

**HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DAN
PERKEMBANGAN EMOSI DENGAN PERILAKU AGRESIF
PADA SISWA DI SD N 2 SOKAWERA**



SKRIPSI

NOVANDANI SETYO NURROHMAN

1811020013

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

**HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DAN
PERKEMBANGAN EMOSI DENGAN PERILAKU AGRESIF
PADA SISWA DI SD N 2 SOKAWERA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

NOVANDANI SETYO NURROHMAN

1811020013

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novandani Setyo Nurrohman
NIM : 1811020013
Program Studi : Keperawatan S1
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Judul : Hubungan Bermain Game Online Dan
Perkembangan Emosi Dengan Perilaku Agresif
Pada Siswa Di SD N 2 Sokawera

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

Demikian surat ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggung jawabkan semua dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 11 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
2AKX009583529

Novandani Setyo Nurrohman

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Novandani Setyo Nurrohman

NIM : 1811020013

Program Studi : Keperawatan S1

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Hubungan Bermain Game Online dan Perkembangan

Emosi dengan Perilaku Agresif pada Siswa di SD N 2

Sokawera

Telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 11 Agustus 2022

Dr. Isna Hikmawati, S.KM., M.Kes (Epid)

NIK. 2160343

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Novandani Setyo Nurrohman

NIM : 1811020013

Program Studi : Keperawatan SI

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Hubungan Bermain Game Online dan Perkembangan

Emosi dengan Perilaku Agresif pada Siswa di SD N 2

Sokawera

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian bagian persyaratan yang dilakukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep

Penguji 2 : Ns. Deisy Sri Hardini, M.Kep., Sp.Kep.An

Penguji 3 : Dr. Isna Hikmawati, S.KM., M.Kes (Epid)

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 19 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

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

NIK. 2160188

MOTTO

"Maka barang siapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihatnya dalam buku catatan amalnya lalu dia akan menerima pahala atasnya"

(Q.S Al-Zalzalah: 7)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Jika kamu tak dapat melakukan hal yang besar, lakukan dari hal kecil namun dengan cara yang hebat"

- Napoleon Hill

"Berfokuslah pada proses, jangan berorientasi pada hasil, karena Tuhan mewajibkanmu untuk berusaha, tidak mewajibkanmu untuk sukses"

- Novandani S.N

~ Cintai ibumu, kawan ~

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa tercurah kepada sang Maha Pencipta, Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat dan kuasa-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Hubungan Bermain Game Online dan Perkembangan Emosi dengan Perilaku Agresif pada Siswa di SD N 2 Sokawera" Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Keberhasilan dalam penyusunan proposal penelitian ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini tepat pada waktunya. Rasa terima kasih ini, terutama peneliti sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Jebul Suroso, S. Kp., Ns., M. Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Ns. Happy Dwi Aprilina, M.Kep. selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

4. Dr. Isna Hikmawati, S.KM., M.Kes (Epid) selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat sehingga proposal penelitian ini dapat selesai dengan baik.
5. Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep. yang telah memberikan pertanyaan dan masukan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan.
6. Ns. Deisy Sri Hardini, M.Kep., Sp.Kep.An. yang telah memberikan pertanyaan dan masukan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah berkenan memberikan ilmunya.
8. Bapak Mukholid, Ibu Resti Setiarini, Ibu Dyah Setya Wardani selaku orang tua saya, dan Talita Azka F. dan Kayla Azka K. selaku adik serta seluruh keluarga yang selalu memberikan do'a, semangat, dorongan, arahan, kasih sayang dan dukungan moril serta material tanpa pernah berhenti sepanjang waktu.
9. Wahyu Puspita Kinanti, Mochammad Iqbal, Kukuh Aji Setiono, Danu Saputra, yang telah menemani dan selalu memberikan bantuan serta dukungan selama mengerjakan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya, mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan angkatan 2018.
11. Serta semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. *Last but not least, I wanna thank me.. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having*

no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times..

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu dibidang kesehatan. Amiin.

Purwokerto, 23 Agustus 2022

Penulis

Novandani Setyo Nurrohman

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

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

Nama : Novandani Setyo Nurrohman
NIM : 1811020013
Program Studi : Keperawatan S1
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Roylty-Free*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas skripsi saya yang berjudul :

Hubungan Bermain Game Online dan Perkembangan Emosi dengan Perilaku Agresif pada Siswa di SD N 2 Sokawera.

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

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Purwokerto, 11 Agustus 2022

Yang menyatakan



Novandani Setyo Nurrohman

HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DAN PERKEMBANGAN EMOSI DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA DI SD N 2 SOKAWERA

Novandani Setyo Nurrohman¹ Isna Hikmawati²
Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
novandani1117@gmail.com¹,
isnahikmawati@ump.ac.id/hamkahanin@gmail.com²

ABSTRAK

Latar Belakang : Kemunculan game online kerap menyita perhatian publik, terutama anak usia sekolah, salah satunya dampak yang ditimbulkan dari game online tersebut yaitu pemain lupa waktu dan menjadi kecanduan hingga dapat bertindak agresif. Kondisi eksternal yang membangkitkan dorongan untuk menyakiti orang lain menyebabkan perilaku agresif. Agresif, dalam pengertian ini, lebih mirip dengan ekspresi perasaan marah yang tidak tepat.

Tujuan : Untuk mengetahui Hubungan Bermain Game Online dan Perkembangan Emosi dengan Perilaku Agresif pada Siswa di SD N 2 Sokawera

Metode : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, menggunakan desain deskripsi korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel sebanyak 42 siswa, dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, analisa data menggunakan uji korelasi.

Hasil Penelitian : Didapatkan hasil bahwa bermain game online siswa sebagian besar pada kategori tinggi (90,5%), perkembangan emosi sebagian besar pada kategori sedang (54,8%), dan perilaku agresif sebagian besar pada kategori tinggi (52,4%). Uji korelasi diperoleh nilai signifikan ($0,001 < 0,05$) dan ($0,000 < 0,05$).

Kesimpulan : Terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku agresif dan terdapat hubungan perkembangan emosi dengan perilaku agresif.

Kata Kunci : Game online, Perkembangan emosi, Perilaku agresif

1. Mahasiswa Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Dosen Jurusan Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

THE CORRELATION AMONG ONLINE GAME PLAYING AND EMOTIONAL DEVELOPMENT AND AGGRESSIVE BEHAVIOR ON STUDENT AT SD N 2 SOKAWERA

Novandani Setyo Nurrohman¹ Isna Hikmawati²
Faculty of Health Science, Muhammadiyah Purwokerto University
novandani1117@gmail.com¹,
isnahikmawati@ump.ac.id/hamkahanin@gmail.com²

ABSTRACT

Background : The emergence of online games frequently attracts the public's attention, particularly that of school-aged children. One result of playing online games is that players lose track of time and develop an addiction to being able to behave aggressively. Aggressive behavior results from external conditions that make one want to hurt other people. In this sense, aggression resembles an improper expression of anger.

Objective : To determine the correlation between playing online games and emotional development and aggressive behavior on students at SD N (Public Elementary School) 2 Sokawera.

Method : This study is quantitative and employs a cross-sectional method with a descriptive correlation approach. The 42 students were used as the sample, and the correlation test is used to analyze the data.

Research Results : The findings revealed that the majority of students who played online games fell into the high category (90.5%), while emotional growth mostly fell into the moderate category (54.8%) and aggressive behavior mostly fell into the high category (52.4%). Significant values ($0.001 < 0.05$) were obtained by the correlation test ($0.000 < 0.05$).

Conclusion : There is a correlation between playing online games with aggressive behavior and there is a correlation between emotional development and aggressive behavior.

Keywords : Online games, Emotional development, Aggressive behavior

1. Student of Nursing Study Program, Faculty of Health Science, Muhammadiyah Purwokerto University
2. Lecturer of Nursing, Faculty of Health Science, Muhammadiyah Purwokerto University

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I.....	17
PENDAHULUAN.....	17
A. Latar Belakang.....	17
B. Rumusan Masalah	21
C. Tujuan Penelitian.....	22
D. Manfaat Penelitian.....	22
BAB II	24
TINJAUAN PUSTAKA	24
A. Hasil Penelitian Terdahulu	24
B. Game Online.....	26
1. Pengertian	26
2. Jenis-jenis Game Online	27

3.	Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online	29
4.	Dampak Game Online.....	31
5.	Intensitas Bermain Game Online.....	34
C.	Perkembangan Emosi.....	36
1.	Pengertian Perkembangan Emosi.....	36
2.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi	38
3.	Aspek-aspek Perkembangan Emosi.....	40
D.	Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah.....	42
1.	Pengertian Anak Usia Sekolah	42
2.	Tugas Perkembangan Anak	45
3.	Pengertian Perilaku Agresif	46
4.	Jenis-jenis Perilaku Agresif	48
5.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif.....	50
6.	Dampak Perilaku Agresif	55
E.	Kerangka Teori	56
F.	Kerangka Konsep.....	57
G.	Hipotesis Penelitian.....	57
BAB III.....		58
METODE PENELITIAN		58
A.	Jenis Penelitian.....	58
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
C.	Populasi dan Sampel.....	59
D.	Teknik Pengambilan Sampel	61
E.	Variabel Penelitian.....	61
F.	Definisi Operasional.....	61

G. Instrumen Penelitian	62
H. Teknik Pengumpulan Data	69
I. Analisa Data	70
J. Alur Penelitian	72
K. Etika Penelitian	73
BAB IV	75
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Penelitian.....	75
B. Pembahasan.....	79
C. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V.....	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	62
Tabel 3. 2 Kisi-kisi kuesioner bermain game online.....	64
Tabel 3. 3 Kisi-kisi kuesioner perkembangan emosi	65
Tabel 3. 4 Kisi-kisi kuesioner perilaku agresif	66
Tabel 3. 5 Kategori kuat lemah hubungan antar variabel	71
Tabel 4. 1 Karakteristik responden	75
Tabel 4. 2 Distribusi frekuensi bermain game online, perkembangan emosi, dan perilaku agresif.....	76
Tabel 4. 3 Hubungan bermain game online dengan perilaku agresif.....	77
Tabel 4. 4 Hubungan perkembangan emosi dengan perilaku agresif	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	56
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep	57

