

**HUBUNGAN KEBIASAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN
EMOSIONAL PADA REMAJA SMA NEGERI 1 KASIHAN
BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun oleh:

GALIH PUTRA WAHYU PURNAMA
182201120

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI
HUBUNGAN KEBIASAAN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN
EMOSIONAL PADA REMAJA SMA NEGERI 1 KASIHAN
BANTUL YOGYAKARTA

Diajukan oleh:

GALIH PUTRA WAHYU PURNAMA

NPM: 182201120

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Sah
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatandi
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Tanggal:

Mengesahkan:

Penguji,

Pembimbing,



Masta Hutasoit., M.Kep.
NIDN: 05-2701-7903

Khristina Dias Utami., M.P.H.
NIDN: 05-1009-8001

Ketua Program Studi Keperawatan (S-1)

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Dewi Utari., MNS
NPP: 2010-13-0033

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, adalah mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta,

Nama : Galih Putra Wahyu Purnama
NPM : 182201120
Program Studi : Keperawatan (S-1)
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Sma Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta

Menyatakan bahwa hasil penelitian dengan judul tersebut di atas adalah asli karya saya sendiri dan bukan hasil *plagiarisme*. Semua referensi dan sumber terkait yang diacu dalam karya ini telah ditulis sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Dengan ini, saya menyatakan untuk menyerahkan hak cipta penelitian kepada Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta guna kepentingan ilmiah. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun. Apabila terdapat kekeliruan atau ditemukan adanya pelanggaran akademik di kemudian hari, maka saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai ketentuan akademik.

Yogyakarta, 17 Januari 2023



Galih Putra Wahyu Purnama

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullohi Wabaraakatuh

Alhamdulillah robbil'aalamin, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta".

Penyusunan skripsi ini dapat selesai atas bimbingan, bantuan dan dukungan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ida Nursanti, S.Kep., Ns., M.P.H selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Dewi Utari S.Kep., Ns., MNS selaku Ketua Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
3. Khristina Dias Utami., Ns., MPH selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan kepada saya dengan ikhlas dan sabar dalam penulisan skripsi.
4. Masta Hutasoit., Ns., M.Kep selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi dan memberikan masukan serta saran terhadap penyusunan skripsi.
5. Alm. Pujiwahyunto dan Enik Pujiastutik selaku Bapak dan Ibu yang telah banyak berkorban dalam mengasuh, mendidik, mendukung, dan mendoakan saya dengan tulus dan ikhlas.
6. H. Suparlan dan HJ. Susilowati selaku Kakek dan Nenek yang telah banyak membantu dalam keuangan, arahan, dan mendoakan saya dengan tulus dan ikhlas.
7. Hendro Tri Waluyo., S.H., AIPDA. Toni Yuliono., Voly.P.W.Pratama selaku saudara laki-laki yang telah membantu dalam segala hal apapun.
8. Kepala sekolah dan guru beserta staf SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta yang telah mengizinkan dan membantu saya melakukan penelitian.

9. Siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Faris Taufiqul Rahman dan Muhammad Rizky., S.Kom selaku saudara air senang, tenang, melayang-layang.
11. Didan Pramadya., S.Kep., Aris Subekti., S.Kep., Onesimus Fanny., S.Kep., Fikri Ramadhan., S.Kep., Danu Sabdono Agung selaku teman pemberi semangat dan tempat berkeluh kesah.
12. Teruntuk NPM 223203062, 223203063, 223203061, 223203064 Peneliti ucapkan terimakasih telah menemani dan mengisi kekosongan hati.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, atas segala dan bantuannya. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat berguna. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENULISAN	4
1. Tujuan Umum.....	4
2. Tujuan Khusus	4
D. MANFAAT PENELITIAN.....	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. LANDASAN TEORI	6
1. Konsep Game Online	6
2. Kecerdasan Emosional	11
3. Remaja.....	15
B. KERANGKA TEORI.....	16
C. KERANGKA KONSEP	17
D. HIPOTESIS	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. DESAIN PENELITIAN	18
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	18
C. POPULASI DAN SAMPEL.....	18
1. Populasi	18
2. Sampel	18
D. VARIABEL PENELITIAN	20
E. DEFINISI OPERASIONAL.....	21
F. ALAT DAN METODE PENGUMPULAN DATA.....	23
1. Alat Pengumpulan Data.....	23
2. Metode Pengumpulan Data	25
G. VALIDITAS DAN RELIABILITAS	26

1. Uji Validitas.....	26
2. Uji Reliabilitas.....	26
H. METODE PENGOLAHAN DAN ANALISA DATA	26
1. Metode Pengolahan Data.....	26
2. Metode Analisis Data	28
I. ETIKA PENELITIAN	30
1. Informed Consent (Lembar Persetujuan)	30
2. Confidentially (Kerahasiaan).....	30
J. PELAKSANAAN JALANNYA PENELITIAN	31
1. Tahap Persiapan.....	31
2. Pelaksanaan Penelitian	31
3. Penyusunan Laporan Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.	33
A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	33
B. KARAKTERISTIK RESPONDEN	34
C. GAMBARAN KEBIASAAN GAME ONLINE	35
D. GAMBARAN KECERDASAN EMOSIONAL	35
E. HUBUNGAN DUA VARIABEL	36
F. PEMBAHASAN	37
1. Kebiasaan Game Online	37
2. Kecerdasn Emosional	40
3. Hubungan Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional	42
4. Keeratan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. KESIMPULAN	45
B. SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	21
Tabel 3.2 Kuesioner Kebiasaan Bermain Game Online	24
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kecerdasan Emosional	25
Tabel 3.4 Tingkat Keeratan Hubungan Antar Variabel	30
Tabel 4.1 Karakteristik Responden (N=102)	34
Tabel 4.2 Karakteristik Kebiasaan Game Online Pada Remaja (N=102)	35
Tabel 4.3 Karakteristik Kecerdasan Emosional Pada Remaja (N=102)	35
Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi Hubungan Kebiasaan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja (N=102)	36

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YAHYAN
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	16
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	17

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

Lampiran	51
Surat Pernyataan Bersedia Menjadi Responden(Informed Consent).....	64
Data Demografi.....	65
Kuisisioner Kebiasaan Bermain Game Online	66
Kuesioner Kecerdasan Emosional.....	67
Lembar Bimbingan Skripsi	70

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA