

Abstrak

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Juli 2020
Firda Devi Candranita

Hubungan Aktivitas Penggunaan *Game Online* Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa- Siswi Kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso

XVI + 61 hal + 1 bagan + 7 tabel + 19 lampiran

Abstrak

Game online adalah permainan yang didalamnya banyak fitur yang menarik sehingga membuat pemain merasa puas memainkannya tetapi dapat menyebabkan respon emosional yang berlebihan pada penggunanya. Emosional yaitu suatu perasaan yang ada pada diri seseorang sehingga dapat bertingkah laku yang baik maupun yang buruk. Tujuannya yaitu untuk mengetahui hubungan aktivitas penggunaan *game online* dengan emosional pengguna pada siswa- siswi kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso. Desain penelitian menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. Populasinya yaitu siswa- siswi kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso yang menggunakan *game online* dengan jumlah sampel sebanyak 75 responden, teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas penggunaan game online yang paling banyak yaitu pada kategori sedang sebanyak 50 responden (66,7%). Emosional pengguna paling banyak pada kategori emosi negatif sebanyak 54 responden (72,0%). Hasil uji statistik *Spearman rho* dengan $\alpha=0,05$ didapatkan nilai *p value* 0,000, dengan nilai *r* = 0,588 yang artinya ada hubungan kuat antara variabel aktivitas penggunaan *game online* dengan variabel emosional pengguna. Penelitian ini direkomendasikan untuk dapat memberikan informasi tentang bahaya bermain game online, sehingga siswa- siswi kelas XI dapat mengurangi bermain game online supaya tidak mengalami emosional yang berlebihan.

Kata Kunci: *Game Online*, Emosional, Siswa- Siswi Kelas XI
Daftar Pustaka: 30 (2008- 2019)

Abstract

**MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF JEMBER
UNDERGRADUATE NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF HEALTH SCIENCES**

Thesis, July 2020
Firda Devi Candranita

The Relationship between Online Game Usage Activities and Emotional Users at the Students of Class XI in Senior High School 3 Bondowoso

XVI + 61 page + 1 chart + 7 table + 19 appendix

ABSTRACT

An online game is a game that has many interesting features and makes players feel satisfied when playing it, but it can cause excessive emotions response to its users. Emotional is a feeling that exists in a person and they can behave good or bad. This study aimed to find out the relationship between online game usage activities and emotional users at the students of class XI in Senior High School 3 Bondowoso. The research design used was a cross-sectional approach. The population of this study was the students of class XI in Senior High School 3 Bondowoso who used an online game with a total sample of 75 respondents and then the researcher used simple random sampling as the sampling technique. The results showed that most online game usage activities were in the medium category with 50 respondents (66.7%). The most emotional users in the negative category were 54 respondents (72.0%). The results of Spearman rho statistical test with $\alpha = 0.05$ obtained value (p -value 0,000) and $r = 0.588$, which means that there is a strong relationship between variable online game usage activities and variable emotional users. This study is recommended to be able to provide information about the dangers of playing online games, so students of class XI can reduce playing online games and they do not have excessive emotional.

Keywords: Online Game, Emotional, Students of Class XI

Bibliography: 30 (2008- 2019)