



TUGAS AKHIR – 33412301056

**GAMBARAN TINGKAT EMOSI PADA ANAK USIA SEKOLAH
YANG KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI SD NEGERI
TEJA TIMUR 1 PAMEKASAN**

**Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP. 33412301056**

**Dosen Pembimbing:
Ns. Endang Fauziah Susilawati, M.Kep.
Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
SAMPANG
2026**

TUGAS AKHIR



GAMBARAN TINGKAT EMOSI PADA ANAK USIA SEKOLAH YANG KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI SD NEGERI TEJA TIMUR 1 PAMEKASAN

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Diploma III di Program Studi Keperawatan pada Jurusan Kesehatan

Oleh:
Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
33412301056

PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
TAHUN 2026

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

Penulis : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Sampang, 06 Februari 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep.
NIP. 197411292000122002



Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.
NIP. 199208042024062001

Mengetahui,



Ns. Abdan Syakura, M.Kep.
NIPPPK. 199005252025211101

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Ns. Lailatul Hafidha, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 19850222025212061

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan
Bermain *Game Online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Ahli Madya Keperawatan
Pada**

**Program Studi D3 Keperawatan
Jurusan Kesehatan
Politeknik Negeri Madura**

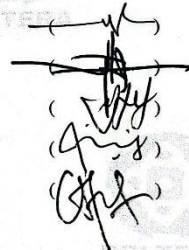
**Oleh :
Muhammad Gastidirrijal Mustafa
NRP. 33412301056**

**Tugas Akhir ini telah disidangkan pada tanggal 13 Februari 2026 dan telah
sesuai dengan ketentuan.**

Disetujui Tim Penguji Tugas Akhir:

Tanda Tangan

1. Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep.
2. Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.
3. Ns. Suraying, M.Kep.
4. Nur Iszakiah, S.ST., M.M., M.Kes.
5. Ns. Nindawi, S.Kep., M.M., M.Kes.



**Sampang,
13 Februari 2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mahasiswa Politeknik Negeri Madura, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi :

1. Nama : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
2. NRP : 33412301056
3. Program Studi : D3 Keperawatan
4. Jurusan : Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan Bermain Game Online di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan**

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan literatur hasil kuliah, survei lapangan, bimbingan dengan dosen pembimbing dan pembimbing penelitian, melalui tanya jawab maupun asistensi serta buku – buku jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.
2. Bukan merupakan duplikasi yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas/ Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian – bagian tertentu digunakan referensi pendukung untuk melengkapi informasi dan sumber informasi dengan dicantumkan melalui referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya tulis terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.

Jika terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah saya nyatakan seperti apa yang di atas, maka Tugas Akhir saya ini dibatalkan.

Sampang, 06 Februari 2026
Yang Menyatakan,



Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP. 33412301056

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Kesehatan Jurusan Keperawatan di Politeknik Negeri Madura.

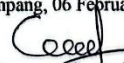
Dalam tugas akhir ini, penulis telah berhasil menyusun karya ilmiah yang berjudul **"Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan Bermain Game Online di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan"**

Tugas Akhir ini akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Laily Ulfiyah, S.T., MT., selaku Direktur Politeknik Negeri Madura yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
2. M. Musta'in, S.T., MT., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik yang telah menjadi wakil direktur yang baik bagi mahasiswa.
3. Ns. Abdan Syakura, M.Kep., selaku Ketua Jurusan Kesehatan yang telah memberikan bimbingan kepada saya dari awal pendidikan.
4. Ns. Hilmah Noviandry Rahman, S.Kep., M.Kes., selaku Sekretaris Jurusan Kesehatan yang telah memberikan bimbingan kepada saya.
5. Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes., selaku Koordinator Program Studi yang telah memberikan bimbingan kepada saya.
6. Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep., selaku pembimbing I yang telah sabar dalam membimbing peneliti serta berkenan mengorbankan waktu liburnya untuk tetap memberikan masukan serta banyak pengetahuan baru pada peneliti.
7. Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep., selaku pembimbing II yang berkenan meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan masukan serta pengetahuannya kepada peneliti dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Innaniyah, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Madura yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

Tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan sebagai masukan dalam perbaikan penulisan. semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Sampang, 06 Februari 2026


Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP. 33412301056

GAMBARAN TINGKAT EMOSI PADA ANAK USIA SEKOLAH YANG KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI SD NEGERI TEJA TIMUR 1 PAMEKASAN

Nama Mahasiswa : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP : 33412301056
Prodi : D3 Keperawatan Politeknik Negeri Madura
Dosen Pembimbing 1 : Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep.
Dosen Pembimbing 2 : Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.

ABSTRAK

Pendahuluan: Kemajuan teknologi digital, khususnya game online, memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan anak usia sekolah. Banyak anak usia sekolah yang kecanduan bermain game online dikarenakan intensitas bermain *game online* yang berlebihan, ini dapat memengaruhi kondisi emosional anak, seperti mudah marah, cemas, sulit mengendalikan emosi, serta berkurangnya kemampuan berinteraksi sosial. Perubahan emosi perlu mendapat perhatian karena dapat berdampak pada proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat emosi pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan. **Metode:** Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasinya yaitu semua anak usia sekolah kelas 4, 5, dan 6 sebanyak 59 orang. Sampel penelitian adalah anak yang telah teridentifikasi kecanduan bermain *game online* diperoleh dengan menggunakan purposive sampling didapatkan 31 orang. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup tentang tingkat emosi dengan skala likert. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden mengalami tingkat emosi pada kategori sedang sebanyak 61,29%. kategori tingkat emosi tinggi sebesar 35,48% dan kategori sangat tinggi sebesar 3,23%. Tidak ditemukan responden dengan kategori tingkat emosi rendah. **Kesimpulan:** Sebagian besar anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan mengalami tingkat emosi pada kategori sedang. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dalam membatasi waktu bermain agar tidak sampai 3 jam per hari dan hanya memperbolehkan bermain setelah tugas serta kewajiban selesai, di waktu luang orang tua juga harus lebih banyak mengajak anak untuk berinteraksi di luar rumah tanpa menggunakan *gadget*. Guru di sekolah juga perlu memberikan arahan mengenai penggunaan *gadget* secara bijak.

Kata Kunci : Anak Usia Sekolah, Emosi, *Game Online*, Kecanduan

**A DESCRIPTION OF EMOTIONAL LEVELS AMONG SCHOOL AGE
CHILDREN WITH ONLINE GAME ADDICTION AT SD NEGERI
TEJA TIMUR 1 PAMEKASAN**

Nama Mahasiswa : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP : 33412301056
Prodi : D3 Keperawatan Politeknik Negeri Madura
Dosen Pembimbing 1 : Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep.
Dosen Pembimbing 2 : Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.

ABSTRACT

Introduction: Advances in digital technology, particularly online games, have had a significant impact on the lives of school-age children. Many school-age children become addicted to playing online games due to excessive playing intensity, which can affect their emotional condition, such as becoming easily irritable, anxious, having difficulty controlling emotions, and experiencing decreased social interaction skills. These emotional changes need attention because they can affect the learning process. This study aims to describe the level of emotions among school-age children who experience online game addiction at SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan. **Methods:** This study was a descriptive study with a quantitative approach. The population consisted of all fourth, fifth, and sixth grade students totaling 59 children. The sample consisted of children who had been identified as experiencing online game addiction, selected using purposive sampling, resulting in 31 respondents. Data were collected using a closed-ended questionnaire on emotional levels measured with a Likert scale. **Results:** The results showed that most respondents were in the moderate emotional level category (61.29%), followed by the high category (35.48%) and the very high category (3.23%). No respondents were found in the low emotional level category. **Conclusion:** Most school-age children who experience online game addiction at SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan are in the moderate emotional level category. Therefore, parents need to limit playing time to no more than three hours per day and only allow children to play after completing their assignments and responsibilities. During free time, parents should also encourage children to interact outside the home without using gadgets. Teachers at school also need to provide guidance regarding the wise use of gadgets.

Keywords : School-Age Children, Emotional, Online Games, Addiction

DAFTAR ISI

SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xixiii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat praktis.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Konsep <i>Game Online</i>	4
2.1.2 Konsep Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	5
2.1.3 Konsep Emosi.....	6
2.1.4 Konsep Anak Usia Sekolah (SD).....	9
2.1.5 Definisi Variabel.....	10
2.2 Kerangka Konseptual	13
2.2.1 Deskripsi Kerangka Konsep	14
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Desain Penelitian.....	15
3.2 Kerangka Kerja	16
3.3 Populasi Sampel dan Sampling.....	17
3.3.1 Populasi.....	17
3.3.2 Sampel	17
3.3.3 Sampling	17
3.4 Identifikasi Variabel	17
3.5 Definisi Operasional.....	18
3.6 Pengumpulan Data.....	18
3.6.1 Pengumpulan Data.....	18
3.6.2 Pengolahan Data	19
3.6.3 Analisa Data	21
3.7 Etika Penelitian.....	21
3.7.1 Lembar Persetujuan (<i>Informed Consent</i>)	21
3.7.2 Tanpa Nama (<i>Anonymity</i>).....	22
3.7.3 Kerahasiaan (<i>Confidentiality</i>)	22
3.8 Keterbatasan Penelitian.....	22

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Penelitian.....	23
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	23
4.1.2 Hasil Penelitian Data Umum	24
4.1.3 Hasil Penelitian Data Khusus.....	25
4.2 Pembahasan.....	26
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	28
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran	28
5.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	28
5.2.2 Bagi Masyarakat	28
5.2.3 Bagi Institusi Pendidikan.....	28
5.2.4 Bagi Profesi Keperawatan	28
Daftar Pustaka.....	29
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Hasil Penelitian tentang Tingkat Emosi Akibat Kecanduan Bermain Game Online.....	11
Tabel 3. 1	Definisi Operasional Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain Game Online di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.....	18
Tabel 3. 2	Interval Skor Tingkat Perubahan Emosi.....	21
Tabel 4. 1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di SD Teja Timur 1 Pamekasan.....	24
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas Dd SD Teja Timur 1 Pamekasan.....	24
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SD Teja Timur 1 Pamekasan	25
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan di Sd Teja Timur 1 Pamekasan	25
Tabel 4. 5	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Waktu Bermain di SD Teja Timur 1 Pamekasan	26
Tabel 4. 6	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> di Sd Teja Timur 1 Pamekasan.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Konsep Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	13
Gambar 3. 1	Kerangka Kerja Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan	16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persetujuan Responden
Lampiran 2 Kisi-Kisi Kuesioner
Lampiran 3 Lembar Kuesioner Penelitian
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 5 Surat Persetujuan Penelitian
Lampiran 6 Tabulasi Data Umum
Lampiran 7 Tabulasi Data Khusus
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Lembar Bimbingan Pembimbing 1
Lampiran 10 Lembar Bimbingan Pembimbing 2
Lampiran 11 Lembar Konsultasi Penguji 1
Lampiran 12 Lembar Konsultasi Penguji 2
Lampiran 13 Lembar Konsultasi Penguji 3
Lampiran 14 Lembar Turnitin

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Daftar Singkatan

DIII / D3	: Diploma Tiga
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
Komdigi	: Kementerian komunikasi dan Digital
Kominfo	: Kementerian Komunikasi dan Informasi
KemenPPPA	: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
MMORPG	: <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
NIP	: Nomor Induk Pegawai
NIPPPK	: Nomor Induk Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja
NRP	: Nomor Registrasi Pokok
SD	: Sekolah dasar

Daftar Lambang

$\sqrt{}$	: Ceklis
f	: Frekuensi (Jumlah responden pada tiap kategori)
N	: Jumlah pertanyaan/ Responden (Tergantung rumus)
$\sum X$	: Jumlah seluruh skor
$<$	: Kurang dari
$\leq$	: Kurang dari atau sama dengan
$>$	: Lebih dari
$\bar{x}$	: Nilai rata-rata
$\%$	: persentase
P	: Persentase responden dalam kategori tertentu

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa anak usia sekolah merupakan periode penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar mengendalikan diri, menyesuaikan emosi dengan situasi, dan membangun interaksi sosial yang sehat. Namun, kemajuan teknologi *digital* membawa tantangan baru, salah satunya adalah meningkatnya penggunaan *game online* dikalangan anak-anak. Hal ini pada dasarnya dapat memberikan manfaat, seperti mendorong kreativitas, inovasi, daya kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah sejak dini. Akan tetapi penggunaan yang berlebihan sering menimbulkan kecanduan. Anak yang kecanduan cenderung menunjukkan ketidakstabilan emosi, misalnya mudah marah ketika kalah, sulit mengendalikan rasa kecewa, cemas, frustrasi, atau bahkan menolak ketika diminta berhenti bermain. Kondisi ini dapat berdampak pada hubungan sosial anak dengan teman sebaya maupun keluarga, serta mengganggu aktivitas belajar di sekolah (Anggraeni et al., 2024).

Sejumlah penelitian mendukung fenomena ini dengan memberikan gambaran skala masalah yang lebih luas. Menurut (Estupiñá et al., 2024), anak usia sekolah di berbagai negara yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengalami perubahan emosi, seperti mudah marah dan kecewa, meningkatkan rasa cemas, serta kesulitan mengendalikan diri. Menurut (KemenPPPA, 2023), sekitar 40% anak Indonesia berusia 5–12 tahun telah mengakses internet dengan rata-rata penggunaan lebih dari lima jam per hari. Kondisi ini membuat anak berisiko mengalami kecanduan *game online* yang dapat memicu perubahan emosi negatif, seperti mudah marah, menjadi agresif, merasa cemas, serta kesulitan mengendalikan diri. Sementara di Jawa Timur, kajian di Surabaya menemukan bahwa anak usia sekolah dapat menghabiskan 2–4 jam per hari bermain *game online* tanpa pengawasan, yang berpotensi memicu gangguan emosi seperti mudah tersinggung dan kurang fokus (Rahmawati & Tutiasri, 2021). Sedangkan di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan, berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh peneliti didapatkan 4 anak yang kecanduan bermain *game online* dengan waktu bermain lebih dari 3 jam. Fakta ini menunjukkan bahwa baik secara global, nasional, regional, maupun di sekolah SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan kecanduan *game online* berhubungan erat dengan perubahan emosi anak.

Kecanduan bermain *game online* pada anak usia sekolah tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pola asuh yang tidak bagus, kurangnya pengawasan orang tua, serta akses mudah terhadap perangkat *digital* membuat anak lebih sering bermain tanpa batas. Faktor lingkungan, seperti dorongan dari teman sebaya untuk ikut serta dalam tren permainan juga memperkuat kebiasaan bermain berlebihan. Kondisi ini menimbulkan berbagai akibat, di antaranya perubahan emosi yang signifikan. Anak yang terbiasa bermain *game* dalam durasi lama cenderung lebih mudah marah ketika kalah, sulit mengendalikan perasaan kecewa, serta menunjukkan gejala emosional lain seperti cemas dan frustrasi. Jika kondisi ini dibiarkan, dampak yang lebih serius dapat muncul, seperti gangguan tidur kronis

(insomnia), peningkatan risiko depresi, peningkatan risiko perilaku kekerasan dan isolasi sosial yang dapat memperparah kondisi emosional anak. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa durasi bermain yang berlebihan dapat mengurangi minat anak dalam berinteraksi sosial dan menurunkan konsentrasi dalam aktivitas belajar (Yusup & Wati, 2024).

Berbagai upaya telah ditempuh untuk menanggulangi masalah ini. Pemerintah melalui (Kominfo, 2023) menjalankan program Literasi Digital “Makin Cakap Digital” yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, termasuk anak dan orang tua, mengenai pemanfaatan teknologi secara sehat. Selain itu, (Komdigi, 2025) melalui program “Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital,” yang berfokus pada peningkatan literasi digital, pengawasan aktivitas daring, serta pembentukan lingkungan digital yang aman dan sehat bagi anak. Langkah – langkah tersebut menunjukkan keseriusan pemerintah dalam menangani masalah kecanduan *game online*, sekaligus ingin menumbuhkan kesadaran digital yang positif. Di sisi lain, peran guru, orang tua, serta tenaga kesehatan sangat dibutuhkan. Guru dapat membantu dengan memberikan batasan dan pengawasan penggunaan gawai di sekolah, sekaligus mengarahkan siswa pada aktivitas belajar dan sosial yang lebih konstruktif. Orang tua perlu lebih konsisten dalam menerapkan aturan waktu bermain anak di rumah. Sementara itu, tenaga kesehatan, khususnya perawat jiwa, berperan dalam memberikan edukasi tentang dampak *kecanduan game online* terhadap perkembangan emosi anak, serta menyusun program konseling yang mendukung anak dalam mengelola stres dan emosi secara sehat. Dengan demikian, solusi untuk masalah ini tidak hanya berhenti pada regulasi pemerintah, tetapi juga membutuhkan keterlibatan aktif dari lingkungan terdekat anak. Untuk itu, tujuan penelitian ini adalah menggambarkan tingkat emosi pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* sebagai upaya pencegahan dan penanganan yang lebih efektif di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka proposal tugas akhir ini membatasi ruang lingkup penelitian kepada dampak dari kecanduan bermain *game online* terhadap tingkat emosi anak usia sekolah di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang keperawatan dan psikologi perkembangan, khususnya mengenai pengaruh *game online* terhadap perubahan emosi pada anak usia sekolah.
2. Penelitian ini sangat berguna untuk menambah informasi baru atau sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji dampak teknologi *digital* terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi Masyarakat
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya pengawasan kepada anak dalam bermain *game online* agar tidak berdampak negatif terhadap emosi dan perilaku mereka.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber referensi akademik, studi kasus nyata, peningkatan kepedulian kepada anak usia sekolah dalam mengenali serta mengatasi perubahan emosi yang terjadi akibat dari kecanduan bermain *game online*.
3. Bagi Profesi Keperawatan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan literatur bagi perawat dalam melakukan upaya promotif dan preventif, serta edukatif terkait dampak kecanduan *game online* terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kedepannya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep *Game Online*

1. Definisi *game online*

Game online adalah salah satu bentuk permainan digital yang dioperasikan melalui jaringan internet dan dapat dimainkan secara interaktif oleh banyak pengguna dalam waktu bersamaan. *game online* pada awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan yang menawarkan pengalaman bermain dinamis dan menantang, di mana pemain dapat berinteraksi, berkompetisi, maupun bekerja sama dengan pemain lain secara virtual. Perkembangan teknologi yang pesat membuat *game online* semakin mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti ponsel dan komputer, sehingga menarik minat anak-anak usia sekolah dasar. Aktivitas ini pada dasarnya dapat memberikan hiburan serta melatih fokus dan strategi berpikir, namun penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan justru dapat mengarah pada perilaku adiktif dan memengaruhi keseimbangan emosi anak (Putra et al., 2023).

2. Karakteristik *game online*

Game online memiliki sejumlah ciri yang membedakannya dari permainan tradisional maupun *game offline*. Menurut (Rompas et al., 2023) karakteristik utama *game online* antara lain:

- 1) Menggunakan jaringan internet sebagai media utama.
- 2) Bersifat interaktif dan menampilkan komunikasi dua arah antar pemain.
- 3) Menyediakan sistem level, misi, atau reward yang menimbulkan dorongan kompetitif.
- 4) Diperbarui secara berkala oleh pengembang (update konten dan fitur).
- 5) Dapat dimainkan secara individual maupun tim (multiplayer).

3. Jenis jenis *game online*

Game online sangat beragam, tergantung pada tujuan, alur permainan, dan bentuk interaksi yang ditawarkan. Menurut (Qu, 2023) *game online* dapat dibedakan menjadi beberapa kategori utama:

- 1) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) — pemain berinteraksi dalam dunia virtual besar, menciptakan karakter sendiri, dan menyelesaikan misi. Contoh: Genshin Impact, Ragnarok Online.
- 2) *First-Person Shooter* (FPS) — permainan tembak-menembak dari sudut pandang pemain, fokus pada refleks dan strategi. Contoh: Pubg Mobile, Free Fire.
- 3) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) — pemain membentuk tim untuk bertarung di arena. Contoh: Mobile Legends, Arena Of Valor.

- 4) *Casual / Simulation Game* — permainan ringan untuk hiburan, sering berfokus pada kreativitas atau manajemen waktu. Contoh: Roblox, The Sims Online.
- 5) *Educational Game* — dirancang untuk tujuan pembelajaran sambil bermain, melatih memori, logika, dan bahasa. Contoh: Kahoot!, Brain Out.

2.1.2 Konsep Kecanduan Bermain *Game Online*

1. Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah kondisi ketika seseorang tidak lagi mampu mengendalikan kebiasaan bermain, meskipun sudah berdampak pada aktivitas sehari-hari. Dalam salah satu penelitian di Indonesia dijelaskan bahwa risiko kecanduan muncul apabila seseorang bermain game online dengan durasi lebih dari tiga hingga empat jam setiap hari. Jika kebiasaan ini berlangsung terus-menerus tanpa diimbangi dengan kegiatan lain seperti belajar, beribadah, atau berinteraksi secara langsung dengan orang di sekitar, maka kondisi tersebut dapat disebut kecanduan bermain *game online* (Sri Wahyu Nurhidayati & Moch. Iqbal, 2024).

2. Penyebab kecanduan *game online*

Menurut (Setiowati et al., 2025), ada tiga penyebab yang mendorong terjadinya kecanduan bermain *game online* yaitu:

- 1) Faktor internal: rasa penasaran, keinginan untuk bersaing, ingin mendapat reward dalam *game*.
- 2) Faktor eksternal: pengaruh teman sebaya, kurang pengawasan orang tua, mudah diaksesnya perangkat/*gadget* dan *internet*.
- 3) Faktor situasional: waktu luang besar, kurang aktivitas pengganti, libur panjang.

3. Dampak kecanduan *game online*

Berikut ini adalah dampak dari kecanduan bermain *game online* menurut (Setiowati et al., 2025):

- 1) Aspek fisik
Kelehan, kurang tidur, pandangan mata terganggu, masalah postur tubuh.
- 2) Aspek psikologis/emosional
Mudah marah, frustrasi, mood berubah, stress, kecemasan akibat kalah, konflik dengan orang tua karena merasa terganggu saat bermain *game online*.
- 3) Aspek akademik
Prestasi belajar menurun, motivasi berkurang, keterlambatan belajar karena waktu bermain *game* lebih besar dari pada belajar atau tugas sekolah.
- 4) Aspek sosial
Interaksi dengan teman dan keluarga berkurang, hubungan sosial yang renggang, komunikasi interpersonal terganggu, anak mungkin lebih asyik di dunia *virtual* daripada *real life* interaksi.

4. Kerentanan Anak usia sekolah terhadap Pengaruh *Game Online*

Anak sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga kemampuan memahami hal-hal yang bersifat abstrak belum matang sepenuhnya. Kondisi ini membuat mereka lebih mudah tertarik dengan tampilan visual yang menarik dari permainan daring. Di sisi lain, pengendalian emosi mereka juga belum stabil; saat mengalami kekalahan, anak kerap merasa kecewa atau marah berlebihan. Selain itu, kebutuhan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya kadang dialihkan melalui dunia maya. Faktor-faktor tersebut menjadikan anak lebih rawan terjerumus pada kebiasaan bermain *game* secara berlebihan dan memunculkan perubahan emosi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari (Afandi & Astuti, 2023).

2.1.3 Konsep Emosi

1. Pengertian emosi

Emosi adalah reaksi perasaan yang muncul dalam diri seseorang ketika menghadapi suatu peristiwa atau pengalaman tertentu. Emosi tidak hanya sebatas rasa senang atau sedih, tetapi juga meliputi perasaan marah, takut, kecewa, dan bangga. Pada anak usia sekolah dasar, perkembangan emosi menjadi aspek penting yang memengaruhi cara mereka berinteraksi, bagaimana mereka merespons masalah, serta motivasi mereka dalam belajar. Dengan kata lain, emosi berperan sebagai landasan pembentukan kepribadian anak sejak dini (Dewi et al., 2020).

2. Jenis-jenis emosi

Anak usia sekolah dapat mengalami berbagai jenis emosi, mulai dari emosi positif hingga emosi negatif. Hal ini dapat dilihat dari beberapa contoh emosi yang sering muncul, antara lain:

1) Emosi positif

- (1) Rasa gembira
- (2) Perasaan bangga
- (3) Kasih sayang
- (4) Rasa percaya diri
- (5) Rasa puas dan syukur

2) Emosi negatif

- (1) Marah
- (2) Takut
- (3) Cemas
- (4) Sedih

Anak di tahap ini juga mulai bisa mengekspresikan perasaan lebih kompleks, misalnya rasa iri, malu, atau kecewa ketika menghadapi kegagalan (Turmudli. T, Rakhamawati. D, Handayani, 2024).

3. Faktor yang mempengaruhi emosi

Menurut (Yusup & Wati, 2024), Pada masa sekolah dasar, anak sedang berada dalam fase perkembangan psikologis yang sangat pesat. Perubahan ini membuat mereka lebih sensitif terhadap berbagai pengaruh dari lingkungan maupun kondisi internal. Faktor-faktor utama yang dapat memengaruhi emosi anak antara lain:

1) Faktor keluarga

Hubungan anak dengan orang tua dan anggota keluarga merupakan dasar penting dalam pembentukan emosi. Pola asuh yang konsisten dan penuh perhatian membantu anak merasa aman, sedangkan pola asuh yang kurang stabil dapat memicu perasaan cemas, mudah marah, atau sulit mengendalikan diri.

2) Faktor teman sebaya

Kehidupan sosial anak usia sekolah sebagian besar berpusat pada kelompok sebaya. Penerimaan dalam kelompok menumbuhkan rasa percaya diri dan kebahagiaan, sementara penolakan atau ejekan sering memunculkan emosi negatif seperti sedih, minder, dan marah.

3) Faktor lingkungan sekolah

Suasana belajar, sikap guru, dan interaksi dengan teman di sekolah memberi pengaruh langsung terhadap emosi anak. Lingkungan yang kondusif membuat anak lebih tenang dan semangat belajar, sedangkan tekanan akademik atau hubungan yang kurang baik justru memunculkan stres dan kecemasan.

4) Faktor perkembangan psikologis

Pada tahap usia sekolah, anak berada dalam periode perkembangan pesat, termasuk dalam aspek pengendalian emosi. Mereka mulai belajar mengatur perasaan, tetapi kemampuan ini belum sepenuhnya matang. Akibatnya, anak lebih mudah menunjukkan emosi yang kuat, baik positif maupun negatif, ketika menghadapi situasi baru, kegagalan, atau tuntutan sosial.

4. Ciri-ciri perubahan emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan game online

Anak usia sekolah memiliki sejumlah ciri khas dalam mengekspresikan emosi, yang semakin tampak jelas pada mereka yang mengalami kecanduan game online. Beberapa ciri yang sering ditemukan antara lain:

1) Mudah marah dan frustrasi ketika mengalami kekalahan dalam permainan.

2) Menolak dengan keras saat diminta berhenti bermain, sering kali disertai sikap mudah tersinggung.

3) Rasa cemas dan gelisah muncul apabila tidak bisa mengakses *game* dalam jangka waktu tertentu.

- 4) Menarik diri dari lingkungan sosial, lebih memilih berlama-lama di depan layar dibanding berinteraksi dengan keluarga atau teman.
- 5) Rasa bangga atau gembira berlebihan ketika berhasil menang, menjadikan kemenangan dalam *game* sebagai sumber utama kepuasan emosional.

Ciri-ciri menunjukkan bahwa anak yang kecanduan *game online* cenderung memiliki emosi yang labil, dengan ekspresi emosi yang ekstrem baik dalam bentuk negatif maupun positif (Anggraeni et al., 2024).

5. Pengaruh lingkuan, keluarga, dan teknologi

Lingkungan keluarga, teman sebaya, dan teknologi memiliki peranan besar dalam membentuk emosi anak yang kecanduan *game online*. Anak yang tumbuh dalam keluarga dengan komunikasi hangat dan adanya aturan yang jelas biasanya lebih terarah dalam mengendalikan perasaan mereka. Namun, anak dari keluarga yang kurang memberi perhatian cenderung lebih mudah mengalami emosi negatif, seperti marah, kecewa, dan cemas ketika bermain. Tekanan dari teman sebaya juga sering menjadi penyebab anak merasa minder atau tersinggung apabila tidak ikut serta dalam permainan yang sedang populer. Sementara itu, perkembangan teknologi dengan *visual* yang menarik, sistem hadiah, serta tantangan permainan membuat emosi anak berubah dengan cepat, dari rasa senang yang berlebihan hingga frustrasi mendalam (Prameswara & Lestari, 2021).

6. Dampak perubahan emosi anak usia sekolah akibat kecanduan *game online*

Perubahan emosi yang dialami anak sekolah dasar akibat kecanduan *game online* membawa dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupannya. Dalam bidang akademis, anak menjadi kurang fokus, malas belajar, dan prestasi sekolah cenderung menurun. Dari segi sosial, anak lebih memilih berinteraksi melalui dunia maya dibandingkan berkomunikasi secara langsung, sehingga hubungan sosial dengan teman dan keluarga semakin berkurang. Secara psikologis, anak sering menunjukkan emosi yang tidak stabil, lebih mudah stres, cemas, bahkan memunculkan perilaku agresif seperti berkata kasar. Jika berlangsung dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat perkembangan kepribadian anak, membuat mereka semakin sulit mengendalikan emosi, dan mengganggu kemampuan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat (Ramadhoni & Kholidin, 2025).

7. Indikator perubahan emosi pada anak usia sekolah

Perubahan emosi pada anak usia sekolah yang bermain *game online* dapat dikenali melalui sejumlah indikator. Indikator ini merupakan penjabaran dari teori yang ditemukan pada berbagai

penelitian sebelumnya, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam memahami atau mengukur kondisi emosional anak-anak usia sekolah. Beberapa indikator yang dimaksud antara lain:

- 1) Indikator emosi positif pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* secara baik menurut (Hadisaputra, 2022).
 - (1) Menunjukkan rasa senang atau gembira ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan.
 - (2) *Game* membantu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah melalui strategi permainan.
 - (3) Munculnya kreativitas serta daya pikir kritis karena anak belajar mengambil keputusan dan mengatur langkah untuk mencapai tujuan.
 - (4) Menumbuhkan kemampuan kerja sama dan komunikasi sosial.
 - (5) Mengurangi tingkat stres atau ketegangan yang dialami anak dalam kehidupan nyata setelah mengalami perasaan senang saat bermain *game online*.
- 2) Indikator emosi negatif pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* menurut (Anggraeni et al., 2024).
 - (1) Menunjukkan kemarahan atau stres ringan ketika kalah bermain *game online*, misalnya berteriak, membanting *handphone*, memarahi teman sebaya, dan berkata kasar.
 - (2) Menolak perintah berhenti bermain, ditunjukkan dengan sikap membantah, beralasan panjang, atau tantrum.
 - (3) Menampakkan kegelisahan atau rasa cemas saat tidak bisa bermain, misalnya terlihat murung, tidak tenang, atau sulit fokus pada aktivitas lain.
 - (4) Mengurangi keterlibatan dalam interaksi sosial, lebih memilih bermain *game* dibanding berinteraksi dengan keluarga maupun teman.
 - (5) Mengalami rasa bangga atau gembira yang berlebihan ketika menang dalam permainan, menjadikan kemenangan sebagai sumber utama kepuasan emosional.

2.1.4 Konsep Anak Usia Sekolah (SD)

1. Pengertian anak usia sekolah

Anak usia sekolah adalah kelompok anak pada usia 6 sampai 12 tahun, yang pada usia ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan mudah menerima informasi dari luar tanpa disaring secara kritis (Zakiyah et al., 2024).

2. Karakteristik perkembangan anak usia sekolah

Perkembangan anak usia sekolah dapat dilihat dalam beberapa aspek yaitu:

1) Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia sekolah tampak dari mulai munculnya kemampuan berpikir logis yang berkaitan dengan hal-hal nyata di sekitarnya. Pada tahap ini, daya ingat

dan konsentrasi anak semakin meningkat sehingga mereka lebih mampu memahami dan mengingat informasi. Anak SD juga sudah bisa memecahkan persoalan sederhana asalkan masih berhubungan dengan benda atau situasi yang konkret. Kecepatan perkembangan kognitif ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, baik melalui pengalaman belajar di sekolah, interaksi dengan teman sebaya, maupun nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka (Yuliarsih, T. Santosa, 2024)

2) Emosional

Pada masa sekolah dasar, anak mulai belajar mengenali serta mengekspresikan berbagai macam emosi. Mereka sudah mampu menunjukkan rasa bangga, kecewa, atau marah, meskipun terkadang cara menyalurkannya masih belum terkendali. Di usia ini anak mulai berusaha mengendalikan emosinya, walaupun dalam situasi tertentu misalnya saat kalah bermain atau mendapat teguran emosi negatif masih sering muncul. Kemampuan mengatur emosi sangat dipengaruhi oleh pola asuh di rumah, suasana lingkungan sekolah, serta dukungan teman sebaya (Gultom et al., 2023).

3) Sosial

Anak usia sekolah mulai aktif bergaul di luar keluarga: mereka belajar bekerja sama, mengikuti aturan kelompok, dan menyusun strategi sederhana untuk menyelesaikan konflik. Di usia ini pertemanan menjadi penting sebagai sumber pengakuan dan pengalaman sosial (Chasanah et al., 2024)

2.1.5 Definisi Variabel

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online*, yang didefinisikan sebagai kondisi ketidakstabilan emosi yang muncul akibat penggunaan *game online* secara berlebihan hingga menimbulkan kecanduan. Perubahan emosi ini mencakup reaksi emosional yang lebih mudah muncul, seperti mudah marah ketika kalah, cepat tersinggung, sulit mengendalikan rasa kecewa, serta menunjukkan kecemasan atau frustrasi ketika permainan dihentikan. Perubahan ini juga terlihat dari munculnya perilaku agresif secara verbal, penolakan saat diminta berhenti bermain, serta perubahan suasana hati yang cepat dan tidak sesuai dengan situasi.

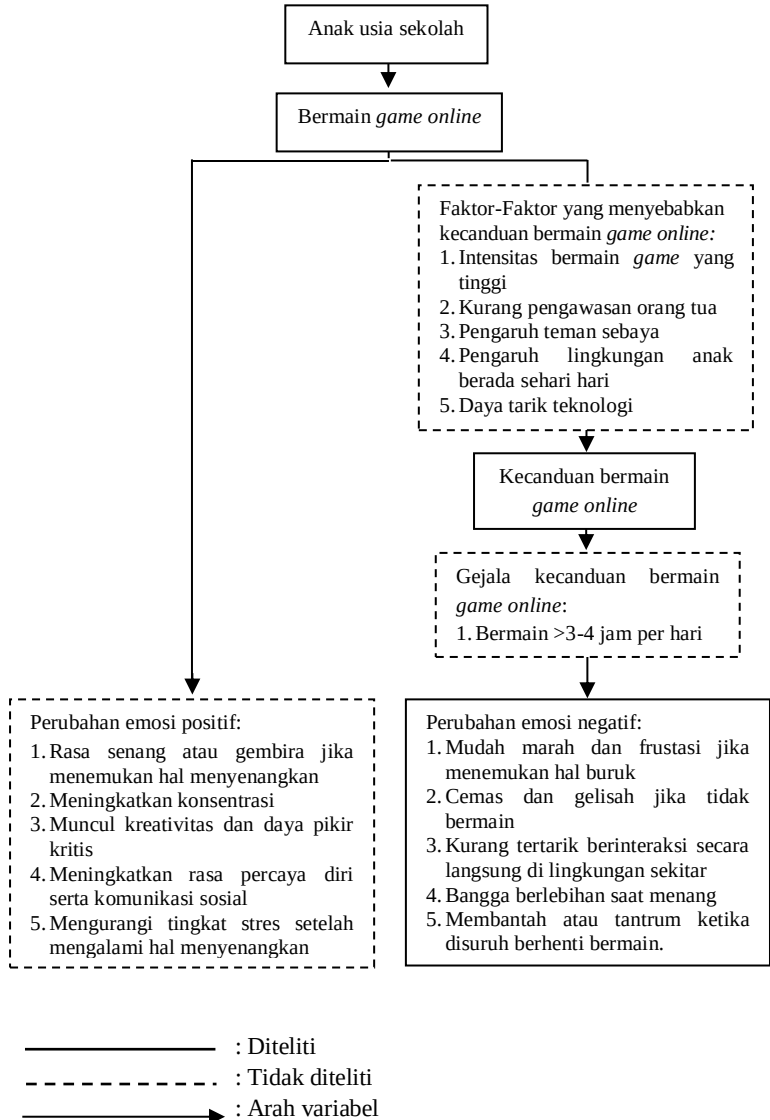
Dalam penelitian ini, perubahan emosi dipahami sebagai dampak psikologis yang dialami anak usia sekolah ketika keterikatan terhadap *game online* mengganggu kemampuan mereka dalam mengelola dan menyesuaikan emosi. Kondisi ini dapat memengaruhi interaksi sosial dengan teman sebaya maupun keluarga, serta aktivitas belajar anak di sekolah.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian tentang Tingkat Emosi Akibat Kecanduan Bermain *Game Online*

Judul, Penulis, Tahun	Metode	Hasil	Novelty
Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Linda Nur Halisyah, 2022)	D: Kuantitatif S: 60 Resoponden V: Independen: Kecanduan <i>Game Online</i> , Dependen: Gangguan Emosional. I: Kuesioner A: Uji Korelasi Spearman Rho	Ditemukan hubungan signifikan antara kecanduan <i>game online</i> dan gangguan emosinal ($p < 0,05$)	Pada karya tulis ilmiah ini menekankan hubungan korelasional, sedangkan penelitan saya menggambarkan perubahan emosi anak usia seklah yang kecanduan tanpa adanya uji hubungan
Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Perubahan Emosi Anak di SMP Negeri 2 Denpasar (Ayu & Dewi, 2021)	D: Kuantitatif S: 235 Resonden V: Independen: Kecanduan <i>Game online</i> , Dependen: Perubahan Emosi I: Kuesioner/Self report A: Uji Korelasi Spearmen Rho	Ditemukan hubungan antara kecanduan game online dan perubahan emosi pada siswa SMP	Penelitian ini fokus pada anak smp, penelitian saya pada anak usia sekolah dengan fokus deskriptif
Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar akibat <i>Game Online</i> (Santi et al., 2021)	D: Kualitatif S: 6 Responden V: Perubahan Tingkah laku dan Emosi akibat <i>Game Online</i> I: Observasi, Wawancara A: Analisis tematik/ Deskriptif Kualiatatif	Ditemukan perubahan tingkah laku (bicara kasar, mudah emosi, kepatuhan menurun)	Sama sama fokus ke anak SD, namun penelithan ini menekankan tingkah laku, sementara penelitian saya fokus pada aspek emosi
Pengaruh <i>game online</i> terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekola dasar (Prameswara & Lestari, 2021)	D: Kualitatif S: 5 Responden V: Independen: <i>Game Online</i> . Dependen: Perkembangan Emosi Anak dan Perkembangan Sosial Anak I: Observasi dan wawancara	Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa anak bermain <i>game online</i> mulai mengalami peningkatan pengetahuan teknologi dan bahasa asing, namun juga	Penelitian ini fokus pada pengaruh game online secara umum. Penelitian saya lebih spesifik mendeskripsi kan perubahan emosi pada anak SD yang kecanduan bermain <i>game online</i> .

	A: Analisis data deskriptif kualitatif	menunjukkan dampak negatif berupa mudah marah, agresif, emosi tidak stabil, serta kurangnya interaksi sosial	
Hubungan kecanduan <i>game online</i> terhadap perubahan emosional (Kristika, 2024)	D: Kuantitatif S: 78 Responden V: Independen: Kecanduan <i>Game Online</i> , Dependen: Perubahan Emosional I: Kuesioner A: Analisis Statistik Korelasional	Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dengan perubahan emosi pada remaja SMP	Sampel penelitian ini di SMP, sedangkan penelitian saya lebih spesifik di SD

2.2 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online*

2.2.1 Deskripsi Kerangka Konsep

Anak usia sekolah berada pada masa perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga mudah menerima berbagai pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Pada fase ini, anak mulai aktif mengeksplorasi berbagai aktivitas yang menarik, salah satunya adalah bermain *game online*. Aktivitas tersebut menjadi populer karena kemudahan akses teknologi dan daya tarik visual yang ditawarkan oleh permainan digital.

Bermain game online memiliki dua sisi dampak bagi anak usia sekolah. Jika dilakukan secara wajar, *game online* dapat menimbulkan rasa senang, meningkatkan konsentrasi, kreativitas, rasa percaya diri, serta membantu mengurangi stres. Namun, apabila dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan, dengan durasi bermain lebih dari 3–4 jam per hari, serta dipengaruhi oleh intensitas bermain, kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, lingkungan sosial, dan daya tarik teknologi, maka dapat menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* dapat menimbulkan perubahan emosi negatif pada anak usia sekolah. Anak yang mengalami kecanduan cenderung menjadi mudah marah, frustrasi, serta merasa cemas ketika tidak dapat bermain game. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan menurunnya minat anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik di rumah maupun di sekolah.

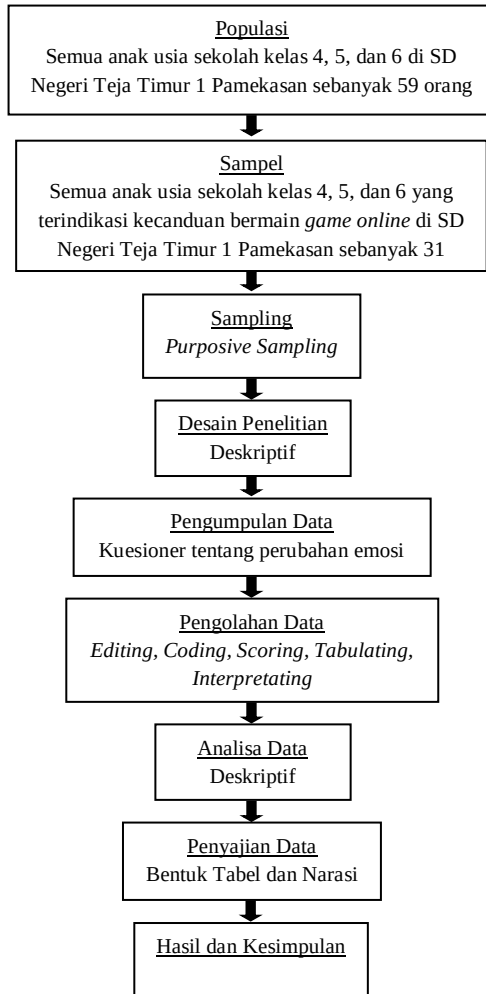
BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik mengenai fenomena perubahan emosi negatif pada anak usia sekolah dasar yang kecanduan bermain *game online*. Menurut (Sugiyono, 2013), metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi di masyarakat berdasarkan data yang dikumpulkan tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

3.3 Populasi Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah setiap subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini populasinya anak usia sekolah kelas 4, 5, dan 6 di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan sebanyak 59 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan proses pemilihan sejumlah individu dari populasi target yang dengan cara tertentu sehingga individu dalam sampel yang dipilih mewakili karakter keseluruhan populasi target sedekat mungkin (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini sampelnya adalah seluruh anak usia sekolah kelas 4, 5, dan 6 di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan yang kecanduan bermain *game online* sebanyak 31 orang.

3.3.3 Sampling

Menurut (Sugiyono, 2013), sampling adalah suatu proses pengambilan sampel dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus, dengan tujuan agar sampel tersebut memberikan data yang paling relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013).

3.4 Identifikasi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan kesimpulan (Leon et al., 2023). Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu gambaran tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud, atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Dr. Nisma Iriani et al., 2022).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Ukur	Skor
Tingkat emosi pada anak usia sekolah	Kondisi anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain <i>game online</i> menunjukkan gangguan emosional seperti mudah marah, frustrasi, cemas, dan penurunan kontrol diri.	1. Mudah marah 2. Frustrasi dan Cemas 3. Menarik diri dari lingkungan 4. Bangga berlebihan 5. Membantah atau tantrum ketika disuruh berhenti bermain.	Kuesioner	Ordinal	1 = Tidak pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu Kategori Tingkat Perubahan Emosi Negatif: $3 < X \leq 4$ = Sangat tinggi $2 < X \leq 3$ = Tinggi $1 < X \leq 2$ = Sedang $X \leq 1$ = Rendah

3.6 Pengumpulan Data

3.6.1 Pengumpulan Data

1. Proses pengumpulan data

Setelah mendapatkan izin dari Politeknik Negeri Madura Jurusan Kesehatan Program DIII Keperawatan serta izin dari pihak sekolah di wilayah SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan, peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner untuk mengidentifikasi anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online*. Kuesioner diberikan secara langsung kepada siswa dengan pendampingan guru kelas agar siswa memahami setiap pertanyaan.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengambilan atau pengukuran data penelitian, berfungsi untuk mengumpulkan data yang relevan terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang sesuai. Kuesioner adalah susunan pertanyaan tertulis yang sudah ditentukan kemudian responden dapat memberikan jawaban

mereka sesuai dengan pertanyaan yang diberikan (Widodo et al., 2023). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator perubahan emosi negatif pada anak yang kecanduan bermain *game online*. Kuesioner ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Data umum (Karakteristik Responden)
Berisi data nama, umur, jenis kelamin, kelas, *game online* yang dimainkan, dan kapan biasanya bermain *game online*.
- 2) Data khusus (Perubahan emosi)
Pertanyaan ini disusun berdasarkan indikator perubahan emosi anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online*.
 - (1) Berisi pernyataan untuk menilai perubahan emosi anak yang kecanduan bermain *game online*, meliputi:
 - a. Anak mudah marah saat kalah dalam permainan
 - b. Anak tampak cemas atau gelisah jika tidak dapat bermain
 - c. Anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial
 - d. Anak merasa bangga berlebihan atau terlalu senang saat menang dalam permainan
 - e. Memantah atau tantrum ketika disuruh berhenti bermain

Setiap pernyataan pada kuesioner diukur menggunakan skala Likert 1–4, dengan kategori penilaian:

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

3. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan hari Rabu, 28 Januari 2026 di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.

3.6.2 Pengolahan Data

Pengolahan data penelitian dilakukan dengan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing yaitu melakukan pengecekan kelengkapan data diantaranya adalah mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi, mengecek kelengkapan data artinya memeriksa isi instrumen pengumpulan data, dan mengecek macam isian data untuk mengetahui ketidaksesuaian antara item dalam instrumen dengan yang dikehendaki peneliti.

2. *Coding*

Coding yaitu melakukan pemberian kode untuk memudahkan pengolahan yang merubah kata menjadi angka.

- 1) Jenis kelamin: laki – laki = 1, perempuan = 2
- 2) Usia: 9 = 1, 10 = 2, 11 = 3, 12 = 4
- 3) Kelas: IV = 1, V = 2, VI = 3
- 4) Jenis *game online*: Free Fire = 1, Roblox = 2, Mobile Legend = 3, Block Blast = 4, Lainnya = 5

- 5) Pola bermain *game online*: setelah pulang sekolah = 1, malam hari = 2, akhir pekan = 3, kapan saja sempat = 4, lainnya = 5
 - 6) Skala likert: tidak pernah = 1, kadang-kadang = 2, sering = 3, selalu = 4.
3. *Scoring*
- Pada tahap ini, setiap jawaban dari responden diberi skor berdasarkan skala likert yang telah ditentukan. Semakin tinggi skor menunjukkan semakin tinggi tingkat perubahan emosi negatif yang dialami responden.
4. *Tabulating*
- Data yang telah diberi skor kemudian disusun dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat sebaran responden berdasarkan tingkat perubahan emosi (rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi).
5. *Interpretating*
- Tahap ini dilakukan setelah data ditabulasi dan dihitung persentasenya. Peneliti kemudian menafsirkan hasil perhitungan tersebut untuk memahami makna dari data yang diperoleh. Proses interpretasi dilakukan dengan melihat kategori hasil skor responden yang telah dihitung berdasarkan tingkat perubahan emosi, sehingga dapat diketahui bagaimana gambaran perkembangan emosi anak usia sekolah. Hasil interpretasi ini membantu menjelaskan kecenderungan responden, apakah termasuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi dalam aspek perkembangan emosinya.
- Rumus menghitung persentase responden:

$$P : \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P** : Persentase responden dalam tiap kategori
f : Jumlah responden dalam kategori tertentu
N : Jumlah seluruh responden

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasi persentasikan dengan pedoman sebagai berikut:

- a. 100% : Seluruh responden
- b. 76-99% : Hampir seluruh responden
- c. 51-75% : Sebagian besar responden
- d. 50% : Setengah dari seluruh responden
- e. 26-49% : Hampir setengah responden
- f. 1-25% : Sebagian kecil responden
- g. 0% : Tidak ada responden

3.6.3 Analisa Data

Analisa data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, dengan mengelompokkan, menghitung, dan menafsirkan hasil koefisien berdasarkan skor yang diperoleh responden, kemudian diolah melalui perhitungan rata-rata (mean) dan pengkategorian skor menurut (Khotimah & Muntazhimah, 2025).

Rumus yang digunakan:

Menghitung rata-rata skor responden:

$$X : \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rata-rata skor responden

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan dari setiap butir pertanyaan

n : Jumlah pertanyaan

Hasil dari penghitungan tersebut kemudian akan dikategorikan sesuai tabel interval skor perubahan emosi menurut (Khotimah & Muntazhimah, 2025), sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Interval Skor Tingkat Perubahan Emosi

NO	Rata-rata skor (X)	Tingkat Perubahan Emosi Negatif
1	$3 < X \leq 4$	Sangat Tinggi
2	$2 < X \leq 3$	Tinggi
3	$1 < X \leq 2$	Sedang
4	$X \leq 1$	Rendah

Setelah data dikategorikan hasilnya akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi dan persentase untuk mengetahui berapa persen jumlah responden di setiap kategori dan memberikan gambaran tingkat perubahan emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online*.

3.7 Etika Penelitian

Penelitian yang menggunakan subjek tidak boleh bertentangan dengan etika. Pada penelitian ini peneliti akan mengajukan permohonan kepada pihak terkait.

3.7.1 Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan *informed consent* sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian.

3.7.2 Tanpa Nama (*Anonymity*)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

3.7.3 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Hanya dipublikasikan dalam bentuk laporan sebagai tugas akhir pada program studi DIII Keperawatan.

3.8 Keterbatasan Penelitian

Kuesioner penelitian ini dibuat oleh peneliti dan belum diuji validitas dan reabilitas, dan penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SD Teja Timur 1 Pamekasan, sehingga hasilnya kurang dapat digeneralisasikan ke seluruh anak usia sekolah di wilayah lain atau sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

BAB 4

HASIL & PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online* di Sd Negeri Teja Timur 1 Pamekasan dibagi dalam dua bagian yaitu data umum dan data khusus, data umum berupa karakteristik responden meliputi usia, kelas, jenis kelamin. Adapun data khusus berupa tingkat perubahan emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan game online di SD Teja Timur 1 Pamekasan.

4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian

1. Deskripsi tempat penelitian

1) Geografi

SD Negeri Teja Timur 1 merupakan sekolah dasar negeri yang berkedudukan di Desa Teja Timur, Kecamatan Pamekasan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. Sekolah ini berada di lingkungan pemukiman penduduk dan dapat dijangkau dengan mudah oleh masyarakat sekitar. Jarak SD Negeri Teja Timur 1 ke Kantor Bupati Pamekasan sekitar ± 3 km, sedangkan jarak ke Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Dr. H. Slamet Martodirdjo Pamekasan sekitar ± 4 km, dengan waktu tempuh kurang lebih 10–15 menit menggunakan kendaraan bermotor. Lokasi sekolah berada di wilayah desa dengan kondisi lingkungan yang relatif tenang dan jauh dari lalu lintas padat. Hal tersebut mendukung kegiatan belajar mengajar karena suasana di sekitar sekolah tidak terlalu bising dan cukup aman bagi anak usia sekolah. Adapun batas-batas wilayah SD Negeri Teja Timur 1 adalah sebagai berikut:

- (1) Sebelah selatan berbatasan dengan lahan persawahan
- (2) Sebelah utara berbatasan dengan pemukiman warga
- (3) Sebelah timur berbatasan dengan pemukiman penduduk
- (4) Sebelah barat berbatasan dengan jalan desa dan pemukiman warga

2) Demografi

Jumlah peserta didik di sekolah ini sekitar 121 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Sebagian besar siswa berasal dari lingkungan sekitar sekolah sehingga jarak tempat tinggal siswa dengan sekolah relatif dekat. Latar belakang orang tua siswa cukup beragam. Sebagian besar bekerja sebagai petani, pedagang, wiraswasta, pegawai swasta, dan pegawai negeri sipil. Mayoritas masyarakat di Desa Teja Timur beragama Islam dan memiliki kehidupan sosial yang masih erat antarwarga. Kondisi tersebut mempengaruhi pola kehidupan anak usia sekolah, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Berdasarkan kondisi demografi tersebut, SD Negeri Teja Timur 1 dianggap sesuai sebagai lokasi penelitian karena

mencerminkan kondisi anak usia sekolah yang hidup di lingkungan pedesaan dengan interaksi sosial dan nilai kebudayaanya masih kuat.

4.1.2 Hasil penelitian data umum

1. Data umum usia

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di SD Teja Timur 1 Pamekasan Tahun 2026

No	Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	9	1	3,2%
2	10	5	16,1%
3	11	3	9,7%
4	12	22	71%
Jumlah		31	100 %

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia sebagian besar responden berusia 12 tahun yaitu sebanyak 22 orang (71%), sedangkan yang terkecil kecil reponden adalah usia 9 tahun yaitu sebanyak 1 orang (3,2%).

2. Data umum kelas

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas di SD Teja Timur 1 Pamekasan Tahun 2026

No	Kelas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	IV	6	19,4%
2	V	7	22,6%
3	VI	18	58,0%
Jumlah		31	100 %

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan kelas sebagian besar reponden adalah kelas VI yaitu sebanyak 18 orang (58,0%), sedangkan sebagian kecil responden adalah kelas IV yaitu sebanyak 6 orang (19,4%).

3. Data umum jenis kelamin

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SD Teja Timur 1 Pamekasan Tahun 2026

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Laki-Laki	22	71%
2	Perempuan	9	29,0%
Jumlah		31	100 %

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden adalah laki-laki yaitu sebanyak 22 orang (71%), dan hampi setengah adalah perempuan yaitu sebanyak 9 orang (29,0%).

4. Data umum jenis *game*

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis *Game* yang Dimainkan di SD Teja Timur 1 Pamekasan Tahun 2026

No	Jenis <i>Game</i> <i>Online</i>	Frekuensi (f)	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	<i>Free Fire</i>	21	31	67,7%
2	<i>Roblox</i>	11	31	35,5%
3	<i>Mobile Legend</i>	7	31	22,6%
4	<i>Block Blast</i>	8	31	25,8%
5	Lainnya	2	31	6,5%

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.4 distribusi jenis *game online* sebagian besar responden memainkan *Free Fire* (67,7%). Sedangkan *game* lainnya (6,5%) berada pada kategori sebagian kecil responden.

5. Data umum waktu bermain

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Waktu Bermain di SD Teja Timur 1 Pamekasan Tahun 2026

No	Waktu Bermain	Frekuensi (f)	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Setelah Pulang Sekolah	30	31	64,5%
2	Malam Hari	10	31	32,3%
3	Akhir Pekan	8	31	25,8%
4	Kapan Saja	11	31	35,5%
5	Lainnya	0	31	0%

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.5 distribusi waktu bermain *game online* di atas sebagian besar responden bermain *game* setelah pulang sekolah (64,5%). Sedangkan akhir pekan (26%) tergolong hampir setengah responden.

4.1.3 Hasil penelitian data khusus

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri Teja Timur 1

No	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase %
1	Sangat Tinggi	1	3,2%
2	Tinggi	11	35,5%
3	Sedang	19	61,3%
4	Rendah	0	0%
Jumlah		31	100 %

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.6 didapatkan bahwa tingkat perubahan emosi yang terjadi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game*

online di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan sebagian besar responden yaitu sebanyak 19 orang (61,3%) masuk dalam kategori sedang dan sebagian kecil responden yang berjumlah 1 orang (3,2%) masuk dalam kategori sangat tinggi, dan tidak ada satu orangpun yang masuk dalam kategori rendah.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* perubahan emosi sedang sebanyak 19 orang (61,29%) di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan. Anak laki-laki yang mengalami kecanduan *game online* tingkat sedang sering menunjukkan perubahan emosi negatif berupa peningkatan agresi, kemarahan, kecemasan, dan mudah murung/stres. Perilaku ini didorong oleh rendahnya kemampuan kontrol diri dan tekanan lingkungan, yang seringkali menyebabkan mereka bertindak agresif saat kalah atau terganggu. Dampak perubahan emosi negatif sedang pada laki laki contohnya agresi dan perilaku kasar, mudah marah, berbicara kasar, dan berteriak jika permainan tidak sesuai keinginan. Ketidakstabilan emosi seperti mengalami kecemasan dan stres, terutama saat tidak bisa bermain *game*. Gangguan fungsi psikologis seperti kepercayaan diri rendah, perasaan tidak berguna, dan kurang mampu mengelola emosi dalam kehidupan nyata. Dampak Fisik/Sosial seperti penurunan prestasi belajar, gangguan pola tidur, dan menarik diri dari lingkungan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain yang tinggi (3-4 jam/hari atau lebih) secara signifikan meningkatkan risiko munculnya gangguan emosi ini, terutama pada remaja yang belum memiliki tingkat kematangan emosi yang cukup. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Speed & Brysbaert, 2024), yang menyatakan anak laki laki dengan kecanduan *game online* tingkat sedang dapat menunjukkan peningkatan agresivitas, kemarahan, kecemasan, serta mudah murung. Gangguan ini ditandai oleh kesulitan mengontrol perilaku bermain, meningkatnya prioritas terhadap permainan, dan tetap bermain meskipun menimbulkan dampak negatif.

Hasil penelitian lainnya hampir setengah anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* perubahan emosi tinggi sebanyak 11 orang (35,48%) di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan. Ditinjau dari karakteristik usia, sebagian besar responden berusia 12 tahun sebanyak 22 orang (70,97%). Pada usia ini anak sedang mengalami perkembangan emosional yang cukup cepat, sehingga anak cenderung memiliki respon emosional yang gampang berubah ubah dan belum sepenuhnya stabil ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya, emosi dapat muncul secara spontan seperti mudah marah, kecewa berlebihan atau cepat tersinggung. Di usia ini anak masih dalam proses belajar mengendalikan dan menyesuaikan emosinya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nolen Hoeksema (2021), yang menyatakan tingkat emosi tinggi pada anak usia sekolah, diakibatkan oleh regulasi emosi yang belum matang yang dapat

menyebabkan anak lebih rentan menunjukkan emosional yang intens dan sulit mengontrol reaksi negatif seperti mudah marah, berbicara kasar, dan lainnya ketika menghadapi tekanan atau frustrasi.

Hasil penelitian yang lain sebagian kecil anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* perubahan emosi sangat tinggi sebanyak 1 orang (3,23%) di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik *game online*, yang sebagian besar responden sebanyak 21 orang memainkan *Free Fire* (67,7%). Jenis game ini bersifat kompetitif dan menantang dan memiliki tempo cepat, tingkat persaingan tinggi, serta sistem kompetisi dan reward yang menuntut konsentrasi dan respons cepat, sehingga dapat memicu emosi yang kuat seperti kemarahan saat kalah dan rasa bangga berlebihan saat menang. Jika dimainkan dalam durasi dan waktu yang lama. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa permainan *game online* yang kompetitif dapat memengaruhi kestabilan emosi, meningkatkan stres, serta memicu perilaku agresif sampai tingkat emosi sangat tinggi apabila dimainkan secara berlebihan (Setiowati, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* memiliki keterkaitan dengan perubahan emosi pada anak usia sekolah. Semakin tinggi keterlibatan dan durasi bermain, maka semakin besar anak mengalami peningkatan respons emosional. Fakta ini memperkuat asumsi peneliti bahwa kecanduan bermain *game online*, khususnya yang ditandai dengan durasi dan waktu bermain yang tidak terkontrol, memberikan dampak nyata terhadap kondisi emosional anak usia sekolah. Peneliti berasumsi bahwa perubahan emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh faktor usia, jenis kelamin, jenis *game* yang dimainkan, lingkungan, teman sebaya, serta durasi dan waktu bermain.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan hasil penelitian, berdasarkan data-data yang telah disajikan dalam bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* sebagian besar dikategorikan sedang di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah jumlah sampel dan mengembangkan variabel penelitian, tidak hanya terbatas pada tingkat perubahan emosi anak usia sekolah. Peneliti selanjutnya dapat meneliti kecenderungan bermain *game online* yang dikaitkan dengan perilaku verbal agresif, perilaku sosial, atau bentuk perilaku lainnya yang muncul akibat intensitas bermain *game online*.

5.2.2 Bagi orang tua siswa siswi SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

orang tua siswa siswi SD Teja Timur 1 Pamekasan diharapkan peran orang tua dalam membatasi waktu bermain agar tidak sampai 3 jam per hari dan hanya memperbolehkan bermain setelah tugas serta kewajiban selesai, di waktu luang orang tua juga harus lebih banyak mengajak anak untuk berinteraksi di luar rumah tanpa menggunakan *gadget*.

5.2.3 Bagi SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

Institusi pendidikan diharapkan dapat memberikan edukasi, pengembangan pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan *game online* secara sehat, serta diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua dalam mengawasi aktivitas bermain *game* anak .

5.2.4 Bagi tenaga kesehatan Puskesmas Teja

Tenaga kesehatan diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai strategi promosi kesehatan untuk memberikan edukasi lebih lanjut kepada pendidik agar dapat mencegah atau menghentikan anak usia sekolah dari kecanduan bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., & Astuti, M. (2023). Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dan Implikasinya Terhadap Perilaku Sosial dalam Pembelajaran Social Development of Primary School/Madrasah Ibtidaiyah Students and Their Implications for Social Behavior in Learning. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarmo, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17–23.
- Ayu, I. G., & Dewi, A. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perubahan Emosi Anak di SMP Negeri 2 Denpasar*.
- Chasanah, N., Rakhmawati, D., & Handayani, A. (2024). Analisis Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27622–27623.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.
- Dr. Nisma Iriani, S. E. M. S., Gst. Ayu Ketut Rencana Sari Dewi, S. E. M. S., Dr. Suratman Sudjud., S. P. M. P., Abdul Safrin D Talli, S. E. M. M., Dr. Surianti, S. P. M. A. S. D. A., Rr Diah Nugraheni Setyowati, S. T. M. T., Vareth Lisarani, M. P., MM, A. M. T., N.S.S., M., & Tia Nuraya, S. S. M. S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*. RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA.
- Estupiñá, F. J., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Fernández-Arias, I., & Labrador, F. (2024). Emotional regulation in Gaming Disorder: A systematic review. *The American Journal on Addictions*, 33(6), 605–620. <https://doi.org/10.1111/ajad.13621>
- Gultom, L. E., Berlianti, B., & Ritonga, F. U. (2023). Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Sekolah Dasar. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 34–39. <https://doi.org/10.57251/mabdimas.v3i1.1118>
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- KemenPPPA. (2023). *Komitmen Pemerintah Lindungi Anak dari Ancaman Dunia Digital*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA).
- Khotimah, H., & Muntazhimah, M. (2025). Emosi Negatif dalam Pembelajaran Matematika: Studi Deskriptif dan Komparatif Antar Tingkatan Kelas Berdasarkan Perspektif Teori Sosiokultural Vygotsky. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 13(1), 30–37. <https://doi.org/10.37905/euler.v13i1.30248>

- Komdigi. (2025). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*. Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi).
- Kominfo. (2023). *Makin Cakap Digital – Program Literasi Digital Kominfo*.
- Kristika, A. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perubahan Emosional*.
- Leon, F. M., Suryaputri, R. V., & Purnamaningrum, T. K. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Manajemen, Keuangan, dan Akuntansi*. Penerbit Salemba.
- Linda Nur Halisyah. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar*. (183210025).
- Prameswara, C. M., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Putra, P. Y., Fithriyah, I., & Zahra, Z. (2023). Internet Addiction and Online Gaming Disorder in Children and Adolescents During COVID-19 Pandemic: A Systematic Review. *Psychiatry Investigation*, 20(3), 196–204. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0311>
- Qu, X. (2023). An Overview of Online Games and Their Effects on Adolescents. *Open Journal of Social Sciences*, 11(11), 310–320. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.1111021>
- Rahmawati, A., & Tutiasri, R. P. (2021). Edukasi bermain online games secara sehat pada anak-anak usia sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i1.7841>
- Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, dan Prestasi Akademik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
- Santi, R. J., Setiawa, D., & Ari, I. (2021). *Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online*. 5(3), 385–390.
- Setiowati, A., Dwi Prasetya, F. F., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Speed, L. J., & Brysbaert, M. (2024). Ratings of valence, arousal, happiness, anger, fear, sadness, disgust, and surprise for 24,000 Dutch words. *Behavior Research Methods*, 56(5), 5023–5039. <https://doi.org/10.3758/s13428-023-02239-6>
- Sri Wahyu Nurhidayati, & Moch. Iqbal. (2024). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Kasus di Kec. Sukaraja, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu). *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan*

- Sosial Humaniora*, 4(2), 01–15.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.2636>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Turmudli. T, Rakhamawati. D, Handayani, A. (2024). Analisis Perkembangan Sosial - Emosi pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 176–180.
- Widodo, S., Festy, L., & Ode, A. La. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Yuliarsih, T. Santosa, S. Mutiansi. D. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar, pada Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Implikasinya dalam pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(02), 328–455.
- Yusup, R. M., & Wati, E. (2024). The Effect Of Gadget Use Intensity On Emotion Regulation In Elementary School-Age Children. *Eduhealth*, 15(04), 1377–1384. <https://doi.org/10.54209/eduhealth.v15i04>
- Zakiyah, S., Hasibuan, N., Yasifa, A., Siregar, S., & Ningsih, O. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 328–345.

Lampiran 1 Persetujuan Responden

Dengan mendantangani lembar ini, saya :

Nama :

Umur :

Alamat :

Memberikan persetujuan untuk menjadi responden dalam penelitian yang berjudul: “Dukungan Keluarga pada Mahasiswa Perantau Politeknik Negeri Madura”, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat emosi pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *game online* di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan.

Saya dijelaskan dan saya telah memahami bahwa penelitian ini tidak akan merugikan saya, dan jawaban yang saya berikan akan dijamin kerahasiaanya serta digunakan untuk keperluan penelitian. Oleh karena itu, saya secara sukarela bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Demikian lembar persetujuan ini saya isi dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan seperlunya.

Sampang,
Responden

(.....)

Lampiran 2 Kisi-Kisi Kuesioner

No	Indikator	Pernyataan	No pernyataan	Jumlah
1	Mudah marah	Negatif	1, 2, 3	3
2	Frustasi dan cemas	Negatif	4, 5, 6	3
3	Menarik diri dari lingkungan	Negatif	7, 8, 9	3
4	Bangga berlebihan	Negatif	10, 11, 12	3
5	Membantah atau tantrum ketika disuruh berhenti bermain	Negatif	13, 14, 15	3

Lampiran 3 Lembar Kuesioner Penelitian

KUESIONER TENTANG KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE

BAGIAN 1: DATA UMUM

Nama (Inisial) : _____

Usia : ☐ Delapan ☐ Sembilan ☐ Sepuluh ☐ Sebelas ☐ Duabelas

Kelas : ☐ Empat ☐ Lima ☐ Enam

Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

1. GAME ONLINE APA YANG PALING SERING KAMU MAINKAN?

☐ Free Fire (FF)

☐ Roblox

☐ Mobile Legends

☐ Block Blast

Lainnya: _____

2. Kapan biasanya kamu bermain game online?

☐ Setelah pulang sekolah

☐ Malam hari

☐ Saat akhir pekan (libur)

☐ Kapan saja sempat

Lainnya: _____

BAGIAN 2: DATA KHUSUS

Petunjuk: Bacalah setiap pertanyaan dengan baik.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang menurutmu paling sesuai dengan keadaanmu. Jawabanmu tidak ada yang salah, jadi isi dengan jujur ya.

Keterangan:

Tidak pernah = Kamu tidak pernah melakukan itu sama sekali

Kadang-kadang = Kamu hanya melakukan hal itu sesekali

Sering = Kamu melakukan hal itu secara rutin, tapi tidak setiap waktu

Selalu = Kamu melakukan itu setiap waktu

No.	Pertanyaan	Tidak pernah (1)	Kadang-kadang (2)	Sering (3)	Selalu (4)
1	Kalau kamu kalah main game, apakah kamu marah?				
2	Kalau game yang kamu mainkan tiba-tiba berhenti atau jaringannya				

	jelek, apakah kamu jadi kesal?				
3	Apakah kamu pernah mengucapkan kata kotor atau tidak sopan ketika kalah bermain game online?				
4	Kalau kamu tidak bisa main game, apakah kamu merasa gelisah atau tidak tenang?				
5	Kalau temanmu bisa main game sedangkan kamu belum sempat main, apakah kamu merasa takut ketinggalan atau iri?				
6	Apakah kamu pernah tidak sabar atau kepikiran terus kalau belum sempat bermain game online?				
7	Apakah kamu lebih suka main game online daripada bermain atau ngobrol langsung dengan teman?				

8	Apakah kamu pernah menolak ajakan dari teman untuk bermain di luar karena lebih ingin melanjutkan game online mu?				
9	Apakah kamu lebih memilih main game online dari pada bermain di luar dengan temanmu?				
10	Kalau kamu dapat skin atau item baru di game online, apakah kamu merasa sangat senang dan bangga sehingga ingin menunjukkannya ke semua temanmu?				
11	Kalau menang main game online, apakah kamu merasa bangga dan ingin memberitahu ke semua teman-temanmu?				
12	Apakah kamu suka meremehkan teman atau				

	mengejek pemain lain setelah menang di game online?				
13	Kalau kamu sudah lama main game online, apakah kamu susah berhenti?				
14	Apakah kamu pernah merasa ingin bermain game online lagi padahal baru selesai bermain?				
15	Apakah kamu pernah marah, menangis, atau tantrum ketika diminta berhenti bermain game online?				

Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Pengambilan Data Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 3435/PL34.1/DV.01.18/2025 19 November 2025
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Teja Timur 1 Pamekasan

Di Tempat

Sehubungan dengan keperluan Penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : D3 Keperawatan
Keperluan : Pengambilan Data Awal Penelitian
Judul TA : Gambaran Perubahan Emosi Anak Usia Sekolah yang Kecanduan Bermain Game Online di SDN Teja Timur 1 Pamekasan

Untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan:

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BNSF

Lampiran 5 Surat Persetujuan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PAMEKASAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEJA TIMUR 1
Jl. Raya Teja Desa Teja Timur Kec. Pamekasan
Email: sdntejatimur1pmk@gmail.com



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 422/13/432.301.4.33/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : INNANIYAH, S.Pd.SD.
NIP : 19681110 199104 2 001
Jabatan : Kepala SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

Dengan ini menerangkan :

Nama : Muhammad Gastiadirrijal Mustafa
NRP : 33412301060
Program Studi : D3 Keperawatan
Judul Tugas Akhir : Gambaran Tingkat Emosi Pada Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan Bermain Game Online Di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan

Diberikan izin untuk melaksanakan pengambilan Data Awal Penelitian di SD Negeri Teja Timur 1 Pamekasan, Kec. Pamekasan, Kab. Pamekasan.

Demikian surat izin ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 27 Januari 2026



INNANIYAH, S.Pd.SD.

NIP. 19681110 199104 2 001

Lampiran 6 Tabulasi Data Umum

Responden	Usia	Kelas	Jenis Kelamin	Game Online	Waktu Bermain
1	4	3	2	1,2,3	4
2	4	3	1	1	1,2
3	4	3	1	1	1
4	4	3	1	1	4
5	3	3	1	1,3	4
6	4	3	1	1,3,5	1,3
7	4	3	1	2	4
8	4	3	2	4	1,2
9	4	3	2	2,3,4	4
10	4	3	2	1	1,3
11	4	3	1	1,4,5	1,2,3
12	4	3	1	1,2	1,2
13	3	3	1	2	1
14	4	3	2	1	4
15	4	3	2	2,3,4	2
16	4	3	2	2	1
17	3	3	1	1	1
18	4	3	1	1	1
19	3	2	1	3	4
20	3	2	1	1,4	4
21	3	2	2	1,4	1,2
22	3	2	2	2,4	1
23	3	2	1	1,4	1
24	3	2	1	1	1,2,3
25	3	2	1	1	4
26	2	1	1	3	3
27	2	1	1	1	1
28	2	1	1	1	1
29	1	1	1	1,2	1,2,3,4
30	2	1	1	1,2	1,2,3
31	2	1	1	2	1,2,3,4

Keterangan

Usia

9 = 1 Responden (3,2%)
 10 = 5 Responden (16,1%)
 11 = 3 Responden (9,7%)
 12 = 22 Responden (71%)

Jenis Kelamin

Laki-Laki = 22 Responden (71%)
 Perempuan = 9 Responden (29%)

Game Online

Free Fire = 21 Responden (67,7%)
 Roblox = 11 Responden (35,5%)
 Mobile Legend = 7 Responden (22,6%)
 Block Blast = 8 Responden (25,8%)
 Lainnya = 2 Responden (6,5%)

Kelas

IV = 6 Responden (19,4%)
 V = 7 Responden (22,6%)
 VI = 18 Responden (58%)

Waktu Bermain

Setelah Sekolah = 30 Responden (64,5%)
 Malam Hari = 10 Responden (32%)
 Akhir Pekan = 8 Responden (25,8%)
 Kapan Saja = 11 Responden (35,5%)
 Lainnya = 0 Responden (0%)

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total Skor	Rata-rata (X)	Kategori
1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	26	1,733333333	Sedang
2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	4	2	1	2	2	1	28	1,866666667	Sedang
3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	28	1,866666667	Sedang
4	3	2	3	1	1	3	2	1	1	4	2	2	3	2	1	31	2,066666667	Tinggi
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	Sangat Tinggi
6	4	4	3	3	2	4	4	1	2	4	3	3	2	1	1	41	2,733333333	Tinggi
7	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	23	1,533333333	Sedang
8	2	2	2	4	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	25	1,666666667	Sedang
9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	26	1,733333333	Sedang
10	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	29	1,933333333	Sedang
11	4	4	2	3	3	2	2	3	3	4	1	1	3	3	1	39	2,6	Tinggi
12	2	3	2	4	1	3	4	3	1	4	3	1	4	2	1	38	2,533333333	Tinggi
13	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	3	2	1	1	1	26	1,733333333	Sedang
14	3	3	2	4	2	2	1	2	2	1	1	2	4	1	1	31	2,066666667	Tinggi
15	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	1,133333333	Sedang
16	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	1,133333333	Sedang
17	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	29	1,933333333	Sedang
18	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	2	2	4	2	40	2,666666667	Tinggi
19	3	3	3	2	2	3	2	3	1	4	2	2	3	3	1	37	2,466666667	Tinggi
20	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	37	2,466666667	Tinggi
21	3	4	4	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	27	1,8	Sedang
22	3	4	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	2	29	1,933333333	Sedang
23	2	4	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	31	2,066666667	Tinggi
24	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	29	1,933333333	Sedang
25	3	3	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	24	1,6	Sedang
26	2	1	2	1	1	2	4	2	1	1	2	1	1	2	2	25	1,666666667	Sedang
27	3	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	21	1,4	Sedang
28	2	2	1	1	1	1	3	1	3	1	3	4	1	4	1	29	1,933333333	Sedang
29	2	4	2	4	3	2	3	3	4	3	1	1	4	4	1	41	2,733333333	Tinggi
30	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	1,933333333	Sedang
31	1	4	4	1	4	1	2	3	4	4	4	4	1	2	2	41	2,733333333	Tinggi

Lampiran 7 Tabulasi Data Khusus

Keterangan

Kategori Tingkat Emosi

Sangat Tinggi = 1 Responden (3,2%) Sedang = 19 Responden (61,3%)
Tinggi = 11 Responden (35,5%) Rendah = 0 Responden (0%)

Lampiran 8 Dokumentasi



Lampiran 9 Lembar Bimbingan Pembimbing 1

Lampiran 9 Lembar Bimbingan Pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Gastiadirrijal mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
Pembimbing I : Ns. Endang Fauziah Susilawati, M.Kep.
Judul Tugas Akhir : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah
Yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri
Teja Timur 1 Pamekasan

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	12 September 2025	Judul	Perbaiki judul, sesuaikan dengan masalah yang ada	
2.	16 September 2025	Judul	ACC, buat konsep teori/ BAB 2	
3.	22 September 2025	BAB 2	Perbaiki penulisan, tambahkan indikator dan masukkan kealam kerangka konsep, et.al harus miring, berikan indikator positifnya juga, tulisan game online harus miring	
4.	26 September 2025	BAB 1	Perbaiki latar belakang sesuaikan dengan ijks, nama SD Negeri teja Timur 1 pamekasan harus ada di rumusan masalah, tujuan penelitian, dan batasan masalah	
5.	06 Oktober 2025	BAB 1	Perbaiki sitasi, di latar belakang tambahkan penelitian internasional yang mendukung masalah, manfaat	

			bagi penulis dihapus. Lanjut bab 3	
6.	07 November 2025	BAB 3	Lengkapi jumlah populasi dan sampel, ubah sitasi untuk buku 10 tahun terakhir, dan untuk jurnal 5 tahun terakhir, cari pengkategorian perubahan emosi, perbaiki tulisan yang tidak tepat	—
7.	10 Desember 2025	BAB 1 BAB 2 BAB 3 Kuesioner	Perbaiki penulisan	—
8.	11 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	ACC Proposal Tugas Akhir	—
9.	08 Januari 2026	Proposal Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Proposal	—
10.	02 Februari 2026	Tugas Akhir	Perbaiki penulisan, tambahkan tabulating lengkap di lampiran, perbaiki pembahasan, perbaiki kesimpulan, dan abstrak sesuaikan dengan isi kti	—
11.	04 Februari 2026	Tugas Akhir	Perbaiki pendahuluan dan metode pada abstrak, perbaiki garis pada tabel bab 4, dan perbaiki pembahasan.	—

12.	06 Februari 2026	Tugas Akhir	ACC Tugas Akhir	
13.	02 Maret 2026	Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Tugas Akhir	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Pembimbing 1


Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 198504022025212061


Ns. Endang Fauziyah Susilawati, M.Kep.
NIP. 197411292000122002

Lampiran 10 Lembar Bimbingan Pembimbing 2

Lampiran 10 Lembar Bimbingan Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Gastiadirrijal mustafa
 NRP : 33412301056
 Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
 Pembimbing 2 : Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.
 Judul TA : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah
 Yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri
 Teja Timur 1 Pamekasan

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	09 Oktober 2025	BAB 1 BAB 2	Perbaiki sitasi, perbaiki penulisan, dan tambahkan survey awal di bagian latar belakang paragraf 2.	f
2.	03 November 2025	BAB 3	Lengkapi Populasi, Sampel, dan perbaiki tabel definisi operasional, perbaiki penulisan, cari dengan benar pengkategorian perubahan emosi beserta sumbernya.	f
3.	09 Desember 2025	BAB 1 BAB 2 BAB 3 Kuesioner	Perbaiki penulisan, tampilkan kuesioner dalam lampiran.	f
4.	11 Desember 2025	BAB 1 BAB 2 BAB 3 Kuesioner	Perbaiki penulisan	f
5.	12 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	ACC Bab 1,2,3 dan koesioner	f
6.	08 Januari 2026	Proposal Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Proposal	f

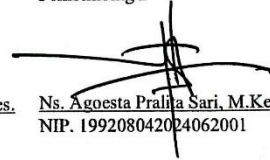
7.	05 Februari 2025	Tugas akhir	Perbaiki Penulisan, bab 3 beri no di setiap tabel, Lampiran Hasil tabulasi diberi keterangan	f
8.	06 Februari 2025	Tugas Akhir	ACC Tugas Akhir	f
9.	18 Februari 2026	Tugas Akhir	Revisi Penulisan dan tata letak kalimat	f
10.	19 Februari 2026	Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Hasil Tugas Akhir	f

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Pembimbing 2


Ns. Lailatul Firdah, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 199502022025212061


Ns. Agoesta Pralita Sari, M.Kep.
NIP. 199208042024062001

Lampiran 11 Lembar Konsultasi Penguji 1

Lampiran 11 Lembar Konsultasi Penguji 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Gastiadirrijal mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
Penguji 1 : Ns. Suraying, S.kep., M.kep.
Judul TA : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah
Yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri
Teja Timur 1 Pamekasan

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	24 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	ACC Proposal TA	
2.	18 Februari 2026	Tugas Akhir	Revisi Penulisan	
3.	19 Februari 2026	Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Hasil Tugas Akhir	
4.				
5.				,

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Penguji 1


Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 198702022025212061


Ns. Suraying, S.Kep., M.Kep.
NIP. 197807182014061003

Lampiran 12 Lembar Konsultasi Penguji 2

Lampiran 12 Lembar Konsultasi Penguji 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Gastiadirrijal mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
Penguji 2 : Nur Iszakiah, S.ST., M.M., M.Kes.
Judul TA : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah
Yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri
Teja Timur 1 Pamekasan

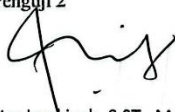
No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	08 Januari 2026	Proposal Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Proposal TA	
2.	18 Februari 2026	Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Hasil Tugas Akhir	
3.				
4.				
5.				

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan


Ns. Lailatul Hafidhab, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 198504022025212061

Penguji 2


Nur Iszakiah, S.ST., M.M., M.Kes.
NIP. 197311032024212005

Lampiran 13 Lembar Konsultasi Penguji 3

Lampiran 13 Lembar Konsultasi Penguji 3

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Gastiadirrijal mustafa
NRP : 33412301056
Program Studi : Diploma 3 Keperawatan
Penguji 3 : Ns. H. Nindawi, S.Kep., M.M., M.Kes.
Judul Tugas Akhir : Gambaran Tingkat Emosi pada Anak Usia Sekolah
Yang Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri
Teja Timur 1 Pamekasan

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	24 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	Perbaiki deskripsi sesuaikan dengan urutan input proses output, interpretating jangan ditaruk di analisa data	
2.	24 Desember 2025	Proposal Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Proposal Tugas Akhir	
3.	25 Februari 2026	Tugas Akhir	Revisi pembahasan	
4.	27 Februari 2026	Tugas Akhir	Revisi pembahasan	
5.	02 Maret 2026	Tugas Akhir	ACC Hasil Revisi Seminar Tugas Akhir	

Mengetahui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Penguji 3


Ns. Lailatul Afidah, S.Kep., M.Kes.
NIPPPK. 198602022025212061


Ns. H. Nindawi, S.Kep., M.M., M.Kes.
NIP. 197001241997031004

Lampiran 14 Lembar Turnitin

Go To Semhas (1).docx

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.poltekkesdepkes-sby.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Politeknik Negeri Madura Student Paper	3%
3	Submitted to Politeknik STMI Jakarta Student Paper	1%
4	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	1%
5	journal.yp3a.org Internet Source	1%
6	ejournal.uhn.ac.id Internet Source	1%
7	Arum Setiowati, Fiki Febrian Dwi Prasetya, Marisa Alviyana. "Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar", G- Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2025 Publication	1%
8	stikeskusumahusada.ac.id Internet Source	1%

BIODATA PENULIS



Muhammad Gastadirrijal Mustafa dilahirkan di Pamekasan, 01 Desember 2004 dari Bapak ABD Siri Mustafa dan Ibu Syari Nur Hasanah. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis mulai menempuh pendidikan di TK Pertiwi, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN Nyalabuh Daja 2 pada tahun (2011–2017), melanjutkan ke SMPN 1 Pamekasan pada tahun (2017–2020), dan melanjutkan ke SMAN 3 Pamekasan pada tahun (2020–2023). Pada tahun

2023 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Politeknik Negeri Madura pada Jurusan Kesehatan Program Studi D3 Keperawatan selama 3 tahun (2023–2026). Selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Madura, penulis juga aktif mengikuti berbagai kegiatan di luar bidang akademik, seperti di bidang marketing dan wirausaha sebagai bentuk pengembangan keterampilan serta pengalaman di luar bidang keilmuan yang ditempuh.