini dapat menjadi begitu kuat apabila mereka menjadi mudah marah, cemas atau depresi ketika mereka dipaksa untuk berhenti dari game (Leung, 2004 dalam Young 2009)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masyita (2016), tentang pengaruh control diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain

DOTA 2 Malang didapatkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *conflict* sebanyak 78%.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa lebih dari setengah siswa di SMAN 1 Sangatta Selatan mengalami tingkat kecanduan kategori adiksi pada aspek *conflict*. Pemain *game online* secara umum memiliki beberapa konflik yang dimiliki akibat bermain *game online*. Konflik yang mereka hadapi tidak pada semua aspek pada kehidupannya. Meski mereka memiliki konflik interpersonal dalam dirinya mengenai keinginan yang terus mendorong untuk bermain *game online* dengan kesadarannya, akan tetapi tidak memiliki konflik dengan sosial atau aspek kehidupan lainnya.

8. Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan Berdasarkan Aspek Problem.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja di SMAN 1 Sangatta Selatan berdasarkan aspek *problem* sebagian besar mengalami kecanduan *game online* sebanyak 25 responden (61%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Lemmens (2009), aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain game yang berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial maupun yang timbul dalam diri individu seperti perasaan subjektif dari hilangnya control. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik pemain yang berlebihan dalam bermain *game online* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik sebelumnya. Sedangkan menurut Chen dan Chang (2008) dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Masyita (2016), tentang pengaruh control diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain dota 2

Malang didapatkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *problem* berada pada kategori adiksi sebanyak 65%.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan mengalami tingkat kecanduan kategori adiksi pada aspek *problem*. Pemain akan mengalami beberapa masalah akan tetapi tidak sampai mengganggu kehidupan sehari-harinya. Misalnya masalah fisik pemain akan mengalami beberapa masalah kesehatan ringan, seperti kurang istirahat atau Lelah pada mata. Selain itu jika terdapat masalah sosial pun, pemain pada kategori ini akan dapat mengatasi konflik yang berakibat dari kebiasaan bermain yang berlebihan karena adanya usaha untuk memperbaikinya

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengumpulan data yang dilakukan disekolah dengan pemahaman siswa tentang makna kecanduan termasuk data yang sensitif dan dengan adanya pandemic Covid-19 tidak dapat bertatap langsung atau bertemu langsung dengan siswa.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan dari hasil pengisian kuesioner dari link via *google form* sehingga memungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian, seperti orang lain yang mengisi bukan responden/siswa yang bersangkutan.
3. Pengisian kuesioner tidak dapat dimonitor oleh peneliti sehingga peneliti tidak yakin akan kejujuran atau ketakutan dalam menjawab yang sebenarnya dari responden. Dan peneliti juga tidak bisa memastikan responden dalam menjawab secara berfikir jernih (hanya ingin cepat selesai menjawab dan ingin cepat ke aktivitas lainnya)
4. Penelitian ini hanya menggunakan metode pembagian kuesioner dalam bentuk baku yang diadopsi dari *Scale Game Additions (GAS)* Lemmens (2009). Sehingga lebih akurat jika penelitian ini menggunakan metode wawancara terpimpin daripada pembagian atau pengisian angket.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan memiliki adiksi yang tinggi berdasarkan aspek pernyataan yang telah diuji diantaranya adalah

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja dari aspek *saliance* berdasarkan GAS (*Game Addiction Scale*). Kuesioner ini merupakan bentuk baku yang diadopsi dari Lemmens (2009) dengan presentase 63%. Pada tingkat kecanduan *game online* pada remaja dari aspek *tolerance* dengan presentase 65,9%. Untuk tingkat kecanduan *game online* pada remaja dari aspek *mood modification* memiliki presentase yang tinggi dari semua aspek yaitu dengan presentase 68,3%. Sedangkan pada tingkat kecanduan *game online* pada remaja dari aspek *relapce*, *withdrawal*, *conflict* dan *problem* memiliki presentase yang sama dengan presentase sebanyak 61%.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan maka disarankan yaitu:

1. Siswa/remaja

Agar dapat mengontrol frekuensi dalam bermain game untuk mencegah adiksi yang akan berlebihan lagi dikemudian hari.

2. Bagi orang tua

Agar para orang tua dapat mengawasi dan mengontrol remaja dalam bermain *game online* terutama pada saat masa pandemic *Covid 19* ini yang banyak melakukan aktivitas dirumah.

3. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman yang sangat berharga dalam rangka memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang “gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja”.

4. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk dilakukan penelitian selanjutnya dalam menggunakan metode dan desain yang lebih lagi.

5. Bagi Profesi Keperawatan

Sebagai bahan referensi dan kolaborasi bagi instansi terkait seperti Puskesmas berkaitan edukasi kesehatan bagi remaja sesuai 6 program puskesmas salah satunya yaitu program promosi kesehatan.

6. Pengembangan Metodologi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan manfaat dalam pengembangan riset-riset keperawatan, asuhan keperawatan dan tindakan keperawatan khususnya dibidang keperawatan komunitas terkait gambaran tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Riyanto. (2013). Statistik Deskriptif. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arthur,S &Emily. 2010. Kamus Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Association, A. P. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Bara, M.Mora Anggara B. (2019). Gambaran Kebiasaan Bermain Game Online, Pola Makan dan Status Gizi Remaja Putra Kelurahan Sei Kera Hulu Kecamatan Medan Perjuangan. (Skripsi, Universitas Sumatera Utara). Diakses dari <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/26583>
- Benarroch,et al. (2011). Factor Influencing Adolescent Eating Behaviour: Application and Validation of a Diagnostic Instrument. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, 9(3), 1219-1244.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. Int J Ment Health Addiction, 11, 149–161
- BKKBN. 2012. Pedoman Pengelolaan Pusat Informasi dan Konseling Remaja dan Mahasiswa (PIK R/M). Jakarta
- Chaplin, J. P. 2014. Kamus Lengkap Psikologi, edisi 16, Jakarta: Rajawali Pers.
- Christiati, A. (2016). Studi deskriptif: psychologicalwell being pada remaja yang kecanduan bermain game online.Jurnal ilmiah Mahasiswa universitas surabaya, 5(1), 1-12.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. An Exploration of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Dahlan, S. (2014). Statistik untuk kedokteran dan Kesehatan. Edisi 6. Jakarta.: Selemba Medika.
- Elizabeth Theresia (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung.
- Febriana. 2012. Dampak Permainan Game Online Terhadap Siswa. (<http://eprints.uny.ac.id/8590/2/BAB%201%20-%20008413244048.pdf> , di download 27 Juli 2020 pukul 13.00)
- Fithra, D.F. (2014). Permasalahan gizi pada remaja putri. Yogyakarta: Graha Ilmu..
- Furman, Ellen Frances. (2012). The Theory of Compromised Eating Behavior.
- Ganjar Suargani (2019). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019..
- Hardiyansyah Masya, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling,4.

- Holilurrohman, M. (2013). Perbedaan Kenakalan Remaja antara Remaja yang Tinggal dengan Orang Tua dan Remaja yang Tidak Tinggal dengan Orang Tua/Kos. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hong, Y. (2013). The relationship between students' conscientiousness level and their healthy eating behavior. *undergraduate Journal of Psychology*. Vol: 8. 8-11.
- Hurlock, E. B. 2011. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563– 571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Ita, P. (2014). Hubungan pengaruh video game dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Codong, Catur, Sleman (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). Diakses dari <http://repository.umy.ac.id/3456.4/78345>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S., Suteja, M.S. (2013) 'The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire', *plos one*, 8(4), pp. 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Kementerian Kesehatan RI. 2015. InfoDATIN: Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. Pusat Data dan Informasi. Jakarta
- King, D. L. dan Delfabbro, P. H. (2016) 'The Cognitive Psychopathology of Internet Gaming Disorder in Adolescence', *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(8), pp. 1635–1645. doi: 10.1007/s10802-016-0135-y
- King, Laura. 2010. Psikologi Umum. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kominfo. (2015). Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <http://kominfo.go.id>. (Online). (Diakses pada tanggal 27 juli 2020)
- Kontinen, Hanna. (2012). Dietary Habits and Obesity: The Role of Emotional and Cognitive Factors. Academic Dissertation, The Faculty of Social Sciences of the University of Helsinki.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5 (01), 65 - 72.
- Lee, Eun Jin. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 22, 208-213.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Liasna, M. (2017). Gambaran Adiksi Online Game pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan: Universitas Sumatera Utara
- Luanaigh, Pdraig O & Carison, Cindy. (2005). Ilmu kesehatan Masyarakat Untuk Mahasiswa Kebidanan. Jakarta: EGC.
- Mak, K., Lai, C.M., Watanabe, H., Kim, D.I., Bahar, N., Ramos, M. (2014) 'Epidemiology of Internet Behaviors and Addiction Among Adolescents in Six Asian Countries', *Brain research*, 17(11), pp. 720–728. doi: 10.1089/cyber.2014.0139.

- Mary Ann Liebert, Inc. CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING, Vol 15, Number 9, 2012.
- Masyita, Afin R. (2016) Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain DOTA 2 Malang. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang). Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/1/12410025>
- Moggi, F. dan Öjehagen, A. (2015) Co-occurring Addictive and Psychiatric Disorders, Co-occurring Addictive and Psychiatric Disorders A PracticeBased Handbook from a European Perspective. doi: 10.1007/978-3-642-45375-5.
- Morris, Stevan N. (2012). Eating To Ease: Emotional Eating In A Male College Population. Bachelor of Arts in Psychology, St, Mary's College of Maryland.
- Müller, K., Beutel, M., Egloff, B., Wölfling, K. (2013) 'Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the Big Five Personality Traits', European Addiction Research, pp. 129–136. doi: 10.1159/000355832.
- Notaoatmodjo, Soekidjo. (2015). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta Edisi revisi.
- Notoatmodjo, S. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam, (2017). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Edisi 4. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. (2015). Konsep dan metodologi penelitian ilmu keperawatan: pedoman skripsi tesis, dan instrument penelitian keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurul Badariah (2019). Hubungan Perilaku Agresi dan kecanduan Game Online Pada Mahasiswa.
- Patcheep, Kamonporn. (2011). Factors Influencing Thai Adolescents' Eating Behaviour. Thesis, School of Nursing Science, Faculty of Medicine and Health Science, University Od East Anglia.
- Petry, N.M., Rehbein, F., Ko, C.H., O'Brien, C.P. (2015) 'Internet Gaming Disorder in the DSM-5', Current psychiatry reports, 17(9), p. 72. doi: 10.1007/s11920-015-0610-0.
- Pontes, H.M., Macur, M. dan Griffiths, M.D. (2016) 'Internet Gaming Disorder Among Slovenian Primary Schoolchildren: Findings From a Nationally Representative Sample of Adolescents', Journal of Behavioral Addictions, 5(2), pp. 304–310. doi: 10.1556/2006.5.2016.042.
- Rahman, (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Skripsi. Samarinda: Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rathus, Spencer A. (2014). Childhood and Adolescence: Voyages In Development. United state: Wardswarth.

- Riduwan. (2009). *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safura, I & Tahlil, T. (2017). *kecanduan game online hubungannya dengan prestasi akademik remaja di Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh: program studi keperawatan, Universitas Syiah Kuala.
- Santoso, T. W. (2013). *Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII*. Indonesian Journal of guidance and counseling theory and application. 2(2)
- Shapura, Isnani Layina (2017). *Hubungan Tingkat Game Online dengan Prestasi Akademik Remaja di SMPN Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan, UNIVERSITAS SYIAH KUALA, Vol 2(3). ISSN : 27163555
- Streint, Tatjana., Cebolla, A., & Barrada, Juan R. (2013). *Internal Structure and Measurement Invariance of the DEBQ*. Facultad de Ciencias Sociales y Humans, Universidad de Zaragoza.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta. Bandung.
- Sulistiyowati, Ning., & Senewe, Philipus. F. (2010). *Pola Pencarian Pengobatan dan Perilaku Beresiko Remaja Di Indonesia (Analisis Lanjut Data Riskesdas 2007)*. Jurnal Ekologi Kesehatan, Vol. 9, 1347-1356.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Surya, Hendra. 2010. *Jadilah Pribadi yang Unggul Sebuah Solusi Pengembangan Diri dan Keterampilan Menolak (Refusal Skill) Narkoba*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suryanto, Rahmad Nico. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Sosiologi, 2(2), 1-15.
- Syahrani, R. 2015. *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling, (Online), Vol. 1, No. 1, dalam <http://digilib.unimed.ac.id> (diakses 06 Agustus 2020).
- Theresia Lumban, 2012, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik*, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok.
- Üneri, Ö. Ş. (2011) 'Evaluation of Internet Addiction in a Group of High', *Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 24(4), pp. 265–272. doi: 10.5350/DAJPN2011240402
- UNICEF. (2011). *The State of The World's Children 2011: Adolescence an Age of Opportunity*. New York: UNICEF.
- Weinstein, A. M. (2010) 'Computer and Video Game Addiction — A Comparison between Game Users and Non-Game Users', (4), pp. 268–276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.

- World Health Organization (WHO). (2014). Adolescent Development. Diakses dari http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence.
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Diperoleh Tanggal 05 Februari 2018, dari <http://www.who.int/features/qa/gamingdisorder/en/>
- Wough, Esther J et al. (2007). A Prospective Investigation of the Relation Among Cognitive Dietary Restraint, Subclinical Ovulatory Disturbance, Physical Activity, and Bone Mass in Healthy Young Women. *Am J Clin Nutr*, Vol. 86:1 Hal. 791-801
- Yohanes Rikki D Santoso, Jusuf T P (2017). Hubungan Kecanduan Game Online DOTA 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Vol 4, No 1, dalam <http://www.jurnalilmiah-paxhumana.org/> ISSN cetak : 2337-3512 ISSN online : 2548-3021
- Young, K. (2009) 'Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents', *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), pp. 355–372. doi: 10.1080/01926180902942191.
- Young, K.S and Abreu, C.N de (Eds.) (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Yugo Yonandar
Nim : B21833214101
Tempat Tanggal Lahir : Sangkulirang, 17 Januari 1992
Agama : Islam
Alamat : Jl. Yes Sudarso IV Gang Merpati 2 Rt/Rw 023/008
Teluk Lingga, Sangatta Utara, Kutai Timur.
Jenis kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Perawat
Instansi Pekerjaan : RSUD KUDUNGGA
Email : yugo.yonandar17@gmail.com
Riwayat pendidikan : 1. SDN 003 Benua Baru Ilir Sangkulirang (2004)
2. SMP Negeri 1 Sangkulirang (2007)
3. SMP Negeri 1 Sangkulirang (2007)
4. SMAN 1 Sangatta Utara (2010)
5. Politeknik Kesehatan Kemenkes Kalimantan Timur (2013)

Lampiran 1.

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada Yth.

Calon Responden

Di –

Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Peneliti : Yugo Yonandar

NIM : B21833214101

Judul Penelitian : **Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.**

Saya adalah mahasiswa Itkes Wiyata Husada Samarinda yang sedang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan.

Berikut ini peneliti akan menjelaskan jalannya proses penelitian, jika Saudara/I bersedia untuk ikut serta dalam penelitian ini. Pertama-tama peneliti akan meminta calon yang terpilih agar bersedia menjadi calon responden setelah mengadakan pendekatan dan memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian serta hak dan kewajiban selama menjadi responden. Responden yang bersedia selanjutnya diminta menandatangani lembar *Informed consent*. Memberikan kesempatan kepada responden untuk bertanya bila ada yang belum jelas.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan resiko apapun dan peneliti berjanji akan menjunjung tinggi serta menghargai hak Saudara/I dengan cara menjaga kerahasiaan identitas selama pengumpulan data, pengolahan dan penyajian laporan penelitian. Apabila Saudara/i ketika merasa kesulitan, mohon memberitahu peneliti, maka pelaksanaan penelitian akan ditunda dan akan dilanjutkan sesuai dengan keinginan Saudara/I dan boleh memutuskan untuk menolak penelitian kapanpun

dikehendaki tanpa ada konsekuensi atau dampak tertentu. Demikian surat penjelasan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, Juli 2020

Peneliti

Yugo Yonandar



Lampiran 2

**SURAT PERNYATAAN BERSEDIA
BERPARTISIPASI SEBAGAI RESPONDEN PENELITIAN**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :
Umur :
Kelas :
Alamat :
No. telp.....

Setelah mendapat penjelasan dari peneliti, dengan ini saya menyatakan bersedia berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian yang berjudul gambaran tingkat kecanduan *Game Online* pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan. Keikutsertaan saya ini sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun. Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Mengetahui
Peneliti

Yugo Yonandar

Samarinda,2020

Yang membuat pernyataan

Nama & Tanda tangan




Lampiran 3

KUESIONER PENELITIAN
GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA KELAS
XI DI SMAN 1 SANGATTA SELATAN

Perhatian :

1. Bacalah setiap pernyataan dan pertanyaan dengan teliti sebelum mengisinya.
2. Isilah data dengan sebenar-benarnya sesuai keadaan atau kondisi.
3. Kerahasiaan identitas dan jawaban dari pertanyaan dan pernyataan akan dijaga oleh peneliti.

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas diri anda
2. Jawablah sesuai dengan pertanyaan yang ada dengan memberi tanda *check* (✓) pada kotak yang anda pilih.
3. Berikut keterangan jika 
 - Sangat Sering (SS)
 - Sering (S)
 - Kadang-kadang (KK)
 - Pernah (P)
 - Tidak Pernah (TP)

A. Data Identitas Responden

1. Umur : (Tahun)
2. Nama : (boleh inisial)
3. Jenis Kelamin :
 - 1) Laki-laki
 - 2) Perempuan
4. Kelas :

5. Sekolah :
6. Jenis game yang dimainkan 6 bulan terakhir :
7. Lama bermain dalam sehari : 4 jam
> 4 jam
8. Tempat bermain game
1. Rumah
 2. Sekolah
 3. *Game zone*/ warung internet
 4. Warung kopi/ kafe
 5. Tempat lainnya

B. Kuesioner Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja

No.	Pertanyaan	TP	P	KK	S	SS
1.	<i>Salience</i> Apakah anda selalu berfikir <i>game online</i> yang anda mainkan setiap hari?					
2.	Apakah anda menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain <i>game online</i> ?					
3.	Apakah anda merasa telah tercandu bermain <i>game online</i> ?					
4.	<i>Tolerance</i> Apakah anda bermain <i>game online</i> lebih lama dari biasanya?					
5.	Apakah anda menambah jumlah waktu untuk bermain <i>game online</i> ?					
6.	Ketika memulai main <i>game online</i> apakah anda kesulitan untuk berhenti bermain?					
7.	<i>Mood Modification</i> Apakah anda bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah-masalah kehidupan anda?					
8.	Apakah anda bermain <i>game online</i> untuk melepaskan stress?					
9.	Apakah dengan bermain <i>game online</i> anda merasa lebih baik?					
10.	<i>Relapse</i> Apakah anda tidak bisa mengurangi waktu bermain <i>game online</i> ?					
11.	Apakah anda telah beberapa kali mencoba mengurangi waktu bermain <i>game online</i> , akan tetapi gagal?					
12.	Apakah anda selalu gagal ketika mencoba					

	mengurangi waktu bermain <i>game online</i>					
13.	<i>Withdrawal</i> Apakah anda merasa resah apabila tidak bermain <i>game online</i> ?					
14.	Apakah anda merasa marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> ?					
15.	Apakah anda merasa stress dan tertekan ketika tidak bermain <i>game online</i> ?					
16.	<i>Conflict</i> Apakah anda pernah bertengkar dengan orang lain (keluarga, teman, dll) karena waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> ?					
17.	Apakah anda mengabaikan orang lain (keluarga, teman, dll) karena bermain <i>game online</i> ?					
18.	Apakah anda pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ?					
19.	<i>Problems</i> Apakah waktu bermain <i>game online</i> anda menyebabkan gangguan pada waktu tidur anda?					
20.	Pernahkah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya demi bermain <i>game online</i> ?					
21.	Apakah anda merasa resah setelah bermain <i>game online</i> untuk waktu yang lama					

Lampiran 4 Rekapitulasi Data Penelitian

Identitas Responden							
No	Umur	JK		Lama Bermain		Tempat Bermain	Jenis Game < 6 bulan terakhir
1	17	1	L	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
2	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
3	16	2	P	> 4 jam	1	game zone/warnet	3 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
4	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
5	17	1	L	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
6	17	1	L	> 4 jam	1	tempat lainnya	5 PUBG Mobile
7	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
8	16	2	P	> 4 jam	1	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
9	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 Free Fire
10	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
11	16	2	P	> 4 jam	1	game zone/warnet	3 PUBG Mobile
12	17	1	L	4 jam	2	rumah	1 Free Fire
13	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 PUBG Mobile
14	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
15	16	1	L	4 jam	2	tempat lainnya	5 PUBG Mobile
16	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
17	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
18	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
19	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
20	16	2	P	> 4 jam	1	rumah	1 PUBG Mobile
21	16	2	P	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
22	17	1	L	4 jam	2	rumah	1 Clash Of Clans
23	16	2	P	4 jam	2	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
24	16	2	P	> 4 jam	1	rumah	1 Clash Of Clans
25	16	2	P	4 jam	2	rumah	1 Hago
26	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
27	17	2	P	4 jam	2	rumah	1 Clash Of Clans
28	16	1	L	4 jam	2	rumah	1 PUBG Mobile
29	17	1	L	> 4 jam	1	tempat lainnya	5 Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
30	17	2	P	4 jam	2	sekolah	2 Hago
31	17	1	L	4 jam	2	rumah	4 Mobile Legend

						kopi/kafe		Bang Bang (MLBB)
32	16	2	P	4 jam	2	rumah	1	PUBG Mobile
33	17	2	P	> 4 jam	1	rumah	1	Clash Of Clans
34	18	1	L	> 4 jam	1	tempat lainnya	5	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
35	17	1	L	4 jam	2	rumah	1	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
36	17	1	L	4 jam	2	rumah	1	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
37	16	1	L	4 jam	2	rumah	1	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
38	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1	PUBG Mobile
39	17	1	L	> 4 jam	1	rumah	1	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)
40	18	1	L	> 4 jam	1	rumah kopi/kafe	4	PUBG Mobile
41	16	1	L	> 4 jam	1	rumah	1	Mobile Legend Bang Bang (MLBB)

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Tingkat Kecanduan	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%



 Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

No.	Solomon			Tolerance			Mood Modification			Solomon			Withdrawal			Conflict			Problems		Total	
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20		
1	3	2	2	1	2	3	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	49
2	3	3	3	3	2	4	4	5	3	4	2	3	4	2	3	2	1	1	3	2	1	58
3	2	2	1	1	1	1	3	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	31
4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	40
5	3	2	2	3	2	3	4	4	5	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	43
6	1	1	1	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	32
7	3	4	3	4	3	2	3	4	4	1	1	1	1	1	1	2	2	1	4	1	1	45
8	2	2	3	2	3	4	5	5	4	2	4	2	3	5	3	5	5	5	5	4	4	77
9	3	5	2	3	4	4	3	5	5	1	3	3	5	4	3	2	1	1	1	3	1	62
10	2	4	2	2	1	1	5	5	4	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	43
11	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3	2	2	4	2	3	2	5	2	5	5	2	76
12	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	3	3	2	4	3	2	4	2	4	65
13	3	2	3	4	1	3	3	4	4	5	4	3	1	2	1	3	4	5	4	4	4	67
14	3	3	3	3	5	1	5	5	5	3	4	2	3	3	1	1	1	3	1	1	5	61
15	3	4	3	3	3	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	80
16	4	4	3	4	5	3	2	2	5	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	61
17	3	3	1	3	1	3	5	5	5	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	63
18	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	3	1	4	3	3	4	4	3	4	5	3	77
19	4	4	5	5	4	5	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	3	4	5	3	4	89
20	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	3	5	86
21	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	69
22	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	58
23	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	58
24	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	5	4	3	80
25	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	68
26	5	4	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	5	5	3	4	3	2	74	
27	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	63
28	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	3	79	
29	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	96
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	88
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	68
33	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	29
34	3	3	3	4	3	5	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3	3	5	5	5	1	79
35	3	2	3	2	1	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	53
36	3	2	3	2	3	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	53
37	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	3	3	1	3	3	2	44
38	4	4	3	4	5	3	2	2	5	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	61
39	2	2	3	4	5	3	1	2	5	5	3	4	1	3	2	1	1	5	1	5	55	
40	3	4	5	5	3	4	5	4	3	4	4	2	1	2	1	1	2	5	3	3	68	
41	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	70



Lampiran 5 Hasil SPSS

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Tingkat Kecanduan	Mean		63.32	2.566
		Lower Bound	58.13	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	68.50	
	5% Trimmed Mean		63.55	
	Median		63.00	
	Variance		269.872	
	Std. Deviation		16.428	
	Minimum		29	
	Maximum		96	
	Range		67	
	Interquartile Range		24	
	Skewness		-.272	.369
	Kurtosis		-.428	.724

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tingkat Kecanduan	.080	41	.200 [*]	.978	41	.606

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kecanduan Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	adiksi	22	53.7	53.7	53.7
	tidak adiksi	19	46.3	46.3	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	26	63.4	63.4	63.4
	17	13	31.7	31.7	95.1
	18	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-Laki	29	70.7	70.7	70.7
Valid Perempuan	12	29.3	29.3	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Lama bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
> 4 jam	20	48.8	48.8	48.8
Valid 4 jam	21	51.2	51.2	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Tempat bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
game zone/warnet	2	4.9	4.9	4.9
rumah	32	78.0	78.0	82.9
Valid rumah kopi/kafe	2	4.9	4.9	87.8
sekolah	1	2.4	2.4	90.2
tempat lainnya	4	9.8	9.8	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Saliency	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
Tolerance	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
Mood	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
Modification						
relapce	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
withdrawal	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
Conflict	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%
Progams	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Saliency	Mean	9.44	.415
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.60
		Upper Bound	10.28
	5% Trimmed Mean	9.43	
	Median	10.00	
	Variance	7.052	
	Std. Deviation	2.656	

	Minimum		3	
	Maximum		15	
	Range		12	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		-.072	.369
	Kurtosis		.106	.724
	Mean		9.20	.503
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.18	
		Upper Bound	10.21	
	5% Trimmed Mean		9.27	
	Median		10.00	
	Variance		10.361	
	Std. Deviation		3.219	
Tolerance	Minimum		3	
	Maximum		14	
	Range		11	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		-.412	.369
	Kurtosis		-.775	.724
	Mean		10.93	.439
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	10.04	
		Upper Bound	11.82	
	5% Trimmed Mean		11.06	
	Median		11.00	
	Variance		7.920	
	Std. Deviation		2.814	
Mood Modification	Minimum		4	
	Maximum		15	
	Range		11	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.523	.369
	Kurtosis		-.339	.724
	Mean		8.80	.458
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.88	
		Upper Bound	9.73	
	5% Trimmed Mean		8.81	
	Median		9.00	
	Variance		8.611	
	Std. Deviation		2.934	
	Minimum		3	
	Maximum		15	
	Range		12	.369
	Interquartile Range		4	.724
	Skewness		.077	
	Kurtosis		-.234	
	Mean		7.95	.465
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.01	
		Upper Bound	8.89	
	5% Trimmed Mean		7.92	
	Median		9.00	
withdrawal				

	Variance		8.848	
	Std. Deviation		2.974	
	Minimum		3	
	Maximum		14	
	Range		11	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.208	.369
	Kurtosis		-.813	.724
	Mean		8.10	.531
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.03	
		Upper Bound	9.17	
	5% Trimmed Mean		8.03	
	Median		8.00	
Conflict	Variance		11.540	
	Std. Deviation		3.397	
	Minimum		3	
	Maximum		15	
	Range		12	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		.029	.369
	Kurtosis		-.946	.724
	Mean		8.90	.430
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.03	
		Upper Bound	9.77	
	5% Trimmed Mean		8.97	
Programs	Median		9.00	
	Variance		7.590	
	Std. Deviation		2.755	
	Minimum		3	
	Maximum		13	
	Range		10	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.338	.369
	Kurtosis		-.636	.724

Saliency

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
adiksi	26	63.4	63.4	63.4
Valid tidak adiksi	15	36.6	36.6	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Tolerance

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
adiksi	27	65.9	65.9	65.9
Valid tidak adiksi	14	34.1	34.1	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Mood Modification

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
adiksi	28	68.3	68.3	68.3
Valid tidak adiksi	13	31.7	31.7	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Relapce

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Adiksi	25	61.0	61.0	61.0
Valid tidak adiksi	16	39.0	39.0	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Withdrawal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Adiksi	25	61.0	61.0	61.0
Valid tidak adiksi	16	39.0	39.0	100.0
Total	41	100.0	100.0	


Conflict


	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
adiksi	25	61.0	61.0	61.0
Valid tidak adiksi	16	39.0	39.0	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Programs

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
adiksi	25	61.0	61.0	61.0
Valid tidak adiksi	16	39.0	39.0	100.0
Total	41	100.0	100.0	

Lampiran 6

 **SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
WIYATA HUSADA SAMARINDA**
IZIN DIKTI NO: 129/D/O/2008
TERAKREDITASI BAN-PT NO: 640/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2015
PERINGKAT B
Jl. Kadrie Oening No. 77 Samarinda Kalimantan Timur Telp/Fax. (0541) 7272431
www.stikeswhs.ac.id | info@stikeswhs.ac.id



Nomor : 169 /STIKES-WHS/LT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Studi Pendahuluan dan Pengambilan Data 20 Februari 2020



Kepada Yth.
Kepala SMAN 1 Sanggata
di -
Tempat

Dengan hormat,
Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penulisan karya tulis ilmiah skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan dan pengambilan data di Tempat yang Bapak/ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :

Nama : YUGO YONANDAR
NIM : B21833214101
Semester : II
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Penelitian : **Hubungan Kecanduan bermain game online dengan perilaku makan pada usia remaja di SMAN Sanggata Utara**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Ketua I,


Ns. Sumiati Sinaga.,M.Kep
NIDN. 1117078201



INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA
Izin Menristekdikti RI Nomor : 1040/KPT/1/2019

① itkeswhs
② itkeswhs
③ www.itkeswhs.ac.id
④ info@itkeswhs.ac.id

Jl. Kadrie Dening No. 77 Samarinda - Kalimantan Timur, Telp/Fax (0541) 7272431

Nomor : *1072* /ITKES-WHS/LT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

06 Juli 2020

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMAN 1 Sangatta Utara
di -
Tempat

Dengan hormat,

Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah:

Nama : YUGO YONANDAR
NIM : B21833214101
Semester : III
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan bermain game online dengan perilaku makan pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Utara

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Rektor I,



Chandra Sulistyorini, S.ST., M.Keb
NIK. 114104.87.13.075

Hold The Future Now

Dipindai dengan CamScanner



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 SANGATTA SELATAN
TERAKREDITAS "A"



NPSN : 30405505

Jl. Pertamina Km 0.5 Sangatta Selatan Telp. 0822-4499-4040
Email : sman1_sangsel@yahoo.co.id website : <http://smanselkutim.sch.id>

NSS : 30.1.64.08.12.031

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/2605/SMAN I.SS.I/VII/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Rubito, M.Pd
NIP : 19720529 200003 1 005
Pangkat/ Gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sangatta Selatan

Dengan ini menyetujui Permohonan Ijin Penelitian Tugas Akhir , Adapun Mahasiswa yang melakukan penelitian tersebut adalah :

Nama : Yugo Yonandar
NIM : B21833214101
Semester : II
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Penelitian : Hubungan kecanduan bermain Game online dengan perilaku makan pada remaja kelas XI di SMAN 1 Sangatta Selatan

Demikian surat keterangan ini di buat kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Sangatta, 15 Juli 2020

Kepala Sekolah,

Rubito, M.Pd

NIP. 19720529 200003 1 005