

**HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DAN *SELF CONTROL* DENGAN
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN
SISWI DI SMP NEGERI 2 MARGASARI**



SKRIPSI

DWI WIJAYANTI

1811020206

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2022**

**HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DAN *SELF CONTROL* DENGAN
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN
SISWI DI SMP NEGERI 2 MARGASARI**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

DWI WIJAYANTI

1811020206

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Wijayanti
Nim : 1811020206
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan
Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Siswa dan Siswi
di Smp Negeri 2 Margasari

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang telah diterima dan disetujui.

Purwokerto, 21 juli 2022
Yang membuat pernyataan


Dwi Wijayanti

1811020206

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Dwi Wijayanti

NIM : 1811020206

Program Studi : Keperawatan S1

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan
Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Siswa dan
Siswi di SMP Negeri 2 Margasari

Purwokerto, 21 Juli 2022

PEMBIMBING

Dr. Supriyadi, S.KM., M.KM

NIK: 216013

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Dwi Wijayanti
Nim : 1811020206
Program studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan
Kecanduan Bermain *Game Online* pada siswa dan siswi
di Smp Negeri 2 Margasari.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kep) pada Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep

Penguji 2 : Ns., Etlidawati, S. Kep., M.Kep

Penguji 3 : Dr. Supriyadi, S.KM., M.KM

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 10 Agustus 2022

Mengetahui :
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep

NIK. 2160188

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang tidak terhingga saya ucapkan Alhamdulillah robillalamin kepada Allah SWT. Karena dengan ridho-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang saya persembahkan untuk orang-orang terdekat yang saya cintai dan sayangi:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dalam pendidikan anaknya, memberikan doa tanpa henti, perhatian, kasih sayang, dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk anaknya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya Rosalia Eka Agustin yang telah memberikan dukungan baik secara material maupun moral untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada diri saya sendiri yang sudah berusaha semaksimal mungkin dan selalu kuat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat terdekat yang telah menemani dan memberikan dukungan kepada saya.
5. Mahasiswa dan almamater kampus fakultas ilmu kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

MOTTO

Jalani, Nikmati, Syukuri

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

(QS. Ar-Rahman : 13)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 5)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayahnya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* Dengan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Siswa dan Siswi di SMP Negeri 2 Margasari”

Saya menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu saya harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Saya sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir, semoga Allah senantiasa meridhoi usaha kita, aamiin. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Dr. Ns. Hj. Umi Solikhah, S.Pd, S.Kep, M.Kep., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Ns. Happy Dwi Apriliana, S.Kep., M.Kep., Selaku ketua prodi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
4. Dr. Supriyadi, S.KM., M. KM., Selaku dosen pembimbing yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tatalaksana penyusunan proposal. Telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan proses penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep Selaku dosen penguji 1 yang memberikan pertanyaan dan saran untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan
6. Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep selaku dosen penguji 2 yang memberikan pertanyaan dan saran skripsi saya.
7. Kepada Tata Usaha Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah banyak membantu proses administrasi penelitian
8. Sahabat-sahabat saya Anisa, Pebi, Alfi, Niken, yang selalu membantu dan mendukung saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu, saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.
9. Segenap keluarga dan teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Pihak sekolah SMP Negeri 2 Margasari yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
11. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.

Akhir kata semoga Allah senantiasa meridhoi urusan kita dan semoga Allah membalas amal baik kita Aamiin.

Purwokerto, 21 juli 2021

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Wijayanti
NIM : 1811020206
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Hubungan *self esteem* dan *self control* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 10 Juli 2022
Yang menyatakan,


Dwi wijayanti

HUBUNGAN *SELF ESTEEM* DAN *SELF CONTROL* DENGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN SISWI DI SMP NEGERI 2 MARGASARI

Dwi Wijayanti¹, Supriyadi²
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRAK

Latar Belakang : Game online adalah game yang dapat diakses banyak orang dan dimainkan menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Bermain game memiliki efek yang merugikan, game seringkali membuat ketagihan karena dibuat dengan fitur yang menarik, termasuk grafis dan animasi yang menarik perhatian, akibat juteang gerak, duduk terlalu lama, sering telat makan, dan paparan radiasi dari layar komputer. Anak-anak yang bermain video game sering mengalami penurunan sistem kekebalan tubuh. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu Lingkungan yang tidak terkendali, ketidakmampuan untuk memprioritaskan, kurangnya kontrol diri, kurangnya hubungan sosial yang positif, sifat-sifat seperti kecemasan, harga diri rendah, introversi, mekanisme koping disfungsi, depresi, dan kecemasan.

Tujuan : Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari.

Metode : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah 72 responden dengan menggunakan teknik *probability sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dengan uji *Chi-Square*.

Hasil : Hasil penelitian ini didapatkan *Self esteem* rendah sebanyak 39 responden (54,2%), *self control* tinggi sebanyak 46 (63,9%) dan kecanduan game sebanyak 38 responden (52,8%).

Kesimpulan : Kesimpulannya menunjukkan adanya adanya Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari p-value 0,008 dan 0,001 < 0,05.

Kata Kunci : *Self esteem, self control, kecanduan, game online, siswa-siswi*

¹Mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

THE CORRELATION AMONG STUDENTS' *SELF-ESTEEM*, *SELF-CONTROL*, AND *ONLINE GAME ADDICTION* AT SMP NEGERI 2 MARGASARI

Dwi Wijayanti¹, Supriyadi²
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRACT

Background: Online games can be accessed by many people and played using a computer connected to the internet. Playing games has detrimental effects, and games are often addictive because they are made with exciting features, including graphics and animations that attract attention. Factors that influence online game addiction are uncontrolled environment, inability to prioritize, lack of self-control, lack of social relationships, traits such as anxiety, low self-esteem, dysfunctional coping mechanisms, depression, and anxiety.

Objective: The purpose of study was to determine the correlation among *Self Esteem*, *Self Control*, and the addiction to playing online games in students SMP Negeri 2 Margasari.

Methods: This was quantitative research with a cross-sectional approach. The sample of this research was 72 respondents using the probability sampling technique. The research instrument used a questionnaire sheet with the square test.

Results: The results of this study showed that 39 respondents (54,2%) had low *self-esteem*, 46 (63,9%) had high *self-control*. And 38 respondents (52,8%) experiences game addiction.

Conclusion: The conclusion shows a correlation between *Self Esteem* and *Self Control* with addiction the online games in students at SMP Negeri 2 Margasari p-values of 0,008 and 0,001, which are less than 0,05.

Keywords: *Self-Esteem*, *Self-Control*, *addiction*, *online games*, male and female students.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvxxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan teori.....	10
C. Kerangka teori penelitian.....	28
D. Kerangka konsep	29
E. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain penelitian	31
B. Tempat dan waktu penelitian.....	31
C. Populasi dan sampel	32
D. Teknik sampling	34
E. Variabel penelitian.....	34

F. Definisi operasional	35
G. Instrument penelitian	36
H. Validitas dan Realibilitas	43
I. Teknik pengumpulan data.....	45
J. Pengolahan dan analisis data	45
K. Tabulasi (<i>Tabulating</i>)	49
L. Analisis Data.....	49
M. Alur penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan	58
C. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks keaslian peneliti	9
Tabel 3.1 Definisi Operasioanal.....	35
Tabel 3.2 indikator variabel <i>self esteem</i>	37
Tabel 3.3 Indikator Variabel <i>Self Control</i>	39
Tabel 3.4 Indikator Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 3.5 kriteria Penilaian Menggunakan <i>Self Esteem</i>	47
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Variabel <i>Self Control</i>	48
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Variabel kecanduan game	48
Tabel 4.1 Data Frekuensi: karakteristik Responden kecanduan <i>game</i>	55
Tabel 4.2 Data distribusi frekuensi: <i>self esteem, self contol, kecanduan</i>	55
Tabel 4.3 uji chi-square : Hubungan <i>Self esteem</i> dengan Kecanduan bermain <i>game online</i>	57
Tabel 4.4 uji chi-square : Hubungan <i>Self Control</i> dengan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar permohonan menjadi responden.....	35
Lampiran 2 kuesioner penelitian.....	377
Lampiran 3 SPSS uji validitas & realibilitas	81
Lampiran 4 output SPSS Karakteristik responden.....	92
Lampiran 5 output tingkat <i>self esteem</i> , <i>self control</i> , kecaanduan	93
Lampiran 6 output SPSS Chi-Square.....	94
Lampiran 7 studi pendahuluan.....	101
Lampiran 8 surat ijin uji validitas	102
Lampiran 9 uji validitas di SMP N 1 Margasari	103
Lampiran 10 surat ijin penelitian	104
No table of contents entries found.	