

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA
DI DESA SEGONG KECAMATAN
KARANGKANCANA
TAHUN 2022**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan

**Disusun Oleh:
CICI APRIANI
CKR0180045**



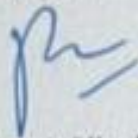
**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN
KUNINGAN
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN GAME ONLINE PADA
DI DESA SEONG KECAMATAN
KARANGKANCANA
TAHUN 2022

Skripsi ini telah diajukan oleh Tim Penguji
Program Studi Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan
Pada September 2022

Penguji I



Ns. Ronny Suhada, S.Kep., M.Kep.
NIK. 841228.201903.034

Penguji II



Ns. H. Asmadi, S.Kep., M.Kep., Sp.Kom.
NIP. 19750814.2005011.001

Penguji III

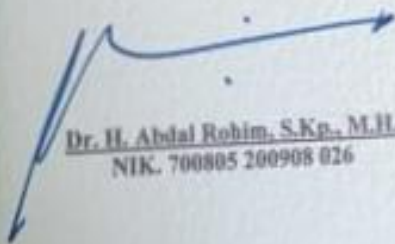


Ns. Anggi Ulfah Mawaddah, S.Kep.
NIK. 961028.201912.137


Mengetahui,

Ketua STIKes Kuningan

Ketua Program Studi SI Ilmu Keperawatan



Dr. H. Abdal Rohim, S.Kp., M.H.
NIK. 700805 200908 026



Ns. Neneng Aria Nengsih, S.Kep., M.Kep.
NIK. 811007.201010.040

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cici Apriani

NIM : CKR0180045

Kelas : Reguler

Program : Studi S1 Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Segong Kecamatan Karangancana Tahun 2022” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Jika tidak ada rekayasa atau manipulasi data hasil penelitian ini.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Kuningan, September 2022

Yang membuat pernyataan

Cici Aprian

LEMBAR PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, alhamdulillah, alhamdulillahirobbil alamin..

Sujud syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini

Kepada orang tua saya

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Terimakasih banyak kepada orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang dan semuanya kepada saya, yang menjadi penyemangat suka maupun duka sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dan lancar.

Calon Suami Tercinta

Terimakasih atas segala do'a, dukungan, dan sudah menjadi bagian support ku.

Dosen Pembimbing

Kepada bapak Ns.Asmadi, S.Kep., M.Kep., Sp.Kom dan Ibu Ns. Anggi Ulfah Mawaddah, S.Kep selaku dosen pembimbing skripsi saya, terimakasih banyak sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Teman-Teman Tercinta

*Cici ucapkan terimakasih untuk teman-teman selalu memberikan motivasi,
nasehat, serta membuat cici semangat untuk menyelesaikan skripsi (Pani, dan
Desy)*

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SKRIPSI, JULI 2022**

**CICI APRIANI
CKR0180045**

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE PADA REMAJA DI DESA SEGONG KECAMATAN
KARANGKANCANA
XVI + 6 BAB + 111 Halaman + 7 Tabel + 2 Bagan + 13 Lampiran**

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi internet di Indonesia sampai saat ini membuat kita bisa mengakses apapun tanpa ada batasan. Saat ini terdapat fitur yang semakin hari semakin baik dan memberikan hiburan di dunia internet yaitu seperti contoh game online, terjadinya kecanduan terhadap game online karena beberapa pengguna tidak bisa mengontrol dirinya terdapat pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan pengguna game online yang berlebihan dan juga bisa mengakibatkan posisi emosi yang memuncak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Desa Segong Kecamatan Karangancana Tahun 2022.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan metode analitik *cross sectional*. Berdasarkan *Proporsional Random Sampling* diperoleh sebanyak 115 sample. Instrumen menggunakan kuesioner, dilakukan analisis univariat dan bivariat menggunakan *Rank Spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon yang mengalami kontrol diri berat sebanyak 41 responden (35,7%), responden yang mengalami kontrol diri sedang sebanyak 34 responden (29,6%), dan responden yang mengalami kontrol diri rendah sebanyak 40 responden (34,8%). Sedangkan untuk kecanduan game online responden yang mengalami kecanduan game online berat sebanyak 31 responden (27,0%), responden yang mengalami kecanduan game online sedang sebanyak 38 responden (33,0%), dan responden yang mengalami kecanduan game online ringan sebanyak 46 responden (40,0%). Hasil analisis bivariat di dapatkan nilai p-value 0,0000 dengan r -0,481.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja. Penanganan yang tepat yaitu melakukan pembatasan game online yang berlebihan serta mengalihkan dengan kegiatan ke hal-hal yang lebih positif

Kata kunci : Kontrol diri, Remaja, Kecanduan Game Online

Kepustakaan : 2 buku (2018-2021), 37 jurnal (2015 - 2021), dan 3 skripsi (2015-2021)

**HIGH SCHOOL OF HEALTH SCIENCE BRASS
NURSING S1 STUDY PROGRAM
Thesis, JULY 2022**

**CICI APRIANI
CKR0180045**

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE
GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS IN SEGONG VILLAGE,
KARANGKANCANA DISTRICT**

XVI + 6 CHAPTERS + 111 Pages + 7 Tables + 2 Charts + 13 Appendices

ABSTRACT

The development of internet technology in Indonesia so far has made us able to access anything without any restrictions. Currently there are features that are getting better and better and provide entertainment on the internet, such as online games, addiction to online games because some users can't control themselves, there is a negative influence on physical and mental function caused by excessive online game users and also can result in a heightened emotional position. The purpose of this study was to determine the relationship between self-control and online game addiction in adolescents in Segong Village, Karangkancana District in 2022.

This type of research is quantitative research with *cross sectional* analytic method. Based on *Proportional Random Sampling* obtained as many as 115 samples. The instrument uses a questionnaire, univariate and bivariate analysis using *Spearman's Rank*.

The results showed that the responses that experienced severe self-control were 41 respondents (35.7%), respondents who experienced moderate self-control were 34 respondents (29.6%), and respondents who experienced low self-control were 40 respondents (34.8 %). Meanwhile, for online game addiction, 31 respondents (27.0%), who experienced moderate online game addiction, 38 respondents (33.0%), and respondents who experienced mild online game addiction, as many as 46 respondents. (40.0%). The results of the bivariate analysis obtained a p-value of 0.0000 with $r = -0.481$.

The conclusion of this study is that there is a relationship between self-control and online game addiction in adolescents. The right treatment is to limit excessive online games and divert from activities to more positive things

Keywords : Self-control, Adolescents, Online Game Addiction

Literature : 2 books (2018-2021), 37 journals (2015 - 2021), and 3 theses (2015-2021)

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Segong Kecamatan Karangkencana Tahun 2022”. Dengan segala kerendahan hati Penulis mencoba menyelesaikan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, adapun kritik, saran dan koreksi Penulis harapkan agar Skripsi menjadi lebih berarti. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan (STIKKU).

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini Penulis tidak mungkin dapat menyusun tanpa bantuan dari berbagai pihak, dengan sepenuh hati membantu Penulis, dengan bantuan materi maupun moril. Dengan demikian Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Dewi Laelatul Badriah, M.Kes, AIFO, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bakti Husada Kuningan.
2. H. Abdal Rohim, S.Kp., MH, selaku Ketua STIKes Kuningan
3. Ns. Neneng Arya Nengsih, S.Kep., M.Kep, selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan.

4. Ns. H. Asmadi, S.Kep., M.Kep., Sp.Kom selaku pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, memberi motivasi, arahan dan bimbingan serta masukan yang berguna bagi Penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Ns. Anggi Ulfah Mawaddah., S.Kep selaku pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, memberi motivasi, arahan dan bimbingan serta masukan yang berguna bagi Penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Ns. Ronny Suhada., S.Kep., M.Kep selaku penguji
7. Kepala Desa Segong
8. Seluruh Dosen STIKes Kuningan terutama di Bidang Keperawatan beserta seluruh Staff STIKes Kuningan baik Staff Administrasi dan Pengelola Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti perkuliahan.
9. Kedua orang tua yang saya cintai Bapak Ocen Asmiadi, Ibu Neni Indarti Saputri dan calon Suami Ovan Normansyah yang selalu memberikan do'a serta tak pernah lelah memberikan dukungan motivasi, doa, moril dan materil.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan angkatan 2018, sahabat-sahabat ku dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, saran dan motivasi dalam penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun guna kesempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi Penulis dan umumnya bagi pembaca. Amin.

Wassalamualaikum wr.wb

Kuningan, September 2022

Penulis

Cici Apriani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	10v
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan	Error! Bookmark not defined.
1.3.1 Tujuan Umum.....	Error! Bookmark not defined.
1.3.2 Tujuan Khusus	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis	Error! Bookmark not defined.
1.5 Keaslian Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Konsep Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.

2.1.2 Aspek-Aspek Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Nilai-nilai Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Jenis-jenis Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Fungsi Kontrol Diri.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Jenis-jenis Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Faktor-faktor Kecanduan Game Online ...	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Dampak Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Tinjauan Teoritis.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.7 Tingkat Kecanduan Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Konsep Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Definisi Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Karakteristik Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Kecanduan Game Online Pada Remaja ...	Error! Bookmark not defined.
BAB III KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL DAN HIPOTESIS	Error! Bookmark not defined.
3.1 Kerangka Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.3 Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Jenis dan Rancangan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

4.2.1 Variabel Bebas..... **Error! Bookmark not defined.**

4.2.2 Variabel Terikat	Error! Bookmark not defined.
4.3 Populasi dan Sempel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Populasi	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Sempel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.4 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.5 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.1 Sifat dan Sumber Data	Error! Bookmark not defined.
4.5.2 Validitas dan Reabilitas Data	Error! Bookmark not defined.
4.5.3 Kuesioner Kontrol Diri.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.4 Kuesioner Kecanduan Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
4.6 Rancangan dan Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.2 Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
4.7 Etika Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.8 Waktu, Tempat dan Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.1 Lokasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.7.2 Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ...	Error! Bookmark not defined.
defined.	
5.1 Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
6.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
6.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	34
Bagan 3.1 Kerangka Konsep	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Definisi Operasional	37
Tabel 4.1 Kisi-kisi Kuesioner Kontrol Diri	48
Tabel 4.2 Kisi-kisi Kuesioner Kecanduan Game Online	49
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Kontrol Diri Pada Remaja Di Desa Segong Kecamatan Karangkencana Tahun 2022.....	57
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Segong Kecamatan Karangkencana Tahun 2022	58
Tabel 5.3 Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Segong Kecamatan Karangkencana Tahun 202.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Jadwal Kegiatan Penyusunan Penelitian.....	79
Lampiran 2 Lembar Permohonan Responden	80
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Responden	81
Lampiran 4 Lembar Permohonan Izin Studi Pendahuluan Dari Desa	82
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan Dari Desa	83
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian	85
Lampiran 8 Lembar Kuesioner	86
Lampiran 9 Kisi-kisi Kuesioner	87
Lampiran 10 Hasil Uji Statistik	88
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi	92
Lampiran 12 Dokumentasi	93
Lampiran 13 Riwayat Hidup.....	94