

**SKRIPSI**

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



**PURBO PUTRA MAHADIRGANTARA  
NIM. 202007029**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA SEHAT PPNI  
MOJOKERTO  
2022**

## **SKRIPSI**

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

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan  
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Sehat PPNI  
Kabupaten Mojokerto



**PURBO PUTRA MAHADIRGANTARA  
NIM. 202007029**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA SEHAT PPNI  
MOJOKERTO  
2022**

## SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun, dan apabila terbukti ada unsur *Plagiarisme* saya siap untuk dibatalkan kelulusannya.

Mojokerto, 31 Mei 2022

Yang menyatakan



**PURBO PUTRA MAHADIRGANTARA**  
NIM. 202007029

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan dalam ujian Proposal

Judul : Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan  
Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina  
Sehat PPNI Mojokerto

Nama : PURBO PUTRA MAHADIRGANTARA

NIM : 202007029

Pada tanggal : 27 Mei 2022

Oleh:

Pembimbing I Duwi Basuki, M.Kep  
NIK. 162.601

Pembimbing II Siti Indatul Laili, S.Kep, Ns., M.Kes  
NIK. 162.601

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : PURBO PUTRA MAHADIRGANTARA  
NIM : 202007029  
Program Studi : S-1 Ilmu Keperawatan  
Pada Tanggal : 26 September 2022  
Judul Skripsi : "HUBUNGAN KECANDUAN MOBILE GAME  
ONLINE (GADGET) DENGAN KONTROL DIRI  
PADA MAHASISWA S1 ILMU KEPERAWATAN  
STIKES BINA SEHAT PPNI MOJOKERTO"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dosen Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto

### DOSEN PENGUJI

Penguji Utama : Umi Azizah Kusumaningrum, M.Kep (.....)  
Pembimbing Satu : Duwi Basuki, M.Kep (.....)  
Pembimbing Dua : Siti Indatul Laili, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)

Ditetapkan di : Mojokerto

Tanggal : 26 September 2022

Ka. Prodi S-1 Ilmu Keperawatan

  
**Ana Zakiyah, M.Kep**

NIK : 162 601 036

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto”**. Selesainya penulisan Skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati tulus kepada:

- 1) Dr. M. Sajidin, S.Kp, M.Kes selaku Ketua STIKes Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto
- 2) Ana Zakiyah, M.Kep selaku Ka. Prodi S1 Keperawatan
- 3) Duwi Basuki, M.Kep selaku pembimbing I Skripsi yang telah meluangkan waktu dalam bimbingan kepada penulis
- 4) Siti Indatul Laili, S.Kep, Ns., M.Kes selaku pembimbing II Skripsi yang telah meluangkan waktu dalam bimbingan kepada penulis
- 5) Staff Dosen dan Karyawan STIKes Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna sehingga memerlukan kritik dan saran untuk menyempurnakan penyusunan Skripsi ini.

Mojokerto, 27 Mei 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1 Tujuan Umum .....	5
1.3.2 Tujuan Khusus .....	5
1.4 Manfaat Penenelitian.....	5
BAB 2 .....	7
TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Konsep Kecanduan <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	8
2.1.3 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	9
2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
2.1.5 Tipe-tipe <i>Game Online</i> .....	12
2.1.6 Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
2.2 Konsep Kontrol Diri.....	14
2.2.1 Definisi.....	14
2.2.2 Aspek Kontrol Diri .....	15
2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri.....	16
2.2.4 Alat Ukur Kontrol Diri.....	17
2.3 Hubungan Kecanduan Mobile <i>Game Online</i> (Gadget) dengan Kontrol Diri	18
2.4 Penelitian Terdahulu.....	19
2.5 Kerangka Teori .....	21
2.6 Kerangka Konseptual .....	22
2.7 Hipotesis Penelitian .....	23
BAB 3 .....	24

METODE PENELITIAN.....	24
3.2.1 Populasi.....	24
3.2.2 Sampling.....	25
3.2.3 Sampel.....	25
3.3 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	27
3.3.1 Variabel.....	27
3.3.2 Definisi Operasional.....	27
3.4 Prosedur Penelitian.....	28
3.4.1 Langkah-langkah penelitian yaitu :.....	28
3.4.2 Kerangka Kerja.....	30
3.5 Pengumpulan Data.....	31
3.5.1 Metode pengumpulan data.....	31
3.5.2 Intrument Penelitian.....	31
3.5.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.6 Pengolahan Data.....	32
3.6.1 Pemeriksaan Data ( <i>Editing</i> ).....	32
3.6.2 <i>Coding</i> .....	33
3.6.3 <i>Scoring</i> .....	34
3.6.4 Tabulating.....	35
3.6.5 Penyajian Data.....	35
3.7 Etika Penelitian.....	37
3.7.1 <i>Informed Consent</i> .....	37
3.7.2 <i>Anonimty</i> (Tanpa Nama).....	37
3.7.3 <i>Confidentiality</i> (kerahasiaan).....	37
3.7.4 Hambatan dan Keterbatasan Peneliti.....	38
BAB IV.....	39
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Data Umum.....	39
4.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian.....	39
4.1.2 Karakteristik menurut umur.....	41
4.1.3 Karakteristik menurut jenis kelamin.....	41
4.2 Data khusus.....	42
4.2.1 Kecanduan game online.....	42
4.2.2 Kontrol diri.....	42
4.2.3 Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.....	43
4.3 Pembahasan.....	43
4.2.4 Kecanduan game online.....	43
4.3.2 kontrol diri.....	45



4.3.3 Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto .....	46
BAB V .....	49
KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
4.1 Kesimpulan.....	49
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA .....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Jurnal Penelitian Yang Relevan .....	18
Tabel 3. 1	Definisi Operasional Operasional Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto .....	26

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1	Kerangka Teori Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri .....21
Gambar 2.2	Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto .....22
Gambar 3. 1	Kerangka Kerja Tentang Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto ..... 28

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	39
Lampiran 2 Instrumen Penelitian .....	40

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, R., & Sulis, M. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia.
- Azwar, S. 2009. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budi, F. H. & Indrawati, E.S. (2016). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa pemain Game Online di Game Center X Semarang*. *Jurnal Empati*. Vol 5. No3.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). *An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol. 3. No. 1-4. Hal 38-51
- Depkes RI, 2016, *Pemahaman Pertumbuhan Balita*, Departemen
- Ghufron, M. N., & S, R. R. (2010). *Teori-teori psikologi*. jogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Gibney, M.J., et al. 2009. *Gizi Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC.
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*.
- Hidayat, A. A. alimul. (2012). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*. (Dr Dripta Sjabana, Ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Ifdil, E. F., & Lira, E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*.
- Kustiawan, A, A, (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cetakan Pertama : CV. AC Media Grafida. Magetan.
- Lemmens, J. S., dkk. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*. The Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). *Kontrol Diri : Definisi dan Faktor*. *Journal of Innovative Counseling*
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (Edisi 4)*. Salemba Medika.
- Notoadmojo. 2010. *Promosi Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta

- Notoadmojo. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta
- Rizki & Nawangwulan, 2018. Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan. Sidoarjo : Indomedia Pustaka
- Rudianto, N. P., Aspin., & Yuliasri, A. P. (2017). Hubungan antara Kontrol diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal di Desa Mondoke. Jurnal SUBLIMASI
- Sari, S., Yusri, & Said, A. (2017). Kontrol Diri Siswa dalam Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Upaya Guru BK untuk Meningkatkan Kontrol Diri . Jurnal Penelitian Guru Indonesia
- Sugiyono. 2012. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Vol 2. Jakarta : Rineka Cipta
- Tangney, J. P., Roy, F. B., & Angie, L. B. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. Journal of Personality. Vol. 72. No. 2
- Ulfa , M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online . Jurnal Psikologi Udayana