

**PENGARUH BERMAIN *VIDEO GAME*
TERHADAP MASALAH MENTAL DAN
EMOSIONAL PADA SISWA KELAS VII-IX SMP
PEMBANGUNAN JAYA TANGERANG
SELATAN JANUARI 2019**

SKRIPSI



Disusun oleh:

GRANT PUTRA

405160157

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2019**

**PENGARUH BERMAIN *VIDEO GAME*
TERHADAP MASALAH MENTAL DAN
EMOSIONAL PADA SISWA KELAS VII-IX SMP
PEMBANGUNAN JAYA TANGERANG
SELATAN JANUARI 2019**

SKRIPSI



Diajukan sebagai salah satu prasyarat untuk mencapai gelar Sarjana Kedokteran
(S.Ked) pada Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara

GRANT PUTRA

405160157

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2019**

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Grant Putra

NIM :405160157

Dengan ini menyatakan dan menjamin bahwa skripsi yang saya serahkan kepada Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara berjudul:

Pengaruh Bermain *Video Game* terhadap Masalah Mental dan Emosional pada siswa kelas VII-IX SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan Januari 2019

Merupakan hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar dan tidak melanggar ketentuan plagiarisme atau otoplagiarisme.

Saya memahami dan akan menerima segala konsekuensi yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara apabila terbukti melakukan pelanggaran plagiarisme atau otoplagiarisme.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Jakarta, 5 Juli 2019

Grant Putra
405160157

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Grant Putra

NIM : 405160157

Program Studi : Ilmu Kedokteran

Judul skripsi :

Pengaruh bermain *video game* terhadap masalah mental dan emosional pada siswa kelas VII-IX SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan Januari 2019
Dinyatakan telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked) pada Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

Pembimbing : Melani R.Mantu dr., Mkes., Sp.A. ()

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Arlends Chris Dr. dr. M.Si. ()

Penguji 1 : Anastasia Ratnawati dr., Sp.KJ. ()

Penguji 2 : Melani R.Mantu dr., Mkes., Sp.A. ()

Mengetahui,

Dekan FK: Meilani Kumala dr., MS, SpGK(K), Dr. ()

Ditetapkan di

Jakarta, 5 Juli 2019

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Grant Putra

NIM : 405160157

Program Studi: Ilmu Kedokteran

Fakultas :Kedokteran

Karya Ilmiah :Skripsi

Demi pengembangan ilmu dan pengetahuan, menyetujui untuk memublikasikan karya ilmiah berjudul:

Pengaruh bermain *video game* terhadap masalah mental dan emosional pada siswa kelas VII-IX SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan Januari 2019

Dengan menyantumkan Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

Jakarta,5 Juli 2019

Grant Putra

405160157

ABSTRAK

Pada saat ini, banyak remaja yang gemar bermain *video game*. Tujuannya sekedar hanya ingin bersenang-senang menghilangkan stress dan mengisi waktu luang. Tetapi ada juga yang memainkan *video game* secara berlebihan hingga membawa dampak negatif. Bermain *video game* dianggap banyak orang merupakan aktivitas yang negatif dan dapat membawa efek negatif. Dalam ICD-11 oleh WHO juga menetapkan bahwa kecanduan *video game* adalah gangguan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh bermain *video game* terhadap kesehatan mental dan emosional pada remaja yang bermain *video game*. Penelitian ini bertempat di SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan pada Januari 2019. Penelitian ini menggunakan metode observasional analitik dengan rancangan studi belah lintang (*cross sectional*). Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan yang dipilih secara *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner *strength and difficulties questionnaire* (SDQ), kuesioner karakteristik responden disertai data bermain *video game*. Uji hipotesis korelasi antara durasi dan frekuensi bermain *video game* dengan masalah mental emosional dianalisis dengan uji korelasi spearman. Jumlah sampel terdapat 184 siswa yang bermain *video game*. Durasi bermain per minggu dengan nilai minimal 25 menit dan maksimal 56 jam per minggu dengan minimal 1 kali dan maksimal 7 kali. Hasil dari analisis korelasi spearman didapatkan pada subskala perilaku prososial ($r = -0,06$; $p = 0,419$), emosional ($r = -0,149$; $p = 0,044$), masalah perilaku ($r = 0,002$; $p = 0,976$), hiperaktivitas ($r = -0,048$; $p = 0,518$), masalah hubungan antar sesama ($r = -0,33$; $p = 0,656$). dapat disimpulkan terdapat nilai signifikan antara bermain *video game* terhadap subskala gejala emosional dan tidak terdapat pengaruh antara bermain *video game* terhadap subskala perilaku prososial, masalah perilaku, hiperaktivitas dan masalah hubungan antar sesama.

Kata kunci : durasi, masalah mental dan emosional, SDQ, remaja

ABSTRACT

At this time, many teenagers are fond of playing video games. The goal is just to have fun relieving stress and filling your free time. But there are also those who play video games excessively to have a negative impact. Playing video games is considered by many to be a negative activity and can have negative effects. The ICD-11 by WHO also stipulates that video game addiction is a mental disorder. This study aims to determine whether there is the effect of playing video games on mental and emotional health in teens who play video games. This research took place at SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan on January 2019. This study used an observational analytic method with cross sectional study design. The subjects of this study were students of the SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan who were selected by purposive sampling. Data retrieval was done using a strength and difficulty questionnaire (SDQ) questionnaire, the respondent's characteristic questionnaire was accompanied by data playing video games. Hypothesis testing correlation between duration and frequency of playing video games with mental emotional problems was analyzed by spearman correlation test. The number of samples is 184 students who play video games. Duration of play per week with a minimum score of 25 minutes and a maximum of 56 hours per week with a minimum of 1 time and a maximum of 7 times. The results of spearman correlation analysis were obtained in the prosocial behavior subscale ($r = -0.06$; $p = 0.419$), emotional ($r = -0.149$; $p = 0.044$), behavioral problems ($r = 0.002$; $p = 0.976$), hyperactivity ($r = -0.048$; $p = 0.518$), relationship problems between others ($r = -0.33$; $p = 0.656$). It can be concluded that there is a significant value between playing video games on the emotional symptom subscale and there is no influence between playing video games on the prosocial behavior subscale behavioral problems, hyperactivity and relationship problems between others.

Key word : duration, mental and emotional problems, SDQ, teenager

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini merupakan persyaratan agar dapat dinyatakan lulus sebagai Sarjana Kedokteran (S.Ked).

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis mengalami banyak pembelajaran dan pengalaman khususnya dalam pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas dukungan dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir. Kepada:

1. Dr.dr. Meilani Kumala, MS,Sp. GK(K) selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara dan selaku Ketua Unit Penelitian dan Publikasi Ilmiah FK UNTAR.
2. dr. Melani R.Mantu Sp.A.,M.Kes selaku dosen pembimbing skripsi.
3. Kepala sekolah dan guru SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan yang telah menyediakan tempat dan waktu untuk dilakukannya penelitian
4. Orang tua, kakak perempuan Cindy Putri, dan adik perempuan Candy Putri, serta keluarga yang telah memberi dukungan.
5. Adenia, Rudi, Bella, Kawan PK serta sahabat dan teman yang telah memberi dukungan.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa manfaat sebesar-besarnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kesehatan

Jakarta, 5 Juli 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Pernyataan Masalah	2
1.2.2 Pertanyaan Masalah	2
1.3 Hipotesa Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Video game</i>	4
2.1.1 Dampak Bermain <i>Video game</i>	4
2.1.1.1 Dampak Positif Bermain <i>Video game</i>	4
2.1.1.2 Dampak Negatif bermain <i>Video game</i>	5
2.2 Perubahan Psikososial pada Remaja	6
2.2.1 Faktor Resiko dan Protektif Terhadap Psikososial Remaja	7
2.2.2 Masalah pada Remaja	9

2.2.3 Pencegahan Masalah Mental Emosional.....	11
2.2.3.1 Strength and Difficulty Questionnaire	11
2.3 Kerangka Teori.....	13
2.4 Kerangka Konsep	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Desain Penelitian.....	14
3.2 Tempat dan Waktu	14
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	14
3.3.1 Populasi Target.....	14
3.3.2 Populasi Terjangkau.....	14
3.3.3 Subjek Penelitian.....	14
3.4 Perkiraan Besar Sampel	14
3.5 Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	15
3.5.1 Kriteria Inklusi	15
3.5.2 Kriteria Eksklusi.....	15
3.6 Cara Kerja / Prosedur Kerja Penelitian	15
3.7 Variabel Penelitian	15
3.7.1 Variabel Independen	15
3.7.2 Variabel Dependen.....	15
3.8 Definisi Operasional.....	16
3.9 Instrumen Penelitian.....	17
3.10 Pengumpulan Data	17
3.11 Analisis Data	17
3.12 Alur Penelitian	18
3.13 Jadwal Pelaksanaan	19
BAB 4 HASIL PENELITIAN	20
4.1 Karakteristik Responden	20
4.2 Gambaran Skor Mental Emosional	20
4.3 Pengaruh Durasi Bermain <i>Video Game</i> Terhadap Skor Kekuatan dan Kesulitan	21
BAB 5 PEMBAHASAN	24
5.1 Temuan Penelitian.....	24

5.2 Keterbatasan Penelitian.....	25
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	26
6.1 Kesimpulan	26
6.1 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN.....	30
RIWAYAT HIDUP	35

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1	Karakteristik Responden.....	20
TABEL 4.2	Gambaran Skor Masalah Mental Emosional	20
TABEL 4.3	Pengaruh Durasi Bermain Video Game terhadap Perilaku Prososial.....	21
TABEL 4.4	Pengaruh Durasi Bermain Video Game Terhadap Gejala Emosional	21
TABEL 4.5	Pengaruh Durasi Bermain Video Game Terhadap Masalah Perilaku	22
TABEL 4.6	Pengaruh Durasi Bermain Video Game Terhadap Hiperaktivitas	22
TABEL 4.7	Pengaruh Durasi Bermain Video Game Terhadap Masalah Hubungan Antar Sesama	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori	13
Gambar 2.2	Kerangka Konsep	13
Gambar 3.1	Alur Penelitian	18
Gambar 3.2	Jadwal Pelaksanaan	19

DAFTAR SINGKATAN

ADHD	<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>
CBCL	<i>The Child Behavior Checklist</i>
DSM-5	<i>Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders</i>
ESA	<i>Entertainment Software Assosiation</i>
ICD-11	<i>International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems</i>
PSC	<i>Pediatric symptom checklist</i>
SDQ	<i>Strength and Difficulty Questionnaire</i>
WHO	<i>World Health Organization</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Informed Consent	30
Lampiran 2	Lembar Karakteristik partisipan dalam bermain videogame	31
Lampiran 3	Kuesioner SDQ	32
Lampiran 4	Surat Pemohonan Ijin Penelitian	33
Lampiran 5	Pengumpulan Sampel Penelitian	34