

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN MOBILE GAME ONLINE (GADGET) DENGAN KONTROL DIRI PADA MAHASISWA S1 ILMU KEPERAWATAN STIKES BINA SEHAT PPNI MOJOKERTO

Purbo Putra Mahadirgantara ¹, Duwi Basuki, M.Kep ², Siti Indatul Laili, S.Kep, Ns.,
M.Kes³

Mahasiswa sendiri di harapkan mempunyai keterampilan dalam mengatur perilakunya agar sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat tempat dia tinggal sehingga mahasiswa tersebut dapat terhindar dari perilaku negatif bagi dirinya seperti kecanduan pada *smartphone* atau kecanduan *mobile game online*, keterampilan ini disebut dengan istilah kontrol diri. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kecanduan adalah rendahnya kontrol diri yang dimiliki dalam diri individu.. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.

Dalam penelitian ini menggunakan desain analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling dengan *Simpel Random Sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 56 responden yaitu mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner kemudian dianalisis dengan Uji *Spearman rank*. Dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$.

Dari hasil pengumpulan data, bahwa dari 56 responden yang tidak kecanduan 29 responden, 26 (46,4%) responden memiliki kontrol diri positif (100%) dan 3 (5,6%) responden memiliki kontrol diri negatif. Sedangkan responden yang kecanduan game online 27 responden, 1 (1,6%) responden memiliki kontrol diri positif (57,1%). Uji analisis *Spearman Rho* di dapatkan nilai *Asimp.sg* 0,000 maka < 0.05 artinya terdapat hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri dengan derajat kemaknaan $\rho < \alpha$ (0,05). Jadi untuk hipotesis H_0 pada penelitian ini “ditolak” ada Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.

Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto. Bagi setiap mahasiswa khususnya Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto agar mengurangi dalam bermain game online dan lebih mementingkan tugas sekolah dan juga perintah orang tua

Kata Kunci : kontrol diri, kecanduan, game online

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF ONLINE MOBILE GAME ADDICTION (GADGET) WITH SELF-CONTROL ON STUDENTS OF S1 NURSING SCIENCE PPNI HEALTHY DEVELOPMENT STICKS MOJOKERTO

Purbo Putra Mahadirgantara , Duwi Basuki, M.Kep², Siti Indatul Laili, S.Kep, Ns., M.Kes³

Students themselves are expected to have skills in regulating their behavior to conform to the prevailing norms in the community where they live so that students can avoid negative behavior for themselves such as addiction to smartphones or addiction to online mobile games, this skill is called self-control. One of the factors that can cause addiction is the low self-control possessed by individuals. The purpose of this study was to determine the relationship between Mobile Game Online (Gadget) Addiction and Self-Control in S1 Nursing Students Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.

This research uses correlation analytic design with cross sectional approach. The sampling technique is simple random sampling. The sample taken was 56 respondents, namely undergraduate students of Nursing Science STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto. Collecting data using a questionnaire sheet then analyzed by the Spearman rank test. With a significance level of = 0.05.

From the results of data collection, that of 56 respondents who are not addicted to 29 respondents, 26 (46.4%) respondents have positive self-control (100%) and 3 (5.6%) respondents have negative self-control. While respondents who are addicted to online games are 27 respondents, 1 (1.6%) of respondents have positive self-control (57.1%). The Spearman Rho analysis test got an Asimp.sg value of 0.000, so <0.05 , it means that there is a relationship between the perception of breastfeeding mothers and the degree of significance of $< (0.05)$. So for the H_0 hypothesis in this study "rejected" there is a relationship between Mobile Game Online (Gadget) Addiction and Self-Control in Nursing S1 Students of Healthy Development Stikes PPNI Mojokerto.

The Relationship between Mobile Game Online (Gadget) Addiction and Self-Control in Undergraduate Nursing Students of Healthy Development Stikes PPNI Mojokerto. For every student, especially S1 Nursing Students, Healthy Development Stikes PPNI Mojokerto to reduce playing online games and prioritize school assignments and also parental orders

Keywords: self control, addiction, online games