

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 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