



**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
SKALA INSOMNIA PADA REMAJA DI
SMA NEGERI 1 PARUNG
BOGOR**

SKRIPSI

IBNU NURUL FALAH

1310711106

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN
2018**



**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN SKALA INSOMNIA PADA REMAJA DI
SMA NEGERI 1 PARUNG
BOGOR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan**

IBNU NURUL FALAH

1310711106

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN**

2018

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang di kutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ibnu Nurul Falah

NRP : 1310711106

Tanggal : 12 Juli 2018

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 12 Juli 2018

Yang menyatakan



Ibnu Nurul Falah

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Ibnu Nurul Falah
NRP : 1310711106
Program Studi : S1 Keperawatan
Judul : "Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Skala Insomnia Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Parung, Bogor".

Telah berhasil di pertahankan di hadapan Tim Penguji dan di terima sebagai bagian persyaratan yang di perlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Ns. Sang Ayu Made Adyaini, M.Kep., Sp.Kep.Kom

Ketua Penguji

Ns. Chandra Tri Wahyudi, S.Kep., M.Kes

Penguji I

Ns. Diah Ratnawati, M.Kep., Sp.Kep.Kom

Penguji II (Pembimbing)



Dr. Drs. Wahyu Suhstadi, MARS

Dekan FIKES UPNVJ

Ns. Wiwin Winarti, M.Epid., MN

Ka. Prodi S1 Keperawatan

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 11 Juli 2018

HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN SKALA INSOMNIA PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 PARUNG, BOGOR.

Ibnu Nurul Falah

Abstrak

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini, mengemukakan bermain game online yang terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur remaja atau biasa disebut dengan insomnia. Tujuan : untuk Mengetahui hubungan perilaku game online dengan skala insomnia pada remaja di SMAN 1 Parung, Bogor. Metode : menggunakan desain penelitian deskriptif analitik dengan sampel purposif Sampling pendekatan cross sectional dan dengan uji data chi square, penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Parung, Bogor. Hasil : penelitian dari 170 responden didapatkan bahwa Remaja dengan Insomnia Sedang yang bermain game online secara Intens lebih dominan dengan presentase 42 Responden (43.8%) dari hasil penelitian Uji statistic Chi Square menunjukkan P Value = 0,040 yang berarti p value < 0,05, sehingga ada hubungan bermakna yang signifikan Perilaku bermain game online dengan skala Insomnia pada Remaja. Kesimpulannya adalah Sebagian besar Remaja di SMA Negeri 1 Parung, Bogor memiliki skala insomnia sedang dengan bermain game online yang intens.

Kata kunci: Game Online, Remaja, Skala Insomnia

RELATIONSHIP BEHAVIOR PLAYING ONLINE GAME WITH INSOMNIA SCALE IN TEENS IN SMA NEGERI 1 PARUNG, BOGOR

Ibnu Nurul Falah

Abstract

Online gaming, a word often used to represent a digital game that is rampant in this modern age, suggests playing too long online games is one factor that can affect the lack of fulfillment of adolescent or ordinary sleeping needs in the habit of insomnia. This study aims to determine the relationship between online game behavior with insomnia scale in adolescents at SMAN 1 Parung, Bogor. This research use descriptive analytic research design with sample total sampling approach of cross sectional and with chi square data test, this research is done at SMAN 1 Parung, Bogor. The result of research from 170 respondents found that adolescents with Insomnia Sedang who play online game on Intens is more dominant with percentage 42 Respondent (43.8%) from research result Chi Square statistic test show P Value = 0,040 meaning p value <0,05, significant relationship Behavior of online game play with the scale of Insomnia in Teenagers. The conclusion is that most teenagers in SMA Negeri 1 Parung, Bogor have medium insomnia scales by playing intense online games.

Keywords: Online Game, Youth, Insomnia Scale

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan kemudahan, kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Skala Insomnia Pada Remaja di SMA Negeri 1 Parung" dengan sangat baik. Tak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini sebagai pemenuhan salah satu syarat dalam menempuh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan dengan Program Studi Keperawatan di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas seluruh bantuan dan suport yang sudah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini sampai dengan selesai..

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada orang Tua saya yang tak pernah hentinya medoakan peneliti hingga saat ini, Tak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan dan pembuatan skripsi dari awal sampai akhir.

Jakarta, 12 Juli 2018

Peneliti



Ibnu Nurul Falah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAANORISINALITAS.....	ii
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	6
I.3 Tujuan Masalah.....	7
I.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
II.1 Konsep Remaja.....	9
II.2 Konsep Bermain Game Online.....	20
II.3 Konsep Insomnia.....	26
II.4 Kerangka Teori.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
III.1 Kerangka Konsep.....	26
III.2 Definisi Variabel.....	33
III.3 Hipotesis.....	34
III.4 Definisi Operasional.....	35
III.5 Desain Penelitian.....	37
III.6 Lokasi dan Waktu.....	37
III.7 Populasi Dan Sample.....	37
III.8 Instrumen Penelitian.....	39
III.9 Etika Penelitian.....	39
III.10 Pengumpulan Data.....	43
III.11 Pengolahan Data.....	43
III.12 Uji Validitas Dan Reabilitas.....	44
III.13 Analisa Data.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
IV.1 Gambaran Umum Wilayah Penelitian.....	52
IV.2 Proses Penelitian.....	53
IV.3 Hasil Penelitian.....	53
IV.4 Uji Normalitas.....	53
IV.5 Analisa Univariat.....	54
IV.5 Analisa Bivariat.....	52
IV.6 Keterbatasan Penelitian.....	61
 BAB V PENUTUP.....	 62
V.1 Kesimpulan.....	62
V.2 Saran.....	63
 DAFTAR PUSTAKA.....	 64
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Deinisi Operasional.....	35
Tabel 2	Reabilitas Berdasarkan Nilai Alpha.....	47
Tabel 3	Analisa Univariat.....	49
Tabel 4	Analisa Bivariat.....	50
Tabel 5	Uji Normalitas.....	53
Tabel 6	Distribusi Frekuensi Usia.....	54
Tabel 7	Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin.....	56
Tabel 8	Distribusi Frekuensi Bermain Game Online.....	57
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Skala Insomnia.....	58
Tabel 10	Analisa Hubungan perilaku Bermain Game Online dengan Skala Insomni Pada Remaja di SMA Negeri 1 Parung, Bogor.....	59

DAFTAR SKEMA

Skema 1 Pathway Insomnia.....	30
Skema 2 Kerangka Teori.....	32
Skema 3 Kerangka Konsep.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Persetujuan
- Lampiran 2 Lembar Berita Acara
- Lampiran 3 Daftar Riwayat Akademik
- Lampiran 4 Lembar Bimbingan
- Lampiran 5 Lembar Jadwal Kegiatan
- Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Pendahuluan dan Penelitian
- Lampiran 7 Surat Persetujuan Penelitian
- Lampiran 8 Surat Permohonan Uji Validitas
- Lampiran 9 Surat Permohonan Ethical Clearance
- Lampiran 10 Surat Persetujuan Ethical Clearance
- Lampiran 11 Penjelasan Penelitian
- Lampiran 12 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 13 Kuesioner Peneliti