

SKRIPSI

**HUBUNGAN *ONLINE GAME ADDICTION* DENGAN KEJADIAN
INSOMNIA DAN *SOCIAL SKILL* PADA MAHASISWA PERAWAT
SEMESTER IV DAN VI DI KAMPUS
IIK STRADA INDONESIA**



**Disusun Oleh :
FRENSISKA NDAPANAMUNG
NIM. 1911B0023**

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN
INSTITUT ILMU KESEHATAN
STRADA INDONESIA
2023**

**HUBUNGAN *ONLINE GAME ADDICTION* DENGAN KEJADIAN
INSOMNIA DAN *SOCIAL SKILL* PADA MAHASISWA PERAWAT
SEMESTER IV DAN VI DI KAMPUS
IIK STRADA INDONESIA**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Dalam Program Studi S1 Keperawatan
Fakultas Keperawatan dan Kebidanan IIK STRADA Indonesia



Disusun Oleh :
FRENSISKA NDAPANAMUNG
NIM. 1911B0023

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN
INSTITUT ILMU KESEHATAN
STRADA INDONESIA
2023**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa usulan penelitian ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Kediri, 26 Mei 2023

Yang menyatakan



Frensiska Ndapanamung

NIM:1911B0023



LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN *ONLINE GAME ADDICTION* DENGAN KEJADIAN *INSOMNIA*
DAN *SOCIAL SKILL* PADA MAHASISWA PERAWAT SEMESTER IV DAN
VI DI KAMPUS
IIK STRADA INDONESIA**

Diajukan Oleh :

Frensiska Ndapanamung

NIM:1911B0023

TELAH DISETUJUI UNTUK DILAKUKAN UJIAN

Kediri,

Dosen Pembimbing


**Reny Nurhidayah, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN.**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan
Institut Ilmu Kesehatan STRADAIndonesia




**Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep.Ns., M.Kep
NIDN. 0720088503**

LEMBAR PERSETUJUAN

HUBUNGAN ONLINE GAME ADDICTION DENGAN KEJADIAN INSOMNIA DAN SOCIAL SKILL PADA MAHASISWA PERAWAT SEMESTER IV DAN VI DI KAMPUS IIK STRADA INDONESIA

Diajukan Oleh :

Erensiska Ndapanamung
NIM:1911B0023

Skripsi ini telah disetujui dan dinilai oleh panitia penguji
Pada Program Studi S-1 Keperawatan
Fakultas Keperawatan Dan Kebidanan Institut Ilmu Kesehatan
STRADA Indonesia
Pada Tanggal, 26 Mei 2023

PANITIA PENGUJI

Ketua : Mohammad As'ad Efendy, S.Kep.Ns., M.Kep

Anggota : 1. Erma Retnanyngtias, SST.,Bd.,SKM.,M.Kes

2. Reni Nurhidayah S.Kep, M.Kep

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan
Institut Ilmu Kesehatan STRADAIndonesia



Dr. Agusta Dian Ellina, S.Kep.Ns., M.Kep
NIDN. 0720088503

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, peneliti panjatkan atas segala rahmat dan anugerah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “HUBUNGAN *ONLINE GAME ADDICTION* DENGAN KEJADIAN *INSOMNIA* DAN *SOCIAL SKILL* MAHASISWA PERAWAT SEMESTER IV DAN VI DI KAMPUS IIK STRADA INDONESIA”. Peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa dalam rangka penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana sebagaimana yang diharapkan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. DR.dr.Sentot Imam Suprpto, MM Rektor IIK STRADA Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di fakultas S1 Kesehatan Masyarakat.
2. Dr.Agusta Dian Ellina, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Ketua S-1 Keperawatan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan.
3. Nuryeni Hidajatrokmah, S.Kep.,M.Kes,S.Kep.,M.Kep, selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, pengarahan dan saran dalam menyelesaikan Skripsi ini
4. Bapa, Mama dan kakak adik yang selalu mengiringi langkahku disaat suka maupun duka dalam doa dan memberi semangat, harapan serta dukungan.
5. Kakak Eri Banja Oru, S.Kep.,Ns dan Kakak Rofinus Raya Nyanyi yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta Doa hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kakak Yubi Djolu Mesa yang selalu mendukung, memotivasi dan memberikan semangat kepada saya untuk mandiri dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan ,semangat, motivasi, serta Doa hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Mahasiswa IIK Strada Indonesia kediri yang telah berpartisipasi membantu peneliti dalam memperoleh banyak Informasi.

Dalam penulisan usulan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik saran yang bersifat membangun. Akhirnya peneliti berharap usulan penelitian ini dapat bermanfaat khususnya dalam bidang kesehatan masyarakat.

Kediri, September 2022

Peneliti



ABSTRAK

HUBUNGAN ONLINE GAME ADDICTION DENGAN KEJADIAN INSOMNIA DAN SOCIAL SKILL PADA MAHASISWA PERAWAT SEMESTER IV DAN VI DI KAMPUS IIK STRADA INDONESIA

Frensiska Ndapanamung¹, Reni Nurhidayah²

¹Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia

Fakultas Keperawatan-Profesi Ners -S1 Kebidanan -D3 Kebidanan Dan
Profesi Bidan

IIK STRADA Indonesia

Email : frensiskandapanamung@gmail.com

Latarbelakang : Sikap individual baik mahasiswa ataupun masyarakat semakin meningkat, sekarang lebih suka bermain gadget khususnya game online dari pada menjaga pola tidur dan berinteraksi dengan temannya. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh permainan game online terhadap penurunan interaksi sosial mahasiswa di kampus IIK Strada Indonesia Kediri.

Metode : Desain penelitian ini adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini semester IV dan VI mahasiswa perawat regular IIK Strada Indonesia. Besar sampel adalah 60 responden. Dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Kemudian diuji menggunakan *kandel's tau* $\alpha \leq 0,05$.

Hasil dan Analisa Data : Berdasarkan hasil penelitian diketahui Hubungan *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill* Pada Mahasiswa Perawat Semester IV Dan VI Di Kmapus IIK STRADAIndonesia. Hasil analisis data dengan uji *kandel's tau* $\leq 0,05$ didapatkan hasil uji statistik dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga ada hubungan bermain game online dengan kejadian insomnia dan social skill.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa hubungan bermain game online dengan kejadian insomnia dan sicial skill itu masih dalam kategori tinggi .

Kata kunci: Online Game Addiction, Insomnia, Social Skill Mahasiswa.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH INSOMNIA AND SOCIAL SKILL INCIDENCE IN NURSE STUDENTS IN SEMESTER IV AND VI AT CAMPUS IIK STRADA INDONESIA

Fransiska Ndapanamung¹, Reni Nurhidayah²
1 STRADA Indonesia Institute of Health Sciences
Faculty of Nursing-Ners Profession -S1 Midwifery -D3 Midwifery Dan
Midwife Profession
IIK STRADA Indonesia
Email : fransiskandapanamung@gmail.com

Background: Individual attitudes of both students and society are increasing, now they prefer to play gadgets, especially online games, rather than maintaining sleep patterns and interacting with friends. The purpose of this study was to determine the effect of playing online games on decreasing social interaction of students at the IIK Strada Indonesia Kediri campus.

Methods: The design of this study was an analytic observational approach with a cross-sectional approach. The population in this study was in the fourth and sixth semesters of IIK Strada Indonesia regular nurse students. The sample size is 60 respondents. By using purposive sampling technique. Then tested using kandel's tau $\alpha \leq 0.05$.

Results and data analysis: Based on the research results, it is known that there is a relationship between online game addiction and insomnia and social skills in nursing students in semesters IV and VI at the IIK STRADA Indonesia Campus. The results of data analysis using Kandel's tau test ≤ 0.05 obtained statistical test results with a significance value of 0.000. So there is a relationship between playing online games with the incidence of insomnia and social skills.

Conclusion: Based on the results of the study it was concluded that the relationship between playing online games and the incidence of insomnia and social skills is still in the high category.

Keywords: Online Games Addiction, Insomnia, Student Social Skills.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
1) Tujuan Umum.....	3
2) Tujuan Khusus.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Keaslian Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Addiction Game Online	5
2. Konsep Kejadian Insomnia	10
3. Konsep social Skill	13
B. Kerangka Konsep	39
C. Hipotesis Penelitian	40
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	20
B. Kerangka Kerja.....	20
C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling.....	22
D. Variabel Penelitian	23
E. Definisi Operasional	23
F. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
G. Pengumpulan Dan Pengolahan Data	24
H. Analisa Data	26
I. Etika Penelitian	27

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	29
1. Data Umum.....	29
2. Data Khusus.....	30
3. Tabulasi Silang Antara Variabel Online Game Addiction Dengan Variabel Insomnia	31
4. Tabulasi Silang Antara Variabel Online Game Addiction Dengan Variabel Social Skill	31
5. Tabulasi Silang Antara Variabel Online Game Addiction Dengan Karakteristik Variabel	32
6. Tabulasi Silang Antara Variabel Insomnia Dengan Karakteristik Variabel.....	32
7. Tabulasi Silang Antara Variabel Social Skill Dengan Karakteristik Variabel.....	34
8. Hasil Uji Kendall's Tau	65

BAB V PEMBAHASAN

A. Mengidentifikasi Online Game Addiction Pada Mahasiswa Di Kampus IIK Strada Indonesia	36
B. Mengidentifikasi Insomnia Dan Social Skill Mahasiswa di Kampus IIK STRADA Indonesia Kediri	38

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	42

DAFTAR PUSTAKA	43
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	44
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Kerangka Konsep	18
Gambar 3.1 : Kerangka Kerja.....	21



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rentang Penilaian Keterampilan Sosial.....	17
Tabel 3.1 Definisi Operasional	2
Table 4.1 Karakteristik berdasarkan usia responden	29
Tabel 4.2 Karakteristik berdasarkan jenis kelamin responden	29
Tabel 4.3 Karakteristik berdasarkan semester responden	29
Table 4.4 Karakteristik berdasarkan variabel online game addiction	30
Table 4.5 Karakteristik berdasarkan variabel insomnia	30
Table 4.6 Karakteristik berdasarkan variabel social skill	31
Table 4.7 Tabulasi silang antara variabel game online addiction dengan insomnia	31
Tabel 4.8 Tabulasi silang antara variabel game online addiction dengan social skill.	31
Tabel 4.9 Tabulasi silang antara variabel dengan karakteristik usia responden	32
Tabel 4.10 Tabulasi silang antara variabel dengan karakteristik jenis kelamin responden	32
Tabel 4.11 Tabulasi silang antara variabel dengan karakteristik semester responden	32
Tabel 4.12 Tabulasi silang antara variabel insomnia dengan karakteristik usia responden	33
Tabel 4.13 Tabulasi silang antara variabel insomnia dengan karakteristik jenis kelamin responden	33
Tabel 4.14 Tabulasi silang antara variabel insomnia dengan karakteristik semester responden	34
Tabel 4.15 Tabulasi silang antara variabel social skill dengan karakteristik usia responden	34
Tabel 4.16 Tabulasi silang antara variabel social skill dengan karakteristik jenis kelamin responden	35
Tabel 4.17 Tabulasi silang antara variabel social skill dengan karakteristik semester responden	35
Tabel 4.18 hasil uji statistic pengaruh online game addiction dengan kejadian insomnia dan social skill	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Sertifikat Uji Etik	45
Lampiran 3 Surat Izin penelitian	46
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	47
Lampiran 5 lembar Penjelasan penelitian.....	48
Lampiran 6 Permohonan ,menjadi responden	49
Lampiran 7 <i>Informed Consent</i>	50
Lampiran 7 Kisi - Kisi Kuesioner.....	51
Lampiran 8 Instrumen Penelitian	53
Lampiran 9 Hasil Uji statistic.....	56
Lampiran 10Dokumentasi Penelitian	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja game online sangat diminati, karena game online sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet, game online juga merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan. Salah satu keunggulan dari *game online* jika dibandingkan dengan jenis permainan *video game* adalah pemain dapat memainkan permainan ini dengan siapapun tanpa dibatasi oleh sekat geografis. Pemain dari permainan online ini disebut dengan *gamers* (Syahrani, 2015).

Organisasi Kesehatan Dunia (World Health Organization, 2018) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai golongan penyakit mental yang disebut *game online addiction* yang sudah tercatat dalam daftar *draft beta 11th International Classification Of Diseases (ICD)*. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *game online personal computer* dan 65% diantara mereka adalah pemain *game online personal computer* yang menetap (Rahmayati, 2012). Sedangkan di Indonesia peminat game online terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan data-data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online* (Kusumadewi, 2014). Sedangkan di Kampus IIK STRADA INDONESIA mahasiswa yang bermain *game online addiction* pada laki-laki, dengan jumlah 56-75% (Nursalam 2011)

Game online dapat memberikan beberapa dampak bagi pengguna *game online* seperti yang pertama pada aspek kesehatan yaitu kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan menurun dikarenakan kecanduan game online dapat mempengaruhi daya tahan tubuh menurun akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Kedua, aspek psikologis yaitu banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadarpada pengguna, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri pengguna *game online* yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah,

emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Ketiga, Aspek akademisi yaitu dengan kecanduan game online maka dapat mempengaruhi akademiknya menurun sebab menurunnya konsentrasi belajar dan kurangnya waktu untuk belajar. Keempat, aspek keuangan yaitu bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online yang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. (Adri,2019)

Bermain *game online* yang terlalu lama atau kecanduan *game online* adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi *Insomnia* (gangguan tidur) dan juga *social skill* (keterampilan sosial). Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat, namun cenderung dimanfaatkan untuk duduk di depan layar dan asyik dalam permainan *game online*. Penggunaan komputer atau handphone untuk bermain game online akan membawa seseorang menjadi kecanduan karena permainan tersebut mempunyai sifat adiktif dan juga. Kecanduan bermain *game online* didefinisikan sebagai sikap yang berlebihan tersebut, yang berdampak pada masalah kecanduan yang berlebih serta juga sosial dan emosional. Dalam setiap *game* ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*. Bila pemain *game* tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri, lupa belajar, dan bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game* (Masya & Candra, 2016).

Berasarkan studi pendahuluan pada tanggal 14 Desember 2021 didapatkan data Mahasiswa semester IV dan VI IIK STRADA Indonesia berjumlah 10 Mahasiswa, setelah diwawancarai terdapat 3 orang mahasiswa yang bermain *game online* namun sesekali bila jenuh dan didapatkan 7 orang mahasiswa gemar bermain *game online* dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam dan bahkan bermain *game* dapat menyita jam tidur. Diketahui ada sebanyak 7 dari 10 mahasiswa yang bermain *game online* sehingga terjadi *insomnia* susah untuk beristirahat atau waktu tidurnya tidak teratur sehingga menyebabkan mata lelah dan 3 dari 10 mahasiswa masih bisa di kendalikan dan interaksi sosialnya berkurang sehingga disaat lagi bermain game tidak lagi merespon orang-orang sekitarnya. Dan 7 dari 10 mahasiswa interaksi sosialnya di pengaruhi oleh akibat bermain *game online* dan tidak meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan kerabat atau temannya, dan 3 mahasiswa lainnya interaksi sosialnya tidak di pengaruhi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah yang dapat dirumuskan adalah Apakah Ada “Hubungan Online Game Addiction Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill*

Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia”?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui “Hubungan *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill* Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia”

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi “*Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia”.
- b. Mengidentifikasi “*Online Game Addiction* Dengan *Social Skill* Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia”.
- c. Mengidentifikasi “Hubungan *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill* Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia”.

D. Manfaat Praktis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan pengetahuan, khususnya *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill* Pada Mahasiswa Perawat Di Kampus IIK Strada Indonesia.

1. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, khususnya Mahasiswa yang kecanduan game online (*Online Game Addiction*). Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mengurangi resiko kecanduan game online (*Online Game Addiction*).

2. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk dapat meningkatkan pelayanan, penyuluhan tentang *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill*.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dan wacana di lingkungan pendidikan dan sebagai bahan kajian lebih lanjut khususnya untuk penelitian yang sejenis. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian terhadap teori yang telah diperoleh Mahasiswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di IIK STRADA Indonesia Kabupaten Kediri sekaligus sebagai bahan bacaan di perpustakaan Institusi Pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan data dasar bagi penelitian selanjutnya dan dapat meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Game Addiction* Dengan Kejadian *Insomnia* Dan *Social Skill*.

