



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN EMOSI SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk mengikuti ujian proposal skripsi Keperawatan Jiwa
mahasiswa program S1 Ilmu keperawatan

Oleh:

IMRUCHA SILVIA OKTAVIANA

NIM: 30901800085

**PROGRAM S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2021

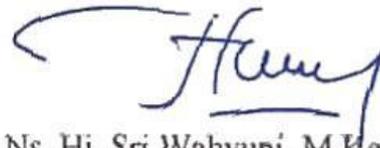
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa ini skripsi saya berjudul **“Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Emosi Siswa SMP”** saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang, 18 Juli 2021

Mengetahui,

Wakil Dekan I



Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep., Sp.Kep.Mat

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN TINGKAT EMOSI SISWA SMP**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Imrucha Silvia Oktaviana

Nim: 30901800085

Telah disahkan dan di setujui oleh pembimbing pada:

Pembimbing I,
Tanggal: 5 Januari 2022

Pembimbing II,
Tanggal: 6 Januari 2022



Ns. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep.,Sp.Kep.J
NIDN. 0614087702

Ns. Wigyo Susanto, M.Kep
NIDN. 0629078303



HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN TINGKAT EMOSI SISWA SMP**

Disusun oleh:

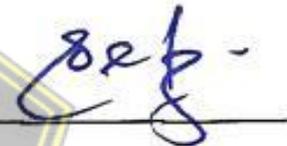
Nama: Imrucha Silvia Oktaviana

NIM: 30901800085

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I

Ns. Betie Febriana, M.Kep
NIDN. 06-2302-8802



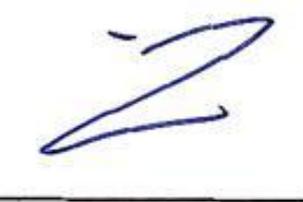
Penguji II,

Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J
NIDN. 0614087702



Penguji III

Ns. Wigyo Susanto, M.Kep
NIDN. 0629078303



Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan



Iwan Ardian, SKM., M.Kep
NIDN. 0622087403

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpah rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis telah diberi kesempatan untuk menyusun skripsi ini dengan baik yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Emosi Siswa SMP”

Dalam penulisan skripsi ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan, arahan, serta motivasi yang telah diberikan selama ini kepada:

1. Drs. H, Bedjo Santoso, MT., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
2. Iwan Ardian, SKM., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Ns. Indra Tri Astuti, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An selaku Kaprodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung
4. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J selaku pembimbing 1 yang baik hati dan sabar ketika membimbing
5. Ns. Wigyo Susanto, M.Kep selaku pembimbing II yang telah sabar dan memberikan motivasi kepada saya
6. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi
7. Keluarga saya yang saya cintai yang telah memberikan dukungan, nasihat, doa serta semangat kepada saya

8. Teman-teman mahasiswa Unissula, teman-teman Fakultas Ilmu Keperawatan terutama S1 angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang tela memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini

Demak, 17 Juli 2021

Imrucha Silvia Oktaviana



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	1
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN	9
DAFTAR TABEL	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN	11
A. Latar Belakang	11
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	15
BAB II	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Tinjauan Teori.....	17
B. Kerangka Teori.....	44
C. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Kerangka Konsep	46
B. Variable Penelitian	46
C. Desain Penelitian	47
D. Populasi dan sampling.....	47
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	48
F. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat	48
2. Waktu Penelitian	48
G. Definisi Operasional	49
H. Instrumen/Alat Pengumpul Data	50

I. Metode Pengumpulan Data	52
J. Rencana Analisis Data	53
K. Etika Penelitian.....	55
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN	57
A. Gambaran Penelitian.....	57
B. Analisa Univariat.....	57
C. Analisa Bivariat	60
BAB V.....	62
PEMBAHASAN.....	62
A. Pengantar Bab	62
B. Interpretasi dan Diskusi Hasil.....	62
C. Keterbatasan Penelitian	68
D. Implikasi Untuk Keperawatan	69
BAB VI.....	70
SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori	44
Gambar 3. 1 Kerangka Konsep.....	46
Gambar 3. 2 Definisi Operasional.....	49



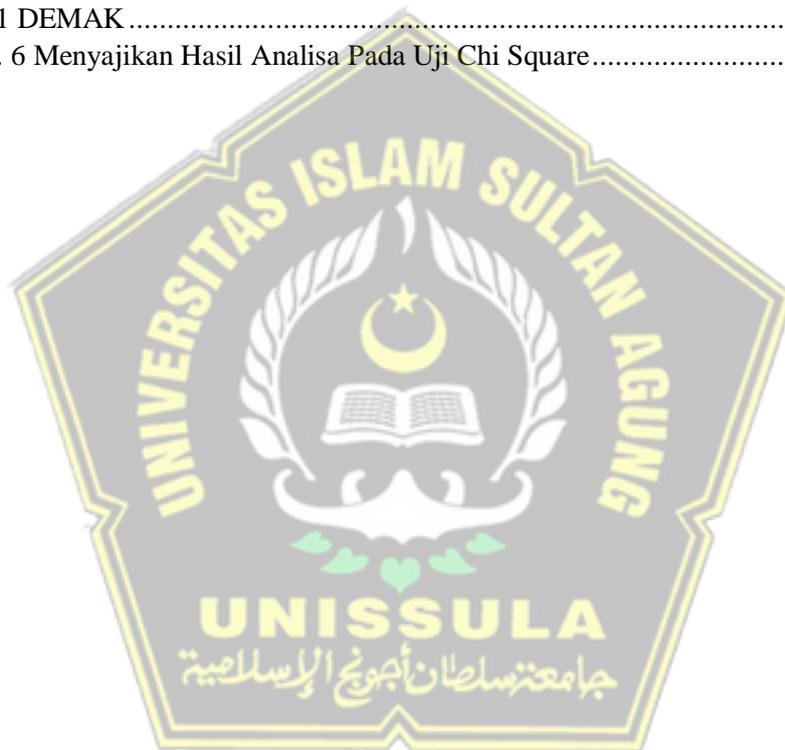
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survei.....	76
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	77
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Responden.....	78
Lampiran 4 Lembar Kuesioner.....	79
Lampiran 5 Lembar Catatan Hasil Konsultasi/Bimbingan.....	87
Lampiran 6 Output SPSS.....	89
Lampiran 7 Tempat Penelitian.....	92
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Responden Di SMPN 1 DEMAK	57
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa SMPN 1 DEMAK	58
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Kelas Responden Di SMPN 1 DEMAK	58
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Hasil kecanduan game online Di SMPN 1 DEMAK	59
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Hasil Emosi Responden Di SMPN 1 DEMAK	60
Tabel 4. 6 Menyajikan Hasil Analisa Pada Uji Chi Square	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan era digital macam saat ini banyak keuntungan yang dirasakan manusia, seperti kemajuan teknologi yang berbasis hiburan seperti permainan game secara online. Permainan yang menggunakan data internet maupun LAN untuk memainkannya disebut permainan online. Di Indonesia, permainan *game online* sudah ada sejak 2001 dari genre *role playing game*, *action* hingga *sport* (Putra et al., 2020).

Permainan game online hadir dengan warna baru bagi pemakainya karena adanya durasi waktu serta frekuensi saat memainkannya, dalam penggunaannya tidak boleh kelebihan batas dan lupa waktu karna dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunan terutama pada remaja yang belum bisa mengontrol waktunya. Dampak permainan game ini bisa menimbulkan kecanduan yang bisa mengarah pada penyimpangan social dan pola pikir yang negatif (Ulfa, 2017). Game online mempunyai arti permainan yang mengandalkan kekuatan internet dimana penggunanya bisa mengakses permainan dengan mudah menggunakan *smartphone*, *laptop* (Suplig, 2017).

Kardefelt-Winther (2017) menyatakan awal dari kecanduan yang mengandung bahan adiktif (contohnya tembakau, alkohol, dan obat-obatan) dimulai darah ke otak yang merubah komposisi kimia dalam otak. Opini masyarakat berkembang konsep ketagihan permainan game, sehingga

ketagihan menjadi istilah baru dalam bermain game yang mengakibatkan masalah bagi perkembangan psikis, dan fisik (Novrialdy, 2019).

World Health Organization (2018) menterjemahkan ketagihan permainan digolongkan sebagai gangguan psikis mental yang dimasukkan di International Classification of Diseases (ICD-11). Diliat dari adanya persoalan mengontrol durasi dalam bermain dan tidak bisa mengontrol waktu dengan baik yang mengesampingkan kegiatan positif yang lain. Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil studi bahwa kecanduan ini sering dialami individu (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2016 survei yang diambil penggunaan informasi internet di Indonesia 132, 7 juta jiwa serta bertambah pada tahun 2017 sejumlah 143, 26 juta jiwa setara 54, 7% populasi jiwa di Indonesia, pengguna game permainan di Indonesia mencapai 10,6 juta jiwa berkisar 10% dari seluruh pemakai informasi internet (R. Kusumawati et al., 2017)

Ketagihan permainan game menjadi persoalan bagi remaja, menurut penelitian Kusumadewi (2009) menegaskan individu ketagihan game apabila bermain 2-10 jam perminggu, menurut Young (1998) individu yang bermain 39 jam perminggu bisa digolongkan ketagihan game, teori lain menjelaskan ketagihan game diliat dari lama waktu bermain 20-25 jam seminggu (R. Kusumawati et al., 2017).

Anak muda yang ketagihan permainan menghabiskan waktunya lebih dari 14 jam/ pekan ataupun 2 jam/ hari, 55 jam seminggu dengan rata- rata

20- 25 jam/ minggu (Novrialdy, 2019). Individu dikatakan ketagihan saat bermain game 3 kali sehari dengan durasi 30 menit perhari, game dijadikan pelarian remaja untuk mengisi rasa bosan yang berasal dari hubungan intrapersonal dan interpersonal baik perselisihan dengan sahabat ataupun orang tua kita, pengendalian emosi yang jelek menjadikan remaja terpicat bermain game (R. Kusumawati et al., 2017)

Ketagihan permainan game menimbulkan efek bagi penggunanya seperti merasa hidupnya membosankan apabila tidak bermain game yang memberikan pengaruh emosi, remaja yang masih labil cenderung tinggi emosinya apabila tidak bisa mengatur dan mengendalikan. Goleman (2002) menegaskan kecerdasan dalam mengatur emosi dengan inteligensi menjaga keseimbangan emosi dan cara pengekspresianya melalui motivasi diri, pengendalian diri, kesadaran diri dan keterampilan sosial.

Menurut Darma (2011), dari dampak yang ditimbulkan dalam permainan remaja mudah merasa cemas, akibat negatif bermain game individu mudah marah apabila tidak bermain game dan menimbulkan tingkat emosi pada remaja. Apabila keinginannya tidak terpenuhi maka remaja mudah marah-marah serta tidak terkendali emosinya, fenomena ketagihan game mempunyai kecenderungan merusak kesehatan, juga menimbulkan efek kehidupan sosial bagi pecandunya (Azwar & Mailindawati, 2020).

Emosi mempunyai pengertian mengatur perasaan dalam merasakan bahagia, marah, sedih, merasa optimis, serta kemampuan memahami diri sendiri dan orang lain. Emosi merupakan kumpulan keterampilan suatu

individu untuk mengatur pikiran dan suasana hati supaya merasa optimis dan senang melalui kemampuan diri serta orang lain (Putri, 2016, h16). Individu mempunyai kecerdasan emosi dengan baik apabila bisa mengontrol emosi, mengelola emosi dengan tidak marah dan bersikap tenang (Hastuti & Baiti, 2019).

Remaja yang kecanduan dalam permainan emosinya tidak terkendali, ucapan kasar, dan emosi sering meledak-ledak, e-sport games menghabiskan waktunya dengan durasi serta frekuensi tidak menentu tertantang untuk menang apabila sudah merasakan kekalahan (Azwar & Mailindawati, 2020).

Dari hasil studi pendahuluan yang diambil 27 Juli 2021 di SMPN 1 Wonosalam Kabupaten Demak dengan memberikan lembar pertanyaan kuesioner pada siswa SMP kelas 7E sejumlah 10 siswa, didapatkan hasil 7 dari 10 siswa tak jarang bermain permainan game online dari 10 peserta didik 3 jarang bermain game online. Berdasarkan studi pendahuluan peneliti mempunyai ketertarikan mengambil penelitian antara tingkat kecanduan game online dengan emosi peserta didik SMP.

B. Rumusan Masalah

Berasal latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian “Hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan emosi siswa SMP”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan emosi siswa SMP

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden
- b. Mengidentifikasi tingkat kecanduan game online
- c. Mengidentifikasi emosi pada siswa SMPN 1 Demak
- d. Menganalisis pengaruh kecanduan bermain game online dengan emosi siswa SMPN 1 Demak

D. Manfaat Penelitian

Keuntungan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Keuntungan bagi peneliti yaitu mampu berpikir kritis serta dapat menambah pengetahuan, meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian.

2. Bagi Profesi

Keuntungan bagi profesi yaitu untuk menambah pengetahuan, informasi ilmiah dalam penanganan masalah tingkat kecanduan game online dengan emosi siswa SMP.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharap membantu memperluas informasi pengetahuan bagi keluarga yang memiliki anggota keluarga yang mengalami masalah dengan kecanduan game online bisa merawat anggota keluarga dengan baik dan benar.

4. Bagi Responden

Manfaat bagi responden adalah sebagai sumber informasi mengatasi kecanduan game online sehingga mampu menjaga serta bisa menurunkan emosinya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Kecanduan Game Online

a. Pengertian game online

Dalam Bahasa Inggris permainan game mempunyai arti dasar permainan dalam “kelincahan intelektual” permainan juga mempunyai makna arena ketentuan, tingkah dalam permainan yang ada goals permainan yang harus diraih. Kecekatan merupakan pencapaian sejauh mana permainan akan menarik agar terus dimainkan. Dapat diambil kesimpulan kegiatan yang mengandalkan skill, pemikiran dalam pencapaiannya dan ada goals tertentu disebut game (Firdaus, 2018).

Permainan game online bersifat video yang dimainkan mengandalkan kekuatan data internet yang disambungkan ke smartphone dan laptop dalam permainannya. Game online ada yang berisi kode sederhana yang ditontonkan secara visualisasi gambar yang spesifik berisikan banyak pengguna game lainnya dan dapat bergabung dalam satu waktu. Komunitas banyak tercipta dari sebuah permainan yang menjadikannya kegiatan sosial online dalam berinteraksi (Sataloff, Johns, and Kost n.d).

Menurut RupitaWulan menjabarkan dalam UBD Palembang jurnal Psikologi “Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh

banyak pemain yang sudah terhubung di internet” serta ada pendapat lain yaitu permainan yang terhubung melalui pada internet. Permainan game tidak ada ketentuan pada perangkat yang akan digunakan dalam bermain seperti pada smartphone, dan laptop. Permainan yang dimainkan secara online via internet merupakan pendapat Young mengenai game (Suplig, 2017).

Menurut Costikyan dan Mulligan (2010) permainan yang digunakan pemain dalam lokasi berbeda-beda yang penggunaanya dapat bertukar informasi melalui data internet. Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) menjelaskan permainan game mekanismenya menjembatani para pengguna game secara bersamaan pada pola tertentu dalam sebuah permainan (P C, 2012).

Morgentern dan Neuman dalam buku Imas Kurniasih merupakan permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing antar pemain dengan berbagai orang atau pun kelompok dengan menggunakan strategi untuk mencapai kemenangan dalam permainan (Journal, 2020).

b. Kecanduan Game Online

Dalam istilahnya ketagihan/kecanduan memiliki arti yang awalnya digunakan pada penggunaan alkohol dan minuman keras, menurut KBBI ketagihan merupakan awal dari kesukaan permainan sehingga penggunaanya lupa waktu dan aktivitas lainnya. Yang kedua Cambridge Dictionary menjelaskan kecanduan merupakan kesukaan terhadap suatu hal

berlebih yang tidak terkontrol. Disimpulkan bahwa kecanduan permainan game online merupakan permainan yang dimainkan penggunanya secara berlebih dengan frekuensi, durasi yang lama sehingga mengabaikan hal lain selain bermain game online (Suplig, 2017).

Biasanya orang disebut ketagihan apabila individu tidak bisa lepas dari aktivitas bermain sampai pikirannya pun masih mengingat game online. Dari pengertian tersebut bisa dikatakan bahwa ketagihan bermain game online merupakan hal buruk terkesan negatif bagi penggunanya, bermain sampai lupa kesehariannya dan melupakan aktivitas hanya ingin bermain game online, prioritas fokus utama di era digital seperti sekarang yang mendapatkan perhatian besar dari semua kalangan karena dapat mengarah ke perilaku negatif (Suplig, 2017).

Game online banyak memberikan hiburan bagi penggunanya agar pengguna merasa nyaman dan ingin mengulang kegiatan tersebut serta memberikan hal menarik yang membuat nyali penggunanya meningkat untuk memenangkan permainan tidak memperkirakan waktu demi kepuasan dan goals. Nyali dari permainan game semakin meningkat dengan adanya pertandingan antar kelompok, komunitas maupun individu (Suplig, 2017).

c. Indikator kecanduan game online

Ada 4 penanda yang menunjukkan ketagihan permainan game online, Lee berpendapat bahwa:

Pertama yaitu *Excessive use* (pemakaian terus-menerus) apabila seseorang bermain game online memutamakan permainan yang utama dari kebutuhan sehari-harinya sendiri, dari penanda tersebut pemikiran individu, kepekaan rasa, serta perilaku sosial.

Yang kedua yaitu *Withdrawal symptoms* (penetapan) rasa tak mengenakan karena durasi bermain berkurang dari sebelumnya yang menimbulkan pusing, insomnia yang mempengaruhi kesehatan pengguna. Hal ini mempengaruhi psikologis individu gampang marah atau *moodiness*.

Ketiga yaitu toleransi atau *tolerance* ialah proses dimana terjadinya peningkatan total penggunaan game online untuk memberi perubahan dari *mood*. Suatu kegembiraan yang diperoleh saat menggunakan game online menurun ketika diaplikasikan secara terus menerus dalam kurun waktu yang sama. Para pemain tidak akan mendapatkan perasaan kepuasan yang sama ibarat jumlah waktu pertama dalam bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Keempat yaitu tindakan negative atau *negatif repercussion* dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang akan terjadi diantara pemakaian game secara berlebih dengan lingkungan sekitar. Komponen ini juga mengarah dan berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial (Suplig, 2017).

d. Penyebab kecanduan game online

Selagi seseorang telah menghabiskan waktu untuk bersenang-senang dalam bermain game online tanpa mengiraukan hal yang lainya maka

orang tersebut sudah bisa dikatakan bahwa orang tersebut kecanduan. Ketagihan game online terjadi karena ada penyebabnya tidak terjadi dengan sendirinya, ketagihan permainan game istilah di psikiater disebut narkolema.

Wawancara dari hasil yang diteliti pusat dokter, rehabilitasi BNN menjabarkan narkoba lewat mata atau *narkolema* menjadikan individu ketagihan bermain game setara ketagihan pornografi. Permainan ini membutuhkan otak berpikir yang berdampak pada kesehatan pengguna seperti halnya dopamine diprefrontal korteks sebagai penghubung emosional, dan penilaian.

Menurut Goleman menegaskan bahwa kecerdasan emosional dopamin merupakan zat yang memberikan kebahagiaan pada individu. Saat dopamin meningkat maka harus dimaksimalkan ketika berlebihan akan merusak otak prefrontal korteks menjadi rusak dan mengalami ketagihan permanent.

Bisa disimpulkan individu yang mengalami ketagihan terjadi kerusakan pada otak bagian depan yaitu prefrontal korteks. Saat prefrontal korteks mengalami kerusakan maka individu tersebut sukar membandingkan hal positif dan negatif, sukar fokus, sukar mengambil keputusan, dan menjadi ketagihan selama hidup. Dopamin tidak berfungsi dengan baik sehingga pemain berkeinginan bermain dengan puas, serta frekuensi dan durasi yang lama. Nick Yee berpendapat ada 3 motivasi

pengguna permainan yaitu *achievement* (perolehan), sosial dan penghayatan (Suplig, 2017).

e. Dampak kecanduan game online

Akibat dari ketagihan permainan game bergenre video yang terhubung internet individu terjadi perubahan struktur fungsi dari otak saat pemeriksaan MRI ada perubahan di otak pre-frontal cortex. Dari akibat yang ditimbulkan individu ketagihan yang menjadikan kehilangan kemampuan otak seperti fungsi *atensi* (memfokuskan hanya satu hal), fungsi *eksekutif* (terarah dalam perilaku), dan fungsi *inhibisi* (kemampuan pembatasan). Dari perilaku tersebut individu yang ketagihan kehilangan arah goals hidup saat melakukan sesuatu yang berakibat pada pencapaian, prestasi dan produktivitasnya. Aspek emosi yang berubah sering berakibat negatif saat berhubungan dengan individu lain sehingga pengguna permainan mempertontonkan tingkah laku anti sosial.

Dalam segi kesehatan individu ketagihan permainan game akan sulit tidur, tubuhnya cepat capek, lemas, kaku leher dan otot. Kecondongan utama permainan dibanding kegiatan lain seperti makan dan minum menjadikan pecandu permainan dehidrasi, lemas, dan lelah (Firdaus, 2018).

Menurut WHO ketagihan permainan ke dalam versi baru *International Statistic Classification of Diseases (ICD)* menyebutkan gangguan mental disorder, versi terbaru ICD mengatakan ketagihan

permainan game adalah gangguan kebiasaan yang berulang-ulang. Individu digolongkan gaming apabila ada kriteria tingkah berpola dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Adanya rintangan tak terkontrol dalam permainan
- 2) Fokus utama adalah permainan dan mengesampingkan aktivitas lain
- 3) Intensitas durasi pemain tinggi terus-menerus setiap waktu yang berakibat negatif
- 4) Sistem tersebut kurang lebih terjadi 1 tahun (Firdaus, 2018).

Menurut Rudiyanah (2014) adapun dampak dari permainan game online yaitu:

- 1) Dampak positif game online

Game online melatih individu bekerja sama dengan team saat bermain menyusun strategi contohnya seperti game *point blank* dan *DOTA 68* yang dapat menghilangkan stress, melatih koordinasi antara mata dan tangan serta skill motorik. *Game Online* dapat berfungsi sebagai wadah komunikasi antar team, bersosialisasi dengan pemain lain bahkan dengan pemain yang berasal dari berbagai negara, permainan *game online* dapat menghubungkan kita dengan pemain lain di seluruh dunia sehingga kita dapat bertukar informasi tegur sapa serta bersosialisasi dengan mereka.

2) Dampak negatif game online

Sikap atau perilaku buruk yang timbul sukar dijelaskan, tidak kenal waktu atau lupa waktu, berubah- ubah dan kebanyakan dari gamers yang bermain game online membuat individu lupa makan, berolahraga, beribadah, bersosialisasi dengan tetangga, menyendiri dan asik dengan gamenya yang menimbulkan dampak ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan dan kegiatan lainnya, sosialisasi dengan teman jadi berkurang, pikiran kita jadi terus menerus memikirkan permainan game yang dimainkan sehingga membuat kita jadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita, bersikap masa bodoh terkesan tidak peduli dengan orang lain. Sikap buruk diperoleh dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa hampir semua berdampak pada sikap, cara pandang, pola pikir yang kemudian hal ini tercermin pada perilaku gamers yang mengadopsi permainan online tersebut (Rani et al., 2019).

f. Jenis-jenis game online

Game online atau internet game bisa diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG):

1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Kemampuan tertentu yang dimiliki individu diperoleh melalui pengalaman (*experience*) dan karakter, biasanya berhubungan dengan skill kemampuannya dalam bertempur untuk menghadapi lawan, satu jenis internet dimana para pemain bisa berkomunikasi, bertukar informasi, dan berinteraksi dengan pemain yang lain.

2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

MMORTS yaitu klasifikasi dari komputer game yang mengumpulkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak para pemain secara bersamaan di internet. Game yang terkenal dari jenis ini adalah *WarCraft* (1994), *Command and Conqueror* (1995), *Total Annihilation* (1997), *StarCraft* (1998), *SimCity* (1999). Salah satu jenis internet games yang di dalamnya terdapat kegiatan membangun dan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam.

3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Sepanjang permainan yang ada hanya perlawanan, pertarungan, dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat, salah satu jenis internet games yang

menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tantangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat memperlihatkan kekerasan dan keagresifan.

Dari sumber yang ada game ini sangat digemari anak muda serta remaja laki-laki lainnya, karena game ini mengandalkan kemampuan skill kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan kecepatan dan ketepatan menembak. Di Indonesia, game terpopuler dari jenis ini yaitu *Counter Strike* (Journal, 2020).

g. Pencegahan Kecanduan Game Online

Menurut Romano & Hage (2000) menjelaskan pencegahan mencakup berbagai upaya seperti:

- 1) Memberhentikan perilaku menyimpang yang bermasalah sebelum terjadi
- 2) Mencegah timbulnya perilaku yang menimbulkan masalah
- 3) Mengurangi dampak dari masalah perilaku
- 4) Memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif

Upaya pencegahan ketagihan permainan game online diantaranya *education, parental, monitoring* dan *resource restriction attention switching, dissuasion*. Peralihan perhatian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian para pemain dari keterlibatan yang berlebih terhadap suatu permainan yang

berpengaruh untuk pencegahan dan pengurangan akibat persoalan dari permainan game.

Penting bagi individu untuk mengawasi dan memberikan dorongan semangat untuk menggali potensi positif remaja. Pengalihan fokus dapat mengurangi ketagihan dari permainan game online dengan dukungan orang tua serta lingkungan sosial. Pelajaran tambahan seperti olahraga membuat remaja tidak fokus pada permainan game, mengurangi durasi serta frekuensi permainan agar tidak ketagihan game online.

Pencegahan disosialisasikan serentak diseluruh sekolah untuk mencegah ketagihan yang meluas. Pendidikan disekolah mendukung upaya pencegahan dan dapat mensosialisasikan ke siswa dengan pendekatan persuasif agar tidak ketagihan permainan game dialihkan keminat bakat siswa (Griffin & Botvin, 2010; Wells, Barlow, & StewartBrown, 2003) (Novrialdy, 2019).

2. Emosi

a. Pengertian Emosi

Menurut Chaplin (1989) Dictionary of Psychology diartikan kondisi terangsangnya organisme yang menimbulkan efek yang disadari sifatnya mendalam dari perubahan perilaku yang tampak. Menurut Santrock seringkali emosi di istilahkan perasaan yang muncul ketika individu berada dalam keadaan berinteraksi, komunikasi yang dianggap

penting olehnya tapi merasa dirinya tidak nyaman (M. D. Kusumawati, 2020).

Menurut LeDoux dalam Beaty (2013:159) menjelaskan sebuah emosi yaitu perjalanan hidup yang bersifat subjektif, kesadaran yang bersemangat dari sebuah perasaan. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya emosi yaitu rasa dan bagian aspek afektif individu, emosi yang mempunyai peran yang penting dalam perubahan dan perkembangan anak karena memiliki pengaruh pada perilaku serta kepribadian individu.

Menurut Hurlock kondisi umum emosi seperti rasa cemas yang meliputi rasa khawatir, canggung, rasa marah mencakup makna yang negatif dan agresi yang berlebihan (M. D. Kusumawati, 2020). Emosi merupakan rangkaian kualitas individu menyusun rasa optimis dan senang melalui pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain saat komunikasi yang memfokuskan emosi individu tersebut agar terjadi kecerdasan mengontrol emosi, mengelola dengan baik agar berakibat positif ke individu (Hastuti & Baiti, 2019).

Pendapat dari Marsela & Meidiana (2017, h5) memaparkan kecerdasan emosi remaja kurang akibat dirinya sendiri dan tidak tau cara menumbuhkan kelebihan bakat yang dimiliki. Kontrol emosi yang susah karena tidak bisa mengontrol emosi dengan baik sehingga menumpahkan seluruh emosinya sampai meledak-ledak (Hastuti & Baiti, 2019).

b. Teori Emosi

Ada 2 pendapat umum terbentuknya emosi yaitu nativistik yang menjabarkan bahwa emosi bawaan sejak lahir sedangkan pendapat empiristik menjabarkan bahwa emosi terbentuk oleh perjalanan hidup, pengalaman dan proses belajar. Rene Descartes (1596-1650) salah satu penganut paham nativistik yang menjelaskan bahwasanya individu dimulai dari bayi lahir dan hidup sudah mempunyai 6 emosi dasar yaitu: Marah, sedih, kagum, bahagia, cinta, dan kebencian. Pihak yang menganut paham *Empiristik* tercatat yaitu Willia-James (1842-1910), Amerika Serikat dan Carl Lange (Denmark) nama keduanya merangkai teori-teori emosi yang dijuluki nama teori James-Lange (Abdullah, 2020).

Dari teori ini menghasilkan persepsi seorang individu mengenai emosi Psikologi dan Al-Quran pada individu sebagai bentuk rangsangan yang datang dari luar. Dimisalkan apabila seseorang melihat seekor harimau maka reaksinya menjauh ketakutan, teakan darah meningkat, paru-paru pun lebih cepat memompa udara dan sebagainya (Abdullah, 2020).

Respon dari tubuh dipersepsikan dan timbulah rasa takut, individu bukan berdebar karena merasa takut setelah melihat harimau tetapi berdebar-debar karena takut setelah melihat harimau melainkan karena ia berdebar-debar maka timbul rasa cemas dan rasa takut. Rasa takut itu muncul karena disebabkan oleh hasil pengalaman dan proses belajar,

individu sudah mengetahui bahwa harimau merupakan hewan yang garang karena itu debaran jantung telah dipersepsikan sebagai rasa takut oleh individu maka disebut teori perifer (Abdullah, 2020).

Reaksi psikologi menimbulkan emosi, emosi juga akibat dari gejala kejasmanian, menurut Lange & James emosi timbul dari pergantian kegiatan seorang individu contoh terlalu lelah dan capek seseorang bisa sedih dan menangis, gembira atau tertawa. Menurut Lindslei emosi terjadi oleh pekerjaan yang terlampau keras misalnya individu yang depresi dan hilang arah, susunan syaraf terlalu bekerja keras yang menimbulkan sekresi kelenjar yang dapat mempertinggi kinerja otak maka hal itu menjadi sebuah emosi (Abdullah, 2020).

James Lange menjelaskan teori proses emosi terjadi dan dikaitkan fisik individu dengan urutan berikut:

- 1) Mpersepsikan kondisi yang mengakibatkan emosi
- 2) Memberikan respon terhadap kondisi khusus melalui kegiatan fisik
- 3) Mpersepsikan kegiatan jasmani yang menimbulkan emosi khusus

Tokoh empiris menjabarkan teori emosi yaitu Wilhelm Wundt (1832-1920) berbeda dengan W. James yang meneliti bagaimana emosi itu muncul dan melampirkan macam-macam emosi yaitu:

- 1) Bahagia-tidak bahagia
- 2) Tegang-tidak tegang
- 3) Semangat-tidak semangat

Tubuh mengalami perubahan saat individu emosi puncak tertingginya seringkali pergantian tubuh kita antara lain:

- 1) Reaksi listrik pada kulit: Meningkatkan bila terpesona
- 2) Peredaran darah: Meningkatkan cepat bila marah
- 3) Denyut jantung: Meningkatkan cepat bila terkejut
- 4) Pernafasan: Bernafas panjang saat kecewa
- 5) Pupil mata: Membesar saat sakit atau marah
- 6) Liur: Mengering saat takut atau tegang
- 7) Bulu roma: Berdiri saat takut
- 8) Pencernaan: Mencret-mencret saat tegang
- 9) Otot: Ketegangan menyebabkan otot bergetar dan mengeras (tremor)
- 10) Komposisi darah: Dalam keadaan emosi darah meningkat karena kelenjar-kelenjar lebih meningkat (Abdullah, 2020).

Dari teori-teori emosi diatas mempunyai standar nilai emosi dari rentang 25%-50% dikelompokan rendah, 51%-75% dikelompokan sedang, 76%-100% dikelompokan tinggi (Supriati et al., 2017).

a. Gambaran Pertambahan Psikis Emosi Remaja

Penelitian menunjukkan bahwasanya ada penambahan-pertambahan psikis emosi remaja dalam pertumbuhan dengan selisih yang sedikit digolongkan tidak baik, dibuktikan dengan sejalananya penelitian Damayanti (2011) mendapatkan hasil 35% individu terkena pada psikis, penelitian Hartanto (2011) yang menunjukkan 40% mengalami psikis emosi yang berakibat pada tekanan stress pada siswa (Susanti et al., 2018).

Tantangan remaja dalam menghadapi pubertas akan menunjukkan perubahan tingkah laku, cara bicara dan kemandirian, tantangan ini berpotensi mengubah hidup remaja jika tidak mampu menyelesaikannya dengan baik (Susanti et al., 2018).

Persoalan psikis individu yang tinggal satu atap bersama orang tua kandung berkaitan pada masalah internalisasi. Penggambaran psikis emosi internalisasi seperti cemas, khawatir, lemas, tidak bisa tidur, pesimis, dan kesulitan berkomunikasi dengan individu lain. Persoalan emosi remaja yang orang tuanya bekerja dan memberlakukan perintah pada serta beban besar dalam mencukupi kebutuhan ekonomi (Susanti et al., 2018).

Sementara itu persoalan psikis yang sulit memecahkan persoalan biasanya muncul sikap agresi, pertumbuhan emosi remaja yang tidak baik seperti sering menyendiri, cemas, menangis sendirian, tertekan, emosi yang tertahan mempunyai ketakutan dalam dirinya dalam berkomunikasi (Susanti et al., 2018).

Pendapat Wahyuningrum (2013) remaja yang setiap dipanti asuhan lebih kepada sifat temperamental mudah berpindah-pindah pemikiran, karena pertumbuhan kasih sayang dan pola asuh yang tidak terpenuhi. Zulkifi (2008) memaparkan emosi disebabkan lingkungan sosial mikro yaitu lingkup kecil bagi individu (Susanti et al., 2018).

Ibu adalah pokok peran dalam keluarga dilingkup mikro yang mencurahkan kasih dan sayangnya, perhatian dan gizi yang maksimal dalam pertumbuhan. Lingkungan keluarga dimana anggota keluarga ibu, ayah, saudara dan kakek nenek tinggal seataap merupakan lingkup terkecil (Susanti et al., 2018).

Sikap, keterampilan, pengetahuan sanak saudara menjadikan lingkup keluarga harmonis dalam menciptakan kebutuhan biopsiko sosial yang berakibat pada pertumbuhan individu. Weitzman (2010) menegaskan bahwa penambahan emosi remaja yang tinggal dengan keluarga dengan persoalan psikis (Susanti et al., 2018).

b. Jenis-Jenis Emosi

1) Emosi yang Dimiliki Manusia

Ahli menjelaskan emosional yang terdiri dari sedikit emosi dasar selebihnya ada koneksi emosi dasar misal Paul Ekman peneliti emosi menegaskan manusia mempunyai 6 emosi mendasar seperti ketakutan, kemarahan, kesedihan, senang, jijik dan terkejut.

2) Emosi Primer

Sejak lahirnya bayidan hidupidunia quran dan hadits sudahmembahas mengenai emosi yang dimiliki setiap insan manusia, menurut Aliah B.P. Hasan terdapat dua jenis emosi dalam Al-Quran seperti emosi sekunder dan primer, emosi primer yaitu emosi awal secara biologis yang terbentuk sejak

lahir. Dari emosi primer yang dibahas yaitu marah, takut, sedih, dan gembira, ekspresi emosi terlihat dalam paparan setiap ayat.

3) Emosi Sekunder

Emosi sekunder merupakan emosi kompleks dibanding emosi primer disebut emosi sekunder mengandung kesadaran diri atau evaluasi diri dan akhirnya pertumbuhan, perkembangannya tergantung kognitif individu. Emosi sekunder dijelaskan dalam Quran, antara lain: malu, iri hati, dengki, sombong, angkuh, bangga, kagum, takjub, cinta, bingung, terhina, dan rasa sesal (Abdullah, 2020).

c. Klasifikasi emosi

Dalam kondisi yang membangkitkan perasaan yang mengakibatkan rasa tidak nyaman (Krech, 1974:471) kebencian atau berhubungan erat dengan perasaan cemburu, iri hati, sedih, dendam, dan marah dianggap sebagai emosi yang mendasar (*primary emotion*).

Sebaliknya perasaan membenci melekat pada diri tidak merasa puas sebelum menghancurkannya, yang khas dari kebencian yaitu timbulnya keinginan, nafsu yang menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian. Rasa benci bukan sekedar timbulnya rasa tidak suka atau *aversi/enggan* yang dampaknya ingin

menghindar tapi juga menghancurkan (Sri Risma Yuliana, Mahmudah, 2018).

1) Persepsi perasaan bersalah

Individu yang sadar tindakan apa yang harus dilakukan dan paham apa yang dilanggar, rasa bersalah kerap kali cepat berlalu akan tetapi dapat pula bertahan lama. Tingkat yang lebih rendah dari perasaan bersalah kadang dapat dihapus karena si individu mengingkari dan merasa benar, perbedaan tajam dalam diri seseorang dalam menangkap situasi yang menjurus pada rasa bersalah. Contohnya seseorang pelayan toko berpendapat bahwasanya ia merasa bersalah karena ia mendiamkan customer, mengembalikan uang berlebih individu yang merasa bersalah akan tetapi tidak tahu penyebabnya serta tidak tahu bagaimana mengembalikannya.

2) Rasa bersalah yang dipendam

Rasa bersalah yang dipendam individu untuk menutupi aib agar merasa aman dan pelindung diri dari ancaman yang menggangukannya dan membuat tidak merasa nyaman, hingga mengorbankan orang lain. Dalam kondisi rasa bersalah individu cukup merasa bersalah dan memendam sendiri.

Kosa kata pada golongan ini adalah penyesalan, memohon maaf tetapi belum mampu secara pribadi

melainkan hanya berkata terhadapdirinya sendiri sertamenyesali perbuatan yang memendam akan rasa bersalah dan penyesalan terhadap kebiasaan akan dihantui menggunakanrasacemas yang dialami, konsep ini tidakjauh bedadengan konsep rasa bersalah hanya saja dalam konsep ini seseorang tidak memperlihatkan perasaannya dan memendam sendiri atas perbuatannya.

3) Menghukum dirinya sendiri

Penghukuman diri atas emosi biasanya seseorang seringkali menghukum diri sendiri terhadap kesadaran dalam mengakui kesalahnya, rasa bersalah memiliki konsep yang rendah dan sangat berkaitan erat terhadap menghukum diri sendiri. Perilaku penghukuman diri tergambar dari perilaku dan sikap rasa bersalah paling mengganggu yang mempunyai gangguan psikis dan kepribadian dalam penanganan emosi dan harus ada pendampingan psikiater untuk psikoterapi.

Penghukuman diri biasa terjadi dengan kalimat dan kata kasar, tidak sopan seperti menyakiti diri sendiri dan membiarkan dirinya dalam suatu keadaan tanpa rasa perasaan. Dalam hal ini munculah rasa bersalah yang ada pada diri seseorang hingga rasa penyesalan muncul terasa mendalam yang mengakibatkan emosi memuncak karena

adanya penyesalan terhadap hal yang terjadi namun tidak terealisasikan.

4) Rasa malu

Rasa malu dapat ditampilkan seseorang dalam semua aktivitas kehidupan. Rasa malu perlu melekat pada diri seseorang karena terikat oleh keimanan didalam agama dan rasa malu merupakan cabang dari iman. Perasaan malu tidak sama konsep rasa bersalah, malu datang tanpa adanya rasa bersalah karena melakukan kesalahan atau penyesalan sebelumnya yang tergambar dihadapan orang lain hingga dirinya merasa bodoh dan terlihat memalukan.

5) Kesedihan

Hampir setiap orang pernah mengalami kesedihan ataupun kecewa didalam hidupnya yang berada di berbagai masalah kehidupannya. Kesedihan yaitu emosi alami seseorang yang tergambar oleh rasa tidak beruntung kehilangan dan ketidakberdayaan, hampir setiap orang pernah mengalami kesedihan didalam hidupnya yang berada di berbagai masalah kehidupannya. Kesedihan yang tidak terkendalikan akan menimbulkan depresi dan kesehatan

psikis, sehingga terlihat kurang bersemangat (Sri Risma Yuliana, Mahmudah, 2018).

d. Ekspresi emosi

Emosi menyenangkan bernilai positif dan emosi tidak menyenangkan bernilai negatif, individu dapat merasakan emosi positif dan negatif yang bisa dirasakan orang disekitarnya (Journal, 2020).

Jenis ekspresi menurut Muhammad (2011: 50-52) berupa ekspresi vocal, ekspresi wajah, gerak dan isyarat tubuh, perubahan fisiologi dan tindakan emosi. Macam dari emosi adalah suatu perasaan takut, sedih, senang, dan marah sebagai *basic emotions* sedangkan menurut Goleman berpendapat ada dalam kelompok seperti:

- 1) Marah
- 2) Sedih
- 3) Jengkel, dan takut
- 4) Malu, dan nikmat
- 5) Terkejut, dan cinta

Menurut John B. Watson (dalam Alex Sobur 2003:410) menemukan bahwa 3 dari 4 emosi tanggapan remaja seperti marah, takut, cinta diringkas bahwa ada macam jenis emosi dapat dirasakan dengan hebat diliat saat individu merasakan sedih dan timbul tangisan merasa takut dan ingin teriak sekencangkencangnya, merasa bahagia maka kita dapat lepas tertawa (Journal, 2020).

Individu tak lepas dari ekspresi dalam keseharian setiap orang yang mengeluarkan berbagai ekspresi atas hal apa yang dirasakan. Ekspresi yaitu bentuk rasa pengungkapan dari emosi dari berbagai bentuk mimik yang membentuk emosi, yang diungkapkan setiap orang dalam kesehariannya. Menurut Kii Fudyartanta (2011:339-340) ekspresi emosi terdiri dari berbagai macam seperti:

- 1) Tertawa
- 2) Tersenyum, karena senang dan gembira
- 3) Menangis karena kesedihan
- 4) Gerakan, misalnya seperti menari, berlari karena kegembiraan
- 5) Mencubit, karena kesenangan atau amarah
- 6) Tindakan yang merusak karena sebuah emosi marah atau jengkel

Setiap jenis emosi mempunyai bentuk ekspresi masing-masing sesuai dengan lingkungan kebudayaan masyarakat sekitar. Pernyataan dalam emosi misalnya aliran darah cepat, denyut jantung cepat, napas naik turun dengan cepat. Dapat diringkas bahwa ekspresi emosi merupakan kondisi yang dilakukan oleh individu atas apa yang dirasakanya seperti ketika dalam keadaan marah dinyatakan dalam tindakan mengepal tangan dan memukul meja (Journal, 2020).

Ada 2 ekspresi emosi yaitu verbal maupun non-verbal, verbal misalnya menuliskan dalam kata-kata dan bicara mengenai emosi

yang terjadi. Misalnya non-verbal seperti perubahan ekspresi wajah, ekspresi vocal atau nada suara dan urutan pengucapan, perubahan fisiologi, gerak dan isyarat tubuh serta reaksi emosi lainnya:

- 1) Ekspresi raut muka: ekspresi raut muka bisa mengetahui emosi yang dialami seseorang dengan melihat raut wajahnya, hanya dengan melihat raut wajahnya kita juga dapat menebak seseorang sedang sedih maupun bahagia. Ekspresi seseorang sangat penting untuk menggambarkan keadaan yang terjadi, tanpa ekspresi wajah kita sangat sulit untuk menebak emosi yang ada pada diri seseorang.
- 2) Ekspresi vocal: ekspresi vocal dilakukan dengan iringan ekspresi wajah untuk mendukung gambaran perasaan yang sedang terjadi. Seseorang lebih cenderung menyampaikan emosinya dengan vocal suara. Saat sedang sedih volume nadanya akan merendah dan terbata-bata, saat sedang bahagia volume nadanya akan terdengar lebih lepas dengan tawa, dan saat sedang marah volume nada yang dikeluarkan akan meninggi.
- 3) Perubahan fisiologi: kondisi seseorang saat mengeluarkan emosi yang dapat dirasakan maupun tidak dirasakan. Saat sedang takut perubahan fisiologi dapat dirasakan dengan detak jantung yang meningkat, kaki dan tangan bergetar, berkeringat,

wajah takut dan lain-lain. Perubahan fisiologi yang dapat dirasakan juga dapat dirasakan setelah olahraga (Abdullah, 2020).

e. Faktor-faktor penyebab kematangan emosi

Seseorang memiliki kedewasaan emosi yang bermacam-macam dan berbeda-beda, situasi pencapaian beragam dalam proses pendewasaan. Emosi tidak lagi goyah atas sifat dasar kekanakan yang berhubungan dengan pola emosi remaja, faktor penyebab kedewasaan emosi remaja Hurlock (Lely Dian Sari, 2014:13) antara lain:

- 1) Individu yang usianya bertambah diharapkan dapat mengontrol emosi semakin baik dan lebih stabil.
- 2) Modifikasi fisik dan kelenjar menjadikan pendewasaan emosi bahwa remaja dengan tekanan emosi meningkat akibat perubahan kelenjar dan fisik.

Sedangkan menurut Muhammad Ali dan Adrori (2012:69-72) ada faktor penyebab pendewasaan emosi yang menyebabkan emosi remaja diantaranya:

- 1) Perubahan jasmani dilihat dari perkembangan yang cepat pada tubuh dimasa awal tumbuh pada bagian inilah yang menjadikan postur tubuh tidak seimbang.
- 2) Perubahan cara berkomunikasi orang yang lebih tua beragam bisa dilihat dari tingkah laku dan pola asuh yang

diyakini baik bagi individu sehingga sifatnya acuh tak acuh, memanjakan anak, dengan ketulusan dan kasih sayang yang tulus pola asuh yang baik menjadi pertumbuhan emosi remaja.

- 3) Perubahan cara berkomunikasi antar teman sebaya memiliki ciri khas dalam melakukan kegiatan bersama dalam sebuah kelompok.

Ada beberapa perubahan pandangan yang menimbulkan perbedaan emosi pada remaja seperti:

- 1) Perilaku lingkungan pada pertumbuhan yang tidak stabil dianggap dewasa tetapi tidak meraih sebuah ketenangan dan peranan yang setara orang lebih dewasa. Anggapan lingkungan yang menganggap individu masih bocah hingga menjadikan rasa jengkel pada diri anak muda yang berlawanan dengan perilaku yang menghasilkan perubahan tingkah laku emosi.
- 2) Kesepian anak muda dijadikan pihak luar yang tidak bertanggung jawab melibatkan remaja dalam aktivitas yang melanggar norma, etika dan melanggar nilai moral seperti berjudi, mabok, tindakan kriminal dan kekerasan.
- 3) Komunikasi serta interaksi remaja saat sekolah menjadi wadah pendidikan yang ideal untuk menanamkan nilai moral

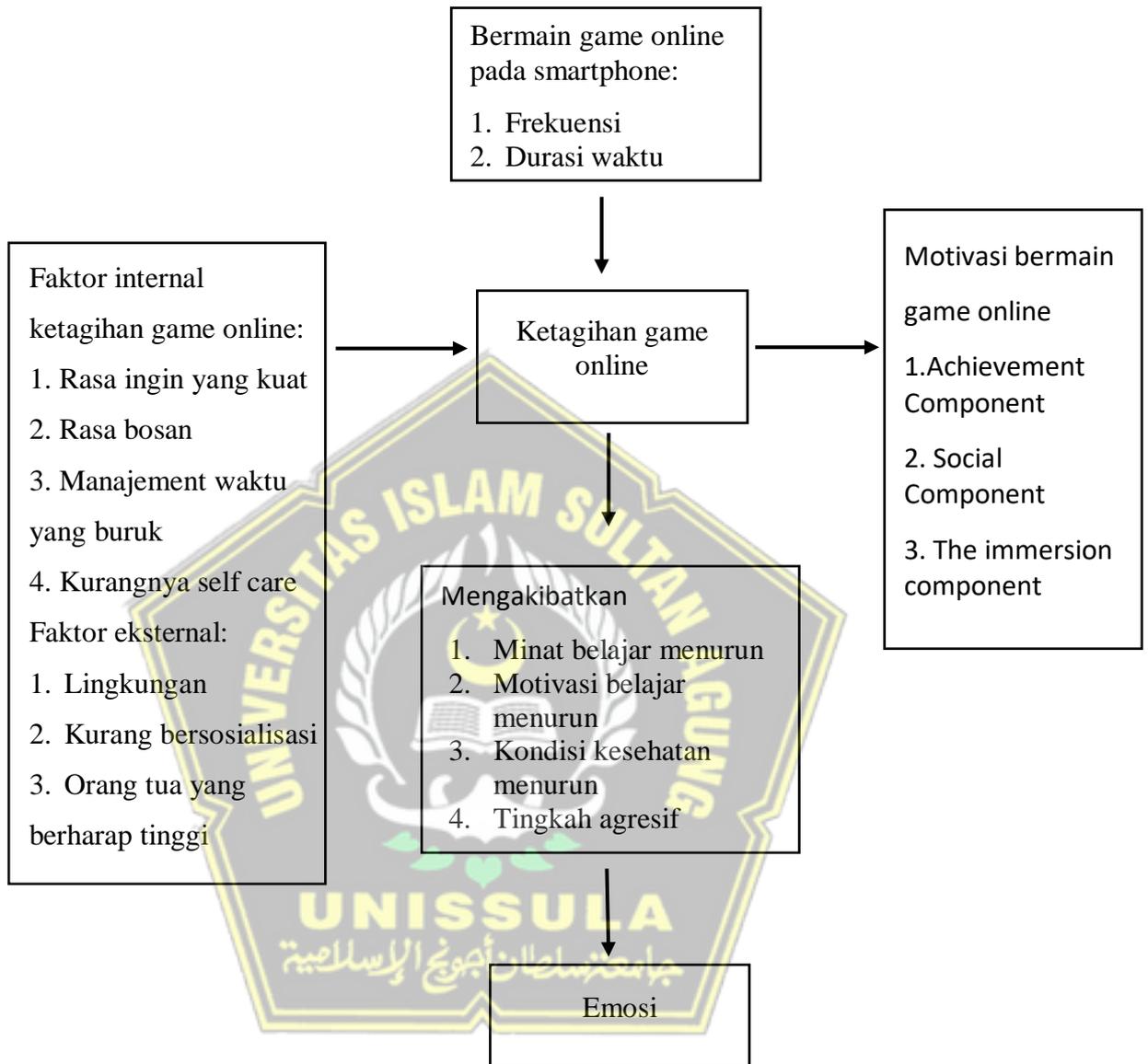
bagi siswa, guru sebagai tokoh teladan bagi remaja maka harus memberikan semangat serta teladan bagi muridnya.

Sementara menurut Soerjabrata (1991:5) faktor penyebab pertumbuhan emosi yaitu:

- 1) Aliran Nativisme (Schoenhauer) perkembangan anak dan remaja dibentuk sejak lahir.
- 2) Aliran Empirisme (John Locke) aliran ini mempunyai pandangan bahwa individu yang baru lahir itu diibaratkan selembar kertas putih bagaimana wujud serta isi selanjutnya tergantung dari bagaimana kertas itu ditulis dengan arti kata buruknya individu ditentukan oleh lingkungan.
- 3) Aliran Konvergensi (John Locke) aliran ini berpandangan mengenai perkembangan manusia itu dipengaruhi oleh pembawaan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan ada persoalan yang berdampak pada kematangan emosi seperti pada keluarga, orang tua, dan remaja dengan berbagai pola yang diterapkan dalam mendidik anaknya, lingkungan yang baik dalam pencegahan emosi remaja akan berpengaruh dari dalam maupun luar diri remaja (Journal, 2020).

B. Kerangka Teori



Keterangan

: Diteliti

—————> : Dipengaruhi

Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber: (Suplig, 2017)

C. Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap persoalan yang menjadi objek yang diteliti berdasarkan dari kajian teoritis dan kerangka konseptual, Menurut Samsidi (2015) (Rosidah;., 2018).

Ha : Ada hubungan antara ketagihan game online dengan emosi

Ho : Tidak ada hubungan antara ketagihan game onliine dengan emosi



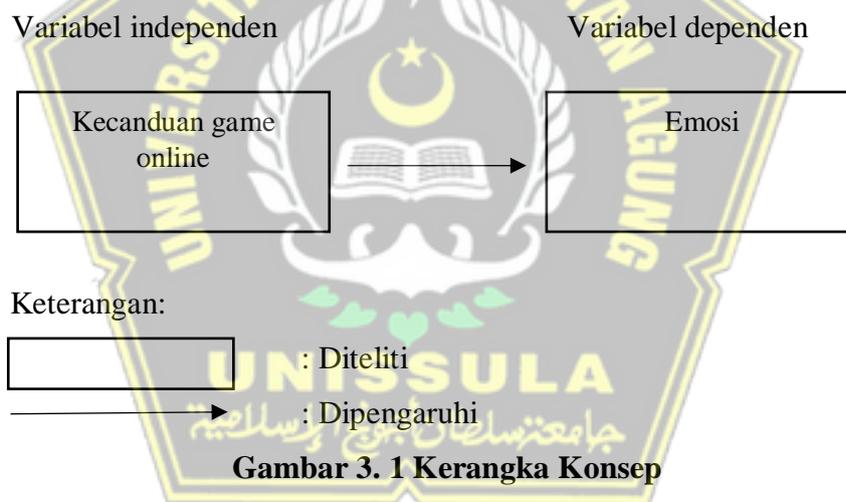
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Penyamarataan yang membentuk penyamarataan khusus maka persepsi tidak dapat langsung diukur dan diamati. Persepsi dapat diamati melalui variable berupa lambang yang mempunyai nilai bilangan dari persepsi variable yang bervariasi (Notoatmodjo, 2012).

Berdasarkan persepsi hubungan anatraa tingkat ketagihan game online dengan emosi siswa SMP, maka persepsi sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep

B. Variable Penelitian

1. Variabel Independent

Variabel Independent mempunyai makna variable bebas (Ridha, 2017). Variabel ini menyebabkan perubahan maka penelitian ini variable bebasnya yaitu: *Kecanduan Game online*.

2. Variable Dependent

Variable Dependent sering disebut dengan variable output, yang mempunyai arti dalam Bahasa Indonesia variable terikat yang timbul akibat dari efek penelitian (Ridha, 2017). Maka penelitian ini variable dependent yaitu *Emosi*.

C. Desain Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desai Cross Sectional menurut Nursalam (2011) Cross sectional adalah penelitian yang mengarah pada satu waktu pengukuran data baik independent dan dependent.

D. Populasi dan sampling

1. Populasi

Populasi yaitu wilayah penyetaraan yang terdiri atas subjek dan objek yang memiliki keunikan, kualitas yang ditunjuk oleh beberapa penelitia agar dapat dipahami serta bisa diambil kesimpulanya (Sugiyono, 2010). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SMPN 1 Demak kelas 8A dan 8B sejumlah 70 orang.

2. Sampling

Sampling penelitian yaitu separuh dari objek yang diambil dari keseluruhan objek yang akan diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoadmodjo, 2018). Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 1 Demak 8A dan 8B sejumlah 70 orang.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel penelitian yaitu menggunakan total sampling. Menurut Sugiyono (2018:140) total sampling merupakan teknik pengambilan sampel diimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.

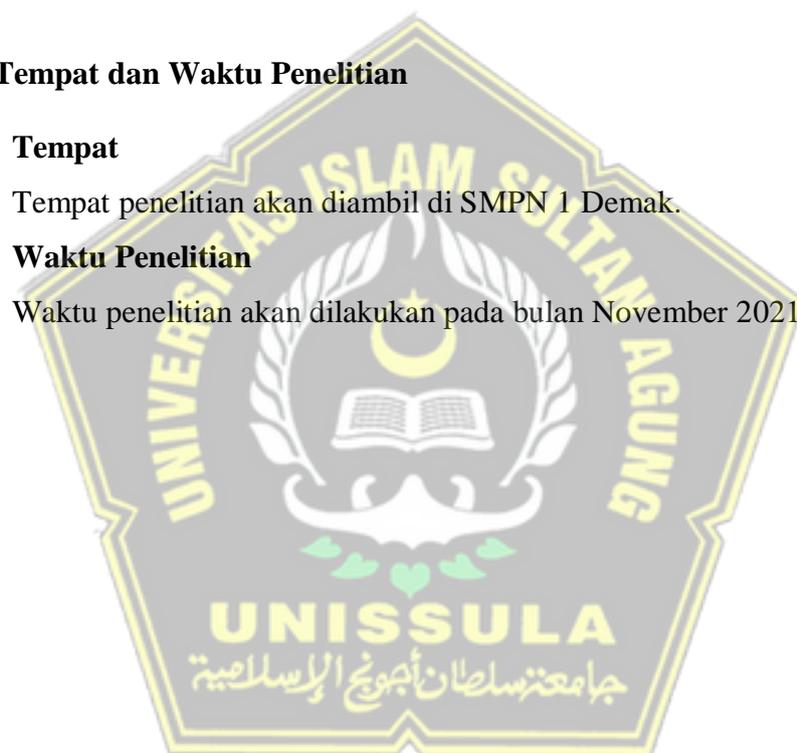
F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian akan diambil di SMPN 1 Demak.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan November 2021.



G. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu penentuan atau kumpulan-kumpulan panduan untuk mengambil apa yang akan diukur dan hal apa yang harus dicermati dalam mengukur variable (Setiadi, 2012).

Gambar 3. 2 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1	Kecanduan game online	Permainan yang terhubung internet kuat dengan durasi dan frekuensi tertentu secara terus-menerus	Alat ukur penelitian ini adalah kuosioner terdiri dari 40 pertanyaan tentang kecanduan game online Pengukuran menggunakan skala likert yaitu: 1: Sangat tidak setuju 2: Tidak setuju 3: Setuju 4: Netral 5: Sangat setuju	Hasil pengukuran kuosioner ini dikategorikan sebagai berikut: Skala likert: Tinggi: >76% Sedang: 56-75% Rendah: <56% (Nursalam, 2011)	Ordinal
2	Emosi	Reaksi terhadap sesuatu kejadian yang ditunjukkan dengan ekspresi yang muncul dari individu dalam merespon kejadian	Alat ukur penelitian ini adalah kuosioner terdiri dari 20 pertanyaan tentang tingkat emosional Pengukuran menggunakan skala likert: 1: Sangat tidak setuju 2: Tidak setuju 3: Setuju 4: Sangat setuju	Hasil pengukuran kuosioner ini dikategorikan sebagai berikut: Tinggi: 76-100% Sedang: 51-75% Rendah: 25-50%	Ordinal

H. Instrumen/Alat Pengumpul Data

1. Bentuk instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini ialah kuesioner. Penggolongan data dengan cara peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden, peneliti memohon persetujuan responden dengan memberi lembar informasi penelitian dan informed consent kepada calon responden, peneliti melakukan pemberian kuesioner secara langsung. Teknik akumulasi data yang digunakan adalah kuesioner Ketagihan Game online yang dikembangkan oleh peneliti. Pertanyaan menggunakan skala Likert dengan 40 poin untuk kuesioner Kecanduan Game online dan sepuluh poin untuk kuesioner Emosi (Notoatmodjo, 2010).

a. Kuesioner A

Kuesioner A berisi tentang Kecanduan *Game online*, waktu penggunaan, berapa sering penggunaan. Ada 40 pertanyaan jika jawabannya 4 diberi kategori sangat sering menggunakan *Game online*. Skala sikap yang format responnya berbentuk pilihan jawaban bertingkat dari Sangat Tidak Setuju ke Sangat Setuju atau dari Sangat Tidak Sesuai ke Sangat Sesuai (Lieu, 2015).

b. Kuesioner B

Kuesioner B tentang Tingkat Emosi pada siswa yang terdiri dari 20 pertanyaan untuk mengukur *Emosi*, skor yang digunakan apabila pertanyaan dijawab “YA” maka skor yang diberikan 4 sangat setuju, bila menjawab “tidak” maka skor yang diberikan 1 kategori sangat

tidak setuju. Pilihan jawaban terdiri dari lima jenjang dengan item cara penyekorannya yaitu: 4 (Sangat setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak setuju), dan 1 (Sangat tidak setuju). Semua item dalam *Tingkat Emosional* merupakan item favorable, pembuatan item unfavorable lebih diutamakan pada item-item skala sikap yang format responnya berupa pilihan jawaban berjenjang dari Sangat Tidak Setuju ke Sangat Setuju atau dari Sangat Tidak Sesuai ke Sangat Sesuai (Pedoman et al., 2017).

2. Uji instrument penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Noor (2011) pengujian validitas yaitu suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar memperkirakan apa yang dinilai. Diambil dari penelitian Fransisca Gradistia Bai yang berjudul “Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan” yang telah dilakukan uji validitas dengan jumlah 40 butir pertanyaan menggunakan uji spearman rank sedangkan pertanyaan emosi berjumlah 20 butir pertanyaan mengambil dari “Angket Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual, Motivasi Berprestasi Dan Kemandirian Siswa SMP Muhammadiyah Yogyakarta” yang diteliti oleh Aris Bahrudin Siregar (Pedoman et al., 2017)(Lieu, 2015).

b. Uji Reabilitas

Priyatno (2016) uji reabilitas diaplikasikan untuk menguji konsistensi alat ukur, apakah hasilnya tetap konsisten atau tidak jika penilaian diulang. Hasil uji validitas pertanyaan kuesioner kecanduan

game online $>0,05$ dan nilai reabilitasnya 0,964 sedangkan hasil uji reabilitas pertanyaan emosi didapatkan nilai 0,01. Suatu variabel diakui reliabel apabila nilai alpha Cronbach $>0,6$ (Pedoman et al., 2017)(Lieu, 2015).

I. Metode Pengumpulan Data

Akumulasi data menggunakan kuosioner menurut Sugiyono (2015) ialah teknik akumulasi data yang dilaksanakan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. cara analisa data yang diperlukan yaitu kolerasi spearman rank dengan menerapkan SPSS. mengikuti pengumpulan data. Ketagihan *Game online*. Akumulasi data dengan cara peneliti menguraikan maksud dan tujuan penelitian kepada responden, peneliti memohon persetujuan responden dengan memberi lembar informasi penelitian, dan informed consent untuk calon responden, peneliti memenuhi pemberian kuesioner secara langsung pada siswa SMP untuk mengetahui *Ketagihan Game online* dengan *Emosi*.

1. Data Primer

Data primer ialah data yang ditemukan dari objek peneliti yang berisi dari:

a. Data Kecanduan Game online

Data diperoleh dari responden dengan penerapan alat ukur berupa kuesioner responden yakni siswa yang menggunakan skala likert yang mencakup dari 40 pertanyaan.

b. Data Emosi

Bukti terdapat dari responden dengan pemakaian alat ukur berupa kuesioner yang diambil dari responden siswa.

2. Data sekunder

Sugiyono (2016) mengatakan bahwa data sekunder menjadi sumber data yang tidak langsung, memberikan data kepada pengumpul data, misalkan melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder digunakan untuk membantu informasi yang didapatkan dari sumber data primer yaitu dari bahan pustaka, literature, peneliti terdahulu, dan kegiatan yang dilangsungkan dan lain sebagainya.

J. Rencana Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengerjaan data menurut Arikunto (2006) dilakukan dengan tingkat sebagai berikut:

- a) *Editing* ialah untuk meneliti kelengkapan, kelanjutan dan keseragaman untuk memudahkan dalam pengerjaan data.
- b) *Coding* ialah mengklasifikasi data dengan mendapati masing-masing jawaban ialah kode berupa angket lalu dimasukan kedalam lembar table kerja untuk memudahkan membaca dan mengolah data.

- c) *Entry Data* yakni memasukkan data yang menggunakan program komputer SPSS untuk proses analisis data dan jawaban yang terkait dengan Ketagihan Game online.
- d) *Tabulating* ialah penggolongan data agar dapat mudah dijumlah, disusun, dan ditata untuk disajikan dan dianalisis.
- e) *Cleaning* ialah memeriksa kembali data yang sudah di entry apakah ada kesalahan atau tidak.

2. Analisa Data

Menurut Sugiyono (2010) yang dimaksud dengan teknik analisis data yaitu proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, melalui cara merangkap kedalam kategori, menguraikan kedalam unit-unit yang sintesis, menyusun kedalam pola memilah mana yang penting dan yang akan dipelajari.

a. Analisis Univariat

Mengkaji data untuk memperoleh gambaran data distribusi frekuensi masing-masing variabel, ialah variabel independen (Ketagihan Game online) dan variabel dependen (Emosi).

b. Analisa Bivariat

Mengkaji data yaitu melihat suatu hubungan Variabel independen (Ketagihan Game online) dan Variabel dependent (Emosi). Hubungan antara Variabel independen dengan Variabel

dependent dicari dengan pemakaian uji statistik chi square melalui bantuan computer spss17.

Maka nilai dari p value apabila nilainya $p < \alpha$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada hubungan antara Ketagihan permainan online terhadap emosi pada siswa SMP. Ketika nilai $p > \alpha$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak ada Hubungan Antara Tingkat Kecanduan permainan online dengan emosi siswa SMP.

K. Etika Penelitian

Penelitian ini dikerjakan dengan mengamati etika penelitian. Prinsip etik diterapkan dalam kegiatan penelitian dimulai dari penataan proposal hingga penelitian ini di publikasikan (Notoatmodjo, 2018).

1. Persetujuan (*Inform Consent*)

Prinsip yang harus dikerjakan sebelum mengambil data atau wawancara kepada subjek ialah didahulukan meminta persetujuannya (Notoatmodjo, 2018). Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan lembar persetujuan (*inform consent*) bagi responden yang diteliti, dan responden menandatangani setelah membaca dan memahami isi dari lembar persetujuan dan bersedia mengikuti acara penelitian. Peneliti tidak akan memaksa responden yang menolak untuk diteliti dan menghormati keputusan responden. Responden diberi kebebasan untuk ikut serta ataupun menarik diri dari keikutsertaannya.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Etika penelitian yang harus dilakukan peneliti ialah prinsip anonymity. Prinsip ini dikerjakan dengan cara tidak mencantumkan nama responden pada hasil penelitian, namun responden diminta untuk mengisi inisial dari namanya dan semua kuesioner yang telah terisi hanya akan diberi nomer kode yang tidak bisa digunakan untuk pengenalan identitas responden. Apabila penelitian ini di publikasikan, tidak ada satu identifikasi yang berkaitan dengan responden yang dipublikasikan.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Prinsip ini dikerjakan dengan tidak mengemukakan identitas dan seluruh data atau informasi yang berkaitan dengan responden kepada siapapun. Peneliti menyimpan data di tempat yang aman dan tidak terbaca oleh orang lain. Setelah penelitian selesai dilakukan pemusnahan seluruh informasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMPN 1 DEMAK pada tanggal 27 Oktober 2021. Pada BAB IV ini menguraikan hasil penelitian tentang kecanduan game online dengan emosi siswa SMP. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa-siswi di SMPN 1 DEMAK.

B. Analisa Univariat

1. Karakteristik Responden

a. Usia Responden

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Responden Di SMPN 1 DEMAK

Usia	Frekuensi	Presentase%
12 tahun	7	10%
13 tahun	47	67%
14 tahun	16	22.9%
Jumlah	70	100%

Tabel 4.1 menguraikan data tentang karakteristik responden berdasarkan usia, bahwa sebagian besar responden terbanyak pada usia 13 tahun yaitu sebanyak 47 responden (67 %).

b. Jenis Kelamin

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa SMPN 1 DEMAK

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase%
Laki-laki	29	41.4%
Perempuan	41	58.6%
Total	70	100%

Tabel 4.2 menguraikan data tentang karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 responden (58.6%) dan responden laki-laki sebanyak 29 responden (41.4%).

c. Kelas

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Kelas Responden Di SMPN 1 DEMAK

Kelas	Frekuensi	Presentase%
8A	35	50%
8B	35	50%
Jumlah	70	100%

Tabel 4.3 menguraikan data tentang karakteristik responden berdasarkan kelas, bahwa sebagian besar responden kelas 8A sebanyak 35 siswa (50%) dan kelas 8B sebanyak 35 siswa (50%).

2. Variabel penelitian

a. Kecanduan Game Online

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Hasil kecanduan game online Di SMPN 1 DEMAK

Kecanduan Game Online	Frekuensi	Presentasi
Tinggi	14	18.9%
Sedang	32	46.4%
Rendah	24	34.7%
Jumlah	70	100%

Tabel 4.4 menguraikan data tentang karakteristik responden berdasarkan hasil kecanduan game online, bahwa sebagian besar responden terbanyak pada kategori sedang sebanyak 32 responden (46.4%) rendah 24 responden (34.7%) dan tinggi 14 responden (18.9%). Jadi hasil dari data didapatkan dari 70 respnden masuk dalam kategori sedang (46.4%).

b. Emosi

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Hasil Emosi Responden Di SMPN 1 DEMAK

Emosi	Frekuensi	Presentase%
Tinggi	2	2.9%
Sedang	35	51%
Rendah	33	46.1%
Total	70	100%

Tabel 4.5 menguraikan data tentang karakteristik responden berdasarkan hasil emosi, bahwa sebagian besar responden terbanyak pada kategori sedang sebanyak 35 responden (51%) rendah 33 responden (46.1%) dan tinggi 2 responden (2.9%). Jadi hasil dari data didapatkan dari 70 responden masuk dalam kategori sedang (47.1%).

C. Analisa Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan dan distribusi frekuensi antara variabel independent (Kecanduan game online) dengan variabel dependen (Emosi) pada siswa SMPN 1 DEMAK. Penelitian ini menggunakan uji *ChiSquare*.

Tabel 4. 6 Menyajikan Hasil Analisa Pada Uji Chi Square

Variable	Kategori			Total	P
	Tinggi	Sedang	Rendah		
Kecanduan game online	14	32	24	70	
Presentase	18.9%	46.4%	34.7%	100%	0.280
Emosi	2	35	33	70	
Presentase	29%	51%	46.1%	100%	

Tabel 4.6 menunjukkan hasil penelitian setelah dilakukan uji chi-square test mendapatkan nilai P sebesar 0.280 sehingga nilai $p < 0,05$. Berdasarkan uji statistic dapat ditemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan emosi siswa SMP yang dilakukan pada SMPN 1 DEMAK dengan jumlah 70 responden.

Tabel menunjukkan siswa yang kecanduan game online tinggi sebanyak 14 responden dengan presentase 18.9%, kecanduan sedang sebanyak 32 responden dengan presentase 46.4%, dan kecanduan rendah sebanyak 24 responden dengan presentase 34.7%. Adapun data emosi siswa SMP tinggi sebanyak 2 responden dengan presentase 29%, sedang sebanyak 35 responden dengan presentase 51%, dan rendah 33 responden dengan presentase 46.1%. Dapat disimpulkan dari data diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan emosi siswa SMP yang dilakukan pada SMPN 1 DEMAK

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Bab ini memuat mengenai pembahasan hasil penelitian hubungan kecanduan game online dengan emosi siswa SMP, penelitian ini dilakukan di SMPN 1 DEMAK. Adapun hasil dari pembahasan adalah sebagai berikut:

B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

1. Karakteristik responden

a. Usia responden

Karakteristik responden berdasarkan usia responden menyimpulkan dari penelitian bahwa sebagian besar responden terbanyak berusia 13 tahun sebanyak 47 responden (67%). Usia merupakan umur individu dari mulai lahir hingga saat berulang tahun, semakin bertambahnya usia maka kemampuan seseorang dalam berfikir juga semakin bertambah (Arini, 2012). Perkembangan remaja meliputi perkembangan kognitif, moral, social dan biologis, remaja yang memiliki keinginan untuk didengarkan, diperhatikan dan dipertimbangkan pendapatnya.

Seseorang yang ketagihan game menghabiskan waktunya lebih dari 14 jam/minggu atau 2 jam/hari, 55 jam seminggu dengan rata-rata 20-25 jam/minggu (Novrialdy, 2019). Menurut Darma (2011), dari dampak yang ditimbulkan dalam permainan remaja mudah merasa cemas, akibat negatif bermain game individu mudah

marah apabila tidak bermain game dan menimbulkan tingkat emosi pada remaja. Apabila keinginannya tidak terpenuhi maka remaja mudah marah-marah serta tidak terkendali emosinya, fenomena ketagihan game mempunyai kecenderungan merusak kesehatan, juga menimbulkan efek kehidupan sosial bagi pecandunya (Azwar & Mailindawati, 2020).

Dari hasil penelitian menyimpulkan semakin remaja bertambah usia maka semakin baik pengetahuan mereka mengenai game online dan emosi, karena kemampuan berfikir remaja yang mulai beranjak dewasa serta wawasan yang bertambah.

b. Jenis kelamin

Karakteristik responden penelitian jenis kelamin, menyimpulkan dari hasil penelitian bahwa sebagian besar responden terbanyak dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 41 responden (58.6), baru responden laki-laki sebanyak 29 anak (41.4%) Menurut Erikson dalam Santrock (2014) pada masa ini pengaruh teman sebaya cukup kuat karena pada masa ini lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-teman daripada keluarga.

Hal ini membuat orang tua harus memperhatikan anaknya bergaul dilingkungan seperti apa agar dapat mengontrol anaknya. Kebiasaan dan sikap remaja harus diawasi para guru serta orang tua dalam mencegah remaja dalam bermain game online agar tidak

membuat kecanduan. Selain dari dukungan guru, teman dan orang tua para remaja harus diberikan pengetahuan mengenai dampak apa saja apabila mereka kecanduan dan berlebihan dalam bermain game online seperti diantaranya emosi.

Berikan pemahaman mengenai emosi yang dapat terjadi apabila mereka sudah kecanduan dan bagaimana cara mengontrol serta mengendalikan emosi mereka karena kecanduan game online. Sehingga hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat memperjelas bahwa tidak ada perbedaan cara pandangan gender dalam bermain game online karena banyak jenis permainan game online yang dapat diakses para remaja.

c. Kelas

Karakteristik responden penelitian berdasarkan hasil penelitian didapatkan 35 responden (50%) pada kelas 8A dan 35 responden (50%) pada kelas 8B. Sehingga hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat memperjelas bahwa tidak ada perbedaan jumlah responden pada kelas 8A dan 8B. Karena baik sebagian kelas ada yang bermain game bersama-sama maupun individu saat memainkan game online, karena banyak jenis permainan game online yang dapat diakses para remaja dan dapat mempererat pertemanan antar kelas.

2. Variabel

a. Kecanduan game online

Hasil penelitian didapatkan hasil dari kecanduan game online dengan 70 responden dengan presentase responden terbanyak pada kategori sedang sebanyak 32 responden (46.4%) rendah 24 responden (34.7%) dan tinggi 14 responden (18.9%). Jadi hasil dari data didapatkan dari 70 responden masuk dalam kategori sedang (46.4%).

Menurut RupitaWulan menjabarkan dalam UBD Palembang jurnal Psikologi “Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang sudah terhubung di internet” serta ada pendapat lain yaitu permainan yang terhubung melalui pada internet. Biasanya orang disebut ketagihan apabila individu tidak bisa lepas dari aktivitas bermain sampai pikiranya pun masih mengingat game online.

Remaja yang ketagihan game menghabiskan waktunya lebih dari 14 jam/minggu atau 2 jam/hari, 55 jam seminggu dengan rata-rata 20-25 jam/minggu (Novrialdy, 2019). Individu dikatakan ketagihan saat bermain game 3 kali sehari dengan durasi 30 menit perhari, game dijadikan pelarian remaja untuk mengisi rasa bosan, pelarian dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, konflik dengan teman ataupun orang tua, pengelolaan emosi yang buruk

pada remaja menjadikan remaja tertarik dengan permainan game (R. Kusumawati et al., 2017).

Ketagihan permainan game menjadi persoalan bagi remaja, menurut penelitian Kusumadewi (2009) menegaskan individu ketagihan game apabila bermain 2-10 jam perminggu, menurut Young (1998) individu yang bermain 39 jam perminggu bisa digolongkan ketagihan game, teori lain menjelaskan ketagihan game dilihat dari lama waktu bermain 20-25 jam seminggu (R. Kusumawati et al., 2017).

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian variable kecanduan game online termasuk kedalam kategori sedang dengan frekuensi 32 responden terbanyak pada kategori sedang (46.4%).

b. Emosi

Hasil penelitian didapatkan hasil dari Emosi siswa SMP dengan 70 responden dengan presentase responden, bahwa sebagian besar responden terbanyak pada kategori sedang sebanyak 35 responden (51%) rendah 33 responden (46.1%) dan tinggi 2 responden (2.9%). Jadi hasil dari data didapatkan dari 70 responden masuk dalam kategori sedang (47.1%). Menurut Hurlock emosi memiliki kondisi umum seperti rasa takut yang meliputi rasa khawatir, cemas dan canggung, rasa marah meliputi makna yang negatif dan agresi yang berlebihan (M. D. Kusumawati, 2020).

Emosi mempunyai pengertian mengatur perasaan dalam merasakan bahagia, marah, sedih, merasa optimis, serta kemampuan memahami diri sendiri dan orang lain. Emosi adalah serangkaian keterampilan yang dimiliki individu dalam mengatur suasana hati untuk dapat merasa optimis dan bahagia, melalui kemampuan memahami diri sendiri dan orang lain (Putri, 2016, h16).

Marsela & Meidiana (2017, h5) memaparkan emosi remaja kurang akibat dirinya sendiri dan tidak tau cara menumbuhkan kelebihan bakat yang dimiliki. Kontrol emosi yang susah karena tidak bisa mengontrol emosi dengan baik sehingga menumpahkan seluruh emosinya sampai meledak-ledak (Hastuti & Baiti, 2019). Dari teori-teori emosi diatas mempunyai standar nilai emosi dari rentang 25%-50% dikelompokan rendah, 51%-75% dikelompokan sedang, 76%-100% dikelompokan tinggi (Supriati et al., 2017). Dapat disimpulkan dari hasil penelitian di SMPN 1 DEMAK ada keterikatan antara kecanduan game online dengan emosi siswa SMP.

3. Pengaruh hubungan antara kecanduan game online dengan emosi siswa SMP

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan emosi siswa SMP diperoleh nilai value 0.280 yang artinya bahwa ada hubungan antara kecanduan game

online dengan emosi siswa SMP. Dapat diketahui hasil analisa mengenai siswa SMPN 1 DEMAK didapatkan hasil siswa yang kecanduan game online tinggi sebanyak 14 responden dengan presentase 18.9%, kecanduan sedang sebanyak 32 responden dengan presentase 46.4%, dan kecanduan rendah sebanyak 24 responden dengan presentase 34.7%.

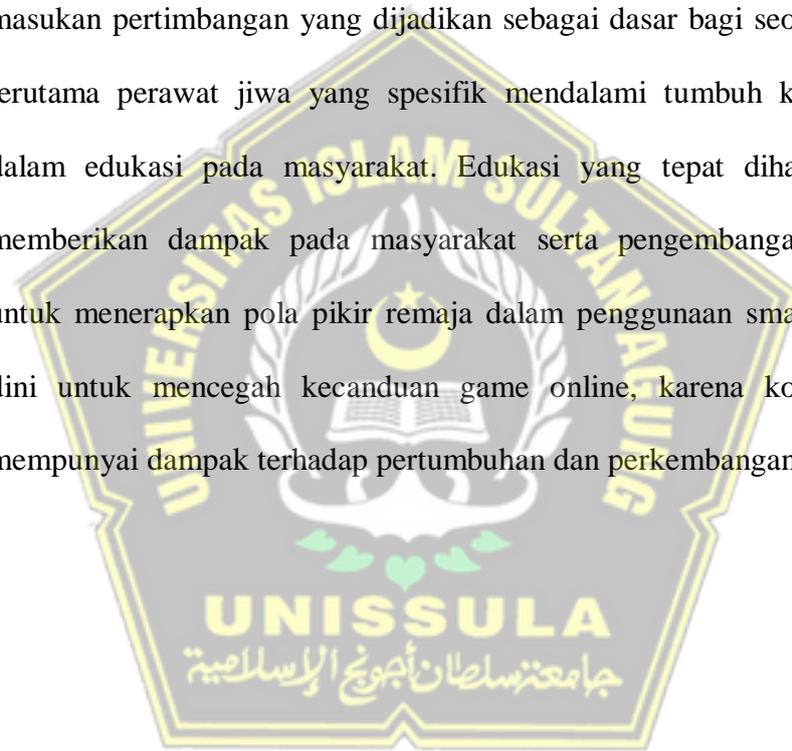
Adapun data emosi siswa SMP tinggi sebanyak 2 responden dengan presentase 29%, sedang sebanyak 35 responden dengan presentase 51%, dan rendah 33 responden dengan presentase 46.1%. Artinya dari hasil diatas masuk kedalam kategori sedang, apabila kita bisa mengontrol kebiasaan siswa yang bermain game akan memungkinkan presentasinya akan turun dan emosi responden akan ikut mengalami penurunan juga.

C. Keterbatasan Penelitian

Teknik pengumpulan data penelitian terbatas dalam bentuk kuesioner (angket) dengan subjektifitas responden sehingga kejujuran responden adalah kunci pokok dalam kebenaran keadaan diri responden. Waktu yang sangat singkat dan tidak berkesinambungan memungkinkan data yang diperoleh bersifat kurang objektif. Penelitian ini meneliti dengan menggunakan kuesioner sedangkan untuk mengetahui kecanduan game online dan emosi dibutuhkan pengamatan seperti observasi. Peneliti juga tidak meneliti faktor lain yang mempengaruhi kecanduan game online pada siswa SMP.

D. Implikasi Untuk Keperawatan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan emosi yang dilakukan penelitian pada siswa SMPN1 DEMAK sebanyak 70 responden. Hasil penelitian ini dapat dijadikan implikasi kepada masyarakat serta pengembangan pendidikan di area sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah acuan untuk masukan pertimbangan yang dijadikan sebagai dasar bagi seorang perawat, terutama perawat jiwa yang spesifik mendalami tumbuh kembang anak dalam edukasi pada masyarakat. Edukasi yang tepat diharapkan dapat memberikan dampak pada masyarakat serta pengembangan pendidikan untuk menerapkan pola pikir remaja dalam penggunaan smartphone sejak dini untuk mencegah kecanduan game online, karena konsep diri ini mempunyai dampak terhadap pertumbuhan dan perkembangan jiwa remaja.



BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Karakteristik responden pada penelitian ini adalah sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 29 anak (41.4%), perempuan sebanyak 41 responden (58.6), responden usia 13 tahun sebanyak 47 responden (67%), usia 14 tahun sebanyak 16 responden (27,4%). Sedangkan kelas 8A sebanyak 35 responden (50%), kelas 8B 35 responden (50%).
2. Jumlah responden yang kecanduan game online sebanyak 32 responden (46.4%)
3. Jumlah responden emosi sebanyak 35 responden (50%)
4. Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan emosi pada siswa SMP dan memiliki hubungan dengan nilai value 0,280
5. Kecanduan game online yang dimiliki oleh siswa SMP dikategori sedang dengan emosi siswa yang menunjukkan dikategori sedang, cukup baik dalam kategori tersebut masih bisa dicegah agar tidak masuk dalam kategori tinggi.

B. Saran

1. Responden

Siswa disarankan untuk lebih bisa menggunakan smartphone lebih cerdas tidak hanya untuk bermain game online tapi juga untuk belajar materi pelajaran yang dipelajari, guru harus memantau para siswanya

dan memperhatikan tingkah siswanya. Apabila ada seseorang yang ketergantungan game harus segera dihentikan, jika tidak berani menghentikan maka segera laporkan kejadian tersebut agar dapat tertangani,

2. Sekolah

Pihak sekolah khususnya guru bimbingan konseling (BK) perlu mengadakan sosialisasi secara rutin kepada siswanya tentang game online jelaskan dampak apa saja yang dapat terjadi agar siswa lebih memahami, supaya para siswa dapat menambah pengetahuannya tentang game online dan emosi apa saja yang akan terjadi apabila ketergantungan.

3. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu mengatasi masalah akibat ketergantungan game online agar dapat mencegah ketergantungan dan dapat mengendalikan emosi.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang bermanfaat untuk peneliti sehingga dapat meningkatkan kemampuan, mengaktualisasikan pengetahuan dan wawasan khususnya keperawatan jiwa terhadap kecanduan game online dan emosi siswa SMP.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan untuk institusi pendidikan sebagai bentuk masukan untuk pengembangan ilmu keperawatan jiwa yang berhubungan dengan hubungan kecanduan game online dengan emosi siswa. Hasil penelitian ini juga dapat dipakai untuk dasar melakukan penelitian lebih lanjut yang sejenis dngan menambah melaksanakan observasi dan wawancara pada tiap responden sehingga hasil yang diharapkan dapat meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2020). *Psikologi emosi dalam tuntunan al-quran*. IX(1).
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255–265.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/issue/view/318>
- Hastuti, R. Y., & Baiti, E. N. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Tingkat Stress Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 8(2), 82–91.
<https://doi.org/10.35952/jik.v8i2.152>
- Journal, E. E. (2020). *EDUCATOR - VOLUME 1, NOMOR 2, NOVEMBER 2020* Page 26. 1(November), 26–37.
- Kusumawati, M. D. (2020). Dampak Perceraian Orang Tua Terhadap Kondisi Emosi Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 61–69.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Lieu, nguyen thi. (2015). Perbedaan tingkat kecanduan game online pada remaja antar gaya pengasuhan. *Kecanduan Game Online*, 151, 10–17.
- Notoatmodjo, S. (2012). Metode Penelitian Kesehatan. In 2010/12 (Vol. 5). Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- P C, S. (2012). No Titleהקיווי ענף: מצב תמונת. *הנוטע עלון*, 66, 37–39.
- Pedoman, L., Validitas, U., Spiritual, K., & Angket, P. P. (2017). *ANGKET KECERDASAN EMOSIONAL, BERPRESTASI DAN KEMANDIRIAN SISWA SMP MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA : Sangat Setuju : Setuju*.
- Putra, M. F. B., Atnan, N., Sc, M., & Legends, M. (2020). *Analisis Perilaku*

Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends : Bang Bang Analysis of Communication Behavior of the Online Player Mobile. 7(2), 4285–4296.

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. *Perspektif, 7(1), 6–12.*

Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah, 14(1), 62–70.*

Rosidah;. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 8–24.*

Sri Risma Yuliana, Mahmudah, S. S. S. (2018). *Klasifikasi emosi tokoh dalam novel maryam karya okky madasari kajian psikologi sastra davif krech.* 1–16.

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray, 15(2), 177.* <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

Supriati, L., Kusumaningrum, B. R., & Setiawan, H. F. (2017). HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN TINGKAT STRES PADA PENDERITA DIABETES MELLITUS DI RUMAH SAKIT TENTARA Dr.SOEPRAOEN MALANG. *Majalah Kesehatan, 4(2), 79–87.* <https://doi.org/10.21776/ub.majalahkesehatan.2017.004.02.4>

Susanti, Y., Pamela, E. M., & Haryanti, D. (2018). Gambaran perkembangan mental emosional pada remaja description of emotional mental development in adolescent. *Nurse Roles in Providing Spiritual Care in Hospital, Academic and Community, 38–44.* https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.unisula.ac.id/index.php/unc/article/view/2864&ved=2ahUKEwiD1-Dnu_3nAhVYdCsKHUi0AxUQFjAAegQIBhAC&usg=AOvVaw08ZeBKN-ZF-x72G7YJGInm

Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip, 4(1), 1–13.*