

**KARAKTERISITIK EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH  
YANG BERMAIN GAME ONLINE DI DESA GEMURUH  
KABUPATEN PURBALINGGA**



**KARYA TULIS ILMIAH**

**ARI BUDIANTI**

**2011010032**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN D3  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2023**

**KARAKTERISTIK EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH  
YANG BERMAIN GAME ONLINE DI DESA GEMURUH  
KABUPATEN PURBALINGGA**



**KARYA TULIS ILMIAH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya  
Keperawatan D3

Dosen Pembimbing :

Ns. Deisy Sri Hardini, S. Kep., M. Kep., Sp. Kep. An.

**ARI BUDIANTI**

**2011010032**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN D3  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ari Budianti  
NIM : 2011010032  
Program Studi : Keperawatan D3  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

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

Purwokerto, 2 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



Ari Budianti

## HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal yang diajukan oleh :

Nama : Ari Budianti  
NIM : 2011010032  
Program Studi : Keperawatan D3  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : Karakteristik Emosional pada Anak Usia Sekolah  
yang Bermain Game Online di Desa Gemuruh  
Kabupaten Purbalingga

Telah diterima dan disetujui  
Purwokerto, 25 Mei 2023

**PEMBIMBING**



Ns. Deisy Sri Hardini, S. Kep., M. Kep., Sp. Kep. An.

NIK. 2160911

## HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah yang diajukan oleh :

Nama : Ari Budianti  
NIM : 2011010032  
Program Studi : Keperawatan D3  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : Karakteristik Emosional pada Anak Usia Sekolah yang Bermain Game Online di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan D3 pada Program Studi Keperawatan D3, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah purwokerto.

### DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Assoc. Prof. Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep. M.Kep. (.....)

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

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : Kamis, 25 Mei 2023

Mengetahui :

Dekan FIKES



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

NIK. 2160188

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat menyelesaikan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul Karakteristik emosional pada anak usia sekolah yang bermain Game online di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga. Penulisan Karya Tulis Ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma pada Program Studi Pendidikan Keperawatan D3 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Oleh karena itu, pada kesempatan penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

- 1) Assoc. Prof. Dr. Ns. Jebul Suroso, S.Kp., M.Kep, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- 2) Assoc. Prof. Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep. M.Kep, selaku Dekan Fikes yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan Karya Tulis Ilmiah;
- 3) Ns. Endiyono, S.Kep., M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan D3 yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan Karya Tulis Ilmiah;
- 4) Ns. Deisy Sri Hardini, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep. An, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
- 5) Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep. M.Kep, yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai Ahli Madya Keperawatan D3;
- 6) Bapak dan ibu serta saudara tercinta yang telah memberikan bantaun dan dukungan baik material maupun moral.
- 7) Seluruh pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini;

- 8) Diri sendiri yang telah bersemangat, sabar, konsisten, dan pantang menyerah mulai awal perkuliahan hingga penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Aamiin.

Purwokerto,

Penulis

Ari Budianti



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Karya Tulis Ilmiah yang diajukan oleh :

Nama : Ari Budianti

NIM : 2011010032

Program Studi : Keperawatan

D3

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jenis Karya : Karya Tulis Ilmiah

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Non Eksklusif (*Non – Exclusive Royalti – Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas Karya Tulis Ilmiah saya yang berjudul : “ **Karakteristik Emosional Pada Anak Usia Sekolah Yang Bermain Game Online** “.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/ mengalih informasikan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (Data Base), merawat dan mempublikasikan KTI saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Tulisan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada Tanggal : 2 Februari 2023

Yang menyatakan,



Ari Budianti

**KARAKTERISTIK EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH  
YANG BERMAIN GAME ONLINE DI DESA GEMURUH  
KABUPATEN PURBALINGGA**

Ari Budianti<sup>1</sup>. Deisy Sri Hardini<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

**Latar Belakang :** Di kalangan anak usia sekolah, game online saat ini banyak diminati karena game menjadi bagian dari hiburan mereka di saat bosan. Mereka cenderung bermain game online setidaknya 1-3 jam sehari (Hanum, 2018). Anak usia sekolah tidak lepas dari gadget. Gadget digunakan untuk aktivitas online bermain game online bukan hanya sebagai alat komunikasi. Pola perilaku moral pada anak-anak seringkali lambat belajar. Pikiran anak akan fokus hanya pada game online, menjadi emosional dan mengabaikan lingkungan (Mertika & Mariana, 2020). Game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan tantangan seru bagi pemain untuk bermain game online tanpa perhitungan demi memperoleh kepuasan. Hal ini membuat pemain tidak hanya penikmat online tetapi juga pecandu game online (Pratiwi, 2012).

**Tujuan Umum:** Untuk mengetahui Karakteristik Emosional Anak Usia Sekolah Bermain Game Online di Desa Gemuruh, Kabupaten Purbalingga.

**Hasil Penelitian :** Responden laki-laki berjumlah 16 responden dan perempuan berjumlah 9 responden. Berdasarkan usia, ada 12 tahun, 3 responden, 13 tahun, 6 responden, 14 tahun, 6 15 tahun, 10 responden. Berdasarkan kategori karakteristik emosional, dapat disimpulkan bahwa kategori depresi berjumlah 25 responden, kategori kecemasan berjumlah 23 responden, kategori gangguan perilaku 7 responden. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik emosional anak usia sekolah di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga didominasi oleh kategori frekuensi tertinggi dengan kategori depresi sebanyak 25 responden, hasilnya berdasarkan kuesioner yang telah didistribusikan.

**Kesimpulan :** Masyarakat maupun anak-anak lebih mengontrol diri lagi saat sedang bermain game online karena jika tidak bisa mengontrol diri mengakibatkan dampak yang berlebihan. Pengawasan orang tua saat anak bermain game online juga bisa dilakukan dengan turut seraf bermain game tersebut dengan anak. Ini adalah langkah nyata untuk melindungi dan membimbing anak dengan lebih baik di media *online*.

**Kata kunci :** Karakteristik emosional, Game Online, Usia Sekolah

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Diploma III Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Diploma III Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

# THE EMOTIONAL CHARACTERISTICS OF SCHOOL-AGED CHILDREN PLAYING ONLINE GAMES IN THE VILLAGE OF GEMURUH, PURBALINGGA REGENCY

Ari Budianti<sup>1</sup>. Deisy Sri Hardini<sup>2</sup>

## ABSTRAC

**Background :** Among school aged-children online games are trendy as they have become a source of entertainment when bored. They tend to play online games for at least 1-3 hours daily (Hanum, 2018). School-aged children are inseparable from gadgets, which are used for communication and online gaming. The moral behavior patterns of children often develop slowly. Their minds focus solely on online games, leading to emotional reactions and neglect of their surroundings (Mertika Mariana, 2020). Online games provide entertainment and exciting challenges for players to play without restraint in pursuit of satisfaction. This can turn players into online enthusiasts and game addicts (Pratiwi, 2012).

**General Objective:** To determine the Emotional Characteristics of School-Aged Children Playing Online Games in the Village of Gemuruh, Purbalingga Regency.

**Research Results :** There were 16 male and 9 female respondents. Based on age, 3 respondents were 12 years old, 6 respondents were 13, 6 respondents were 14, and 10 respondents were 15. Based on the category of emotional characteristics, it can be concluded that 25 respondents experienced depression, 23 respondents had anxiety and 7 respondents experienced behavioral disorder. Thus, it can be concluded that the emotional characteristics of school-aged children in the Village of Gemuruh, Purbalingga Regency, are predominantly in the depression category, with 25 respondents having the highest frequency according to the distributed questionnaires.

**Conclusion :** Both parents and children need self-control when playing online games, as a lack of control can lead to excessive negative impacts. Parental supervision during online gaming can also be achieved by playing games with their children. This is a practical step in protecting and guiding children better online.

**Keywords :** Emotional Characteristics, Online Games, School-Aged.

<sup>1</sup>Diploma III Nursing Study Program Student, Faculty of Health Sciences, Muhammadiyah University, Purwokerto

<sup>2</sup>Lecturer in the Faculty of Health Sciences, University of Muhammadiyah Purwokerto

## MOTTO

“ Hidup tidak selalu tentang memiliki, tapi juga berbagi “

(Ari Budianti )



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAC .....	x
MOTTO.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Karakteristik Emosional Pada Anak.....	6
B. Perkembangan Emosional Pada Anak.....	7

C. Game Online.....	9
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
A. Desain Penelitian.....	13
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	13
C. Subjek dan Studi Kasus.....	13
D. Fokus Studi.....	14
E. Variabel dan Definisi Operasional .....	14
F. Instrumen Penelitian.....	15
G. Metode Pengumpulan Data .....	17
H. Etika Studi Penelitian.....	17
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
A. Hasil Penelitian.....	20
B. Pembahasan.....	22
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>28</b>
A. Kesimpulan.....	28
B. Saran .....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>29</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 2 : Lembar Informed Consent

Lampiran 3 : Kisi-kiri Karakteristik Emosional

Lampiran 4 : Instrumen Penelitian

Lampiran 5 : Surat Ijin Studi Pendahuluan

Lampiran 6 : Surat Ijin Penelitian

Lampiran 7 : Surat Persetujuan Responden

Lampiran 8 : Dokumentasi Responden

Lampiran 9 : Lembar Bimbingan Proposal KTI

Lampiran 10 : Persetujuan Perbaikan Proposal KTI

Lampiran 11 : Bimbingan Hasil KTI

Lampiran 12 : Hasil Plagiasi

## DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Definisi Operasional

4.1 Tabel Karakteristik Responden

4.2 Tabel Distribusi Karakteristik Emosional

