

**GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI SDN BANGKLEYAN**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**RINTA INTAN AYU KINIRET**

**C2015081**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN 'AISYIYAH  
SURAKARTA  
2018**

**GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI SDN BANGKLEYAN**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**RINTA INTAN AYU KINIRET**

**C2015081**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN 'AISYIYAH  
SURAKARTA  
2018**

**GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI SDN BANGKLEYAN**

**SKRIPSI**

**Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan  
pada Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES 'Aisyiah Surakarta**

**Oleh :**

**RINTA INTAN AYU KINIRET**

**C2015081**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN 'AISYIYAH  
SURAKARTA  
2018**

## **PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

### **GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI SDN BANGKLEYAN**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES ‘Aisyiyah Surakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan STIKES ‘Aisyiyah Surakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di STIKES ‘Aisyiyah Surakarta.

Surakarta, 21 Agustus 2019

Rinta Intan Ayu Kiniret  
NIM C2015005

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik STIKES 'Aisyiyah Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rinta Intan Ayu Kiniret

NIM : C2015081

Jenis Karya : Skripsi

Judul : Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online Di SDN Bangkleyan.

Dengan ini menyetujui dan memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty- Free Right*) kepada STIKES 'Aisyiyah Surakarta atas karya ilmiah saya beserta perangkat yang ada didalamnya demi pengembangan ilmu pengetahuan. STIKES 'Aisyiyah Surakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama masih mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : STIKES 'Aisyiyah Surakarta

Pada tanggal : 21 Agustus 2019

Yang menyatakan

(Rinta Intan Ayu Kiniret)

C2015081

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul :

**GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI SDN BANGKLEYAN**

Dinyatakan telah disetujui untuk di ujikan pada ujian sidang skripsi Program Studi  
Sarjana Keperawatan STIKES 'Aisyiyah Surakarta.

Surakarta, 22 Juli 2019

Pembimbing I



Tri Susilowati, S.Kep. Ns.,M.Kep  
NID. 0621018203

Pembimbing II



Hermawati, S. Kep., Ns., M. Kep  
NID. 0623027702

Mengetahui

Kaprodi Sarjana Keperawatan



Anjar Nurohmah, S.Kep. Ns.,M.Kep  
NID. 0602128201

**PENGESAHAN PENGUJI**

Skripsi yang berjudul :

**GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI SDN BANGKLEYAN**

Dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi sarjana keperawatan pada program Studi Sarjana Keperawatan STIKES 'Aisyiyah Surakarta.

Surakarta, 21 Agustus 2019

Mengesahkan,

- Penguji 1. Riyani Wulandari, S. Kep., Ns., M. Kep. (.....)  
NID. 0624087901
2. Tri Susilowati, S.Kep. Ns.,M.Kep (.....)  
NID. 0621018203
3. Hermawati, S. Kep., Ns., M. Kep (.....)  
NID. 0623027702

Mengetahui

  
Kaprodik Sarjana Keperawatan  
Anjar Nurohmah, S.Kep. Ns.,M.Kep  
NID. 0602128201

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

**Riyani Wulandari, S. Kep., Ns., M. Kep**

**Tri Susilowati, S. Kep., Ns., M. Kep**

**Hermawati, S. Kep., Ns., M. Kep**

Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi pengarahan, diskusi dan bimbingan serta persetujuan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayat serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain *Game Online* di SDN Bangkleyan”.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan-Nya dan segala nikmat yang telah dikaruniakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Riyani Wulandari, S.Kep, Ns., M.Kep., selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta dan juga selaku penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan masukan agar penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Anjar Nurrohmah, S.Kep, Ns., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta
4. Tri Susilowati, S.Kep, Ns., M.Kep., selaku pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Hermawati, S.Kep, Ns., M.Kep., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada penulis skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
6. Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta yang dengan sabar memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis menuntut ilmu di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta.
7. Karyawan beserta jajarannya di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta yang telah membantu dan menyediakan sarana prasarana guna mendukung kelancaran skripsi.
8. Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN 01, 02, 03, 04, 05 Bangkleyan, dan Bapak Kepala Sekolah SDN 1 Jegong yang telah memberikan izin untuk melakukan

uji validitas dan uji reliabilitas serta memberikan izin untuk penelitian guna mendukung kelancaran skripsi.

9. Seluruh Bapak/Ibu guru SDN Bangkleyan dan SDN 1 Jegong yang telah membantu dan menyediakan sarana prasarana guna kelancaran skripsi.
10. Seluruh Siswa SDN Bangkleyan dan SDN 01 Jegong yang telah membantu mendukung kelancaran skripsi.
11. Kedua orang tuaku Bapak Ibu tercinta, kedua kakakku, serta keluarga besarku yang telah banyak memberikan dukungan spiritual dan materiil serta senantiasa memberikan do'a dalam penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku tercinta Aulia Tri Fibriani, Cahyani Pawestri, Ricky Adipura, yang telah memberikan semangat, dukungan dan masukan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Teman-teman “Wisuda Bareng 2019” yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan dan masukan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
14. Kakak seniorku Mas Tulus dan Mas Singgih yang telah memberikan semangat, dukungan dan masukan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
15. Serta teman-teman seangkatan NIM C2015 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Surakarta, dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang menuju sempurnanya skripsi ini senantiasa penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 21 Agustus 2019

Penulis

Rinta Intan Ayu Kiniret

C2015081

## ABSTRAK

Rinta Intan Ayu Kiniret NIM C2015081 Program Studi Sarjana Keperawatan	Pembimbing : 1. Tri Susilowati, S.Kep. Ns.,M.Kep 2. Hermawati, S. Kep., Ns., M. Kep
--	---

### GAMBARAN KARAKTERISTIK ANAK YANG MENGALAMI KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

#### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Anak usia sekolah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, sehingga membuat anak menjadi kecanduan. Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 10,15%. Faktor yang menyebabkan kecanduan pada anak usia sekolah yaitu kurang perhatian, depresi, kurang kegiatan, pola asuh, dan motivasi. Cara mengatasinya dengan bersungguh-sungguh, membatasi atau mengurangi waktu bermain *game*, dan mencari aktivitas lain.

**Tujuan :** Mendeskripsikan karakteristik anak dengan kecanduan *game online* di SDN Bangkleyan.

**Metode :** Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan jumlah sampel 200, dan instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisa data menggunakan analisa univariat untuk menghasilkan distribusi frekuensi.

**Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah yang bermain *game online* adalah berusia 5-11 tahun, berjenis kelamin perempuan, dan berprestasi lulus dengan nilai  $\geq 65$ , serta sebagian besar siswa yang berusia 5-11 tahun, berjenis kelamin perempuan, dan memiliki prestasi lulus dengan nilai  $\geq 65$  tidak mengalami kecanduan.

**Kesimpulan :** Siswa SDN Bangkleyan sebagian besar yang tidak mengalami kecanduan bermain *game online* berjenis kelamin perempuan, dan memiliki nilai  $\geq 65$  (lulus).

**Kata kunci :** *Anak usia sekolah, Game online, Kecanduan*

## ABSTRACT

Rinta Intan Ayu Kiniret NIM C2015081 <i>Nursing Undergraduate Study Program</i>	<i>Advisor:</i> 1. Tri Susilowati, S.Kep. Ns., M.Kep 2. Hermawati, S. Kep., Ns., M. Kep
<b><i>CHARACTERISTICS DESCRIPTION OF CHILDREN WHO HAVE ADDICTION TO PLAY ONLINE GAMES</i></b>	
<b><i>ABSTRACT</i></b>	
<p><b><i>Background:</i></b> Children school-age many spend much of their time playing online games, make children become addicted. The percentage of school-aged children who are addicted to online game is 10.15%. The factors that cause addiction in school-age children are lack of attention, depression, lack of activity, parenting, and motivation. To overcome with it seriously, limit or reduce the time to play games, and looking for other activities.</p> <p><b><i>Objective:</i></b> Describe the characteristics of children with online game addiction at Bangkleyan Elementary School.</p> <p><b><i>Method:</i></b> This method of research is quantitative research, sampling using stratified random sampling technique with a sample size of 200, and research instruments using questionnaires. Data analysis uses univariate analysis to produce a frequency distribution.</p> <p><b><i>Results:</i></b> The results of the study showed that most school-age children who play online games are aged 5-11 years, female, and have graduated with a score of <math>\geq 65</math>, and most students are aged 5-11 years, female, and have a graduation achievement with a value of <math>\geq 65</math> not experiencing addiction.</p> <p><b><i>Conclusion:</i></b> Students of Bangkleyan Elementary School most who are not addicted to playing online games are female, and have a score of <math>\geq 65</math> (graduated).</p>	
<b><i>Keywords:</i></b> Addiction, Children school age, Online games.	