

HUBUNGAN BERMAIN *MOBILE GAME ONLINE* TERHADAP KEJADIAN *CARPAL TUNNEL SYNDROME* DAN TEKANAN DARAH PADA REMAJA DI SMA MARTIA BHAKTI KOTA BEKASI

Hanum Ghossan

Abstrak

Mobile game online merupakan permainan video *game* yang menggunakan *smartphone* atau *gadget* untuk mengakses permainan tersebut dan terhubung jaringan internet. Dampak dari bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kelelahan fisik dan masalah kesehatan. *Carpal tunnel syndrome* dan tekanan darah merupakan masalah kesehatan yang dipengaruhi akibat dari tingginya intensitas dalam bermain *mobile game online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan bermain *mobile game online* terhadap kejadian *carpal tunnel syndrome* dan tekanan darah ada remaja di SMA Martia Bhakti Kota Bekasi. Metode penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan metode *cross-sectional* dan analisis yang digunakan uji *fisher's exact*. Metode pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* dengan hasil 124 sampel. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*, *Boston Carpal Tunnel Questionnaire* (BCTQ) Versi Bahasa Indonesia dan pemeriksaan tekanan darah menggunakan tensimeter *digital* serta pemeriksaan fisik *phalen's test*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain *mobile game online* terhadap kejadian *carpal tunnel syndrome* dan tekanan darah yang dibuktikan dengan hasil *p-value* 0,001 ($p < 0,005$). Peneliti berharap pada remaja yang bermain *game online* untuk membatasi durasi bermain dan menjaga kesehatan untuk menurunkan risiko kejadian *carpal tunnel syndrome* dan hipertensi pada remaja.

Kata Kunci: *Mobile Game Online*, *Carpal Tunnel Syndrome*, Remaja, Tekanan Darah

RELATIONSHIP OF PLAYING ONLINE MOBILE GAMES ON THE INCIDENT OF CARPAL TUNNEL SYNDROME AND BLOOD PRESSURE IN ADOLESCENTS AT MARTIA BHAKTI HIGH SCHOOL BEKASI CITY

Hanum Ghossan

Abstract

Online mobile games, accessible through smartphones or gadgets connected to the internet, are known to induce physical fatigue and health issues when played excessively. This study delves into the specific health impacts, particularly focusing on carpal tunnel syndrome and high blood pressure among adolescents attending Martia Bhakti High School in Bekasi City. Employing a quantitative cross-sectional design, the research utilized Fisher's Exact test and cluster sampling to gather data from 124 participants. Instruments included the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, Boston Carpal Tunnel Questionnaire (BCTQ) in Indonesian, digital sphygmomanometers for blood pressure measurements, and physical Phalen tests. The findings underscore a significant correlation ($p=0.001$, $p<0.005$) between intense engagement with online mobile games and the heightened incidence of carpal tunnel syndrome and high blood pressure among adolescents. The study emphasizes the importance of adolescents managing their gaming habits to mitigate these health risks effectively. Researchers advocate for setting limits on gaming durations and promoting healthy behaviors to safeguard the well-being of young gamers amidst the pervasive influence of online mobile games.

Keywords: Adolescents, Blood Pressure, Carpal Tunnel Syndrome, Online Mobile Games