

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI



Oleh:

SALZA RIZKA FEBRI CAHYANI

204201516046

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS NASIONAL**

JAKARTA

2024

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Keperawatan
pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Nasional
Jakarta



Oleh:

SALZA RIZKA FEBRI CAHYANI

204201516046

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2024

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR**

Oleh:

SALZA RIZKA FEBRI CAHYANI

NPM: 204201516046

Telah dipertahankan di hadapan penguji skripsi
Program Studi Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Nasional
Pada tanggal 13 Februari 2024

Pembimbing 1,



Ns. Nita Sukanti, M.Kep

Pembimbing 2,



Ns. Nur Fajariyah, M.Kep



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan



Prof. Dr. Retno Widowati, M.Si

HALAMAN PERSETUJUAN SEBELUM MAJU SIDANG SKRIPSI

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas
Tidur Dan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Siswa Siswi Di
SDN 15 Pagi Jakarta Timur

Nama Mahasiswa : Salza Rizka Febri Cahyani

NPM : 204201516046

Pembimbing 1,



Ns. Nita Sukamti, M.Kep

Menyetujui,

Pembimbing 2,



Ns. Nur Fajariyah, M.Kep



HALAMAN PERSETUJUAN SETELAH MAJU SIDANG SKRIPSI

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur
Dan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Siswa Siswi Di SDN
15 Pagi Jakarta Timur

Nama Mahasiswa : Salza Rizka Febri Cahyani

NPM : 204201516046

Penguji 1 : Menyetujui,
: **Ns. Andi Mayasari Usman, M.Kep**

Penguji 2 : **Ns. Nita Sukamti, M.Kep**

Penguji 3 : **Ns. Nur Fajariyah, M.Kep**



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Salza Rizka Febri Cahyani

NPM : 204201516046

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas

Tidur Dan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Siswa Siswi

Di SDN 15 Pagi Jakarta Timur

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan yang lain atau di perguruan tinggi lain. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar Pustaka.



Jakarta, 13 Februari 2024



(Salza Rizka Febri Cahyani)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semua umat, Tuhan seluruh alam dan Tuhan dari segala hal yang telah memberi rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Dan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Siswa Siswi Di SDN 15 Pagi Jakarta Timur”.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya *Ridho Illahi*, dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini dengan rendah hati dan rasa hormat yang besar saya mengucapkan “*Alhamdulillahirobilalamin*” beserta terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional Ibu Prof. Dr. Retno Widiowati, M.Si.
2. Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional Bapak Ns. Tommy J. F. Wowor, S.Kep.,MM., M.Kep.
3. Ibu Ns. Nita Sukamti, M.Kep selaku pembimbing 1 yang telah memberi masukan dan memberikan dukungan penuh dalam pembuatan skripsi saya.
4. Ibu Ns. Nur Fajariyah, M.Kep selaku pembimbing 2 yang telah memberi masukan dan memberikan dukungan penuh dalam pembuatan skripsi saya.
5. Ibu Ns. Diah Argarini, S.Kep., M.Kep selaku pembimbing akademik yang senantiasa mendampingi selama belajar di Program Studi Keperawatan FIKES UNAS.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional yang telah mendidik dan memfasilitasi proses pembelajaran di kampus FIKES UNAS.
7. Kepada Ibu Sutini dan seluruh karyawan SDN 15 Pagi yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

8. Terimakasih kepada Ibu Umi Bayani dan Ayah Supriyanto yang selalu mendoakan dan mendukung saya serta menjadi sumber motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
9. Terimakasih kepada Adik-adikku Mirza Ilham Assidiqie, Kafila Sukma Anugrah dan Aiyla Vania Yumna yang selalu mendoakan dan mendukung saya serta menjadi sumber motivasi dan hiburan demi terselesaikannya skripsi ini.
10. Terimakasih kepada Alm. Amah saya serta Akong yang selalu mendoakan dan mendukung saya serta menjadi sumber motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Terimakasih kepada Yuni, Ziah, Riska dan Alin teman-teman terbaik saya yang sudah banyak memberikan arti dan kesan persahabatan, menemani dan mewarnai hari-hari saya serta selalu memberikan semangat.
12. Terimakasih kepada semua member treasure terutama Park Jihoon yang telah menjadi sumber kebahagiaan, semangat, motivasi, dan inspirasi. Terimakasih telah menemani saya dalam menyusun skripsi ini dengan lagu dan kontennya yang luar biasa.

Akhirnya saya sebagai makhluk yang tidak sempurna memohon maaf apabila ada kesalahan baik secara teknik, format ataupun isi dari skripsi saya. Harapan saya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

Jakarta, 13 Februari 2024



(Salza Rizka Febri Cahyani)

ABSTRAK
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR

Salza Rizka Febri Cahyani, Nita Sukamti, Nur Fajariyah

Latar Belakang: Masalah pada anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami kualitas tidur yang buruk. Masalah yang terjadi akibat kecanduan *game online* bukan hanya berdampak negatif bagi kualitas tidur saja tetapi berdampak juga pada resiko perilaku kekerasan pada anak.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online terhadap kualitas tidur dan resiko perilaku kekerasan pada siswa di SDN 15 Pagi Jakarta Timur.

Metodologi: Desain penelitian ini deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian berjumlah 143 responden. Teknik pengambilan dengan menggunakan *random sampling*. Instrument penelitian terdiri dari kuesioner kecanduan game online, kuesioner kualitas tidur dan kuesioner resiko perilaku kekerasan. Data analisis menggunakan Uji *Chi-Square* untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online terhadap kualitas tidur dan resiko perilaku kekerasan pada siswa di SDN 15 Pagi Jakarta Timur.

Hasil penelitian: Hasil uji *Chi-Square* diperoleh nilai p value $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa kecanduan game online, kualitas tidur dan resiko perilaku kekerasan terdapat adanya hubungan yang berpengaruh pada siswa di SDN 15 Pagi Jakarta Timur.

Kesimpulan: Terdapat hubungan kecanduan game online terhadap kualitas tidur dan resiko perilaku kekerasan pada siswa di SDN 15 Pagi Jakarta Timur.

Kata Kunci: Kecanduan game Online, Kualitas Tidur, Resiko Perilaku Kekerasan

Kepustakaan: 32 (2019-2023)

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION WITH SLEEP QUALITY AND VIOLENCE BEHAVIOR RISK AMONG STUDENTS IN SDN 15 PAGI EAST JAKARTA

Salza Rizka Febri Cahyani, Nita Sukamti, Nur Fajariyah

Background: Problems in children who are addicted to online games tend to be experiencing poor sleep quality. Problems that occur due to game addiction going online not only has a negative impact on sleep quality but also has an impact also the risk of violent behavior in children.

Objective: To determine the relationship between addiction to playing online games and sleep quality and risk of violent behavior among female students at SDN 15 Pagi East Jakarta.

Methodology: This research design is descriptive analytical with a cross sectional approach. The research sample consisted of 143 respondents. Retrieval technique with using simple random sampling. The research instrument consists of a questionnaire online game addiction, sleep quality questionnaire and behavioral risk questionnaire violence. Data analysis uses the Chi-Square Test to determine the relationship Addiction to playing online games with sleep quality and behavioral risks violence against female students at SDN 15 Pagi, East Jakarta.

Results: The results of the Chi-Square Test obtained a p value of $0.001 < 0.05$ showed that online game addiction, sleep quality and behavioral risks. There is a relationship between violence and influence on female students at SDN 15 Morning East Jakarta.

Conclusion: There is a relationship between online game addiction and sleep quality risk of violent behavior among students at SDN 15 Pagi, East Jakarta.

Keywords: Online game addiction, sleep quality, risk of violent behavior

References: 32 (2019-2023)

DAFTAR ISI

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN	i
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU	i
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI	i
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR	i
SKRIPSI	ii
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN	ii
KUALITAS TIDUR DAN RESIKO PERILAKU	ii
KEKERASAN PADA SISWA SISWI DI	ii
SDN 15 PAGI JAKARTA TIMUR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SEBELUM MAJU SIDANG SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SETELAH MAJU SIDANG SKRIPSI	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Anak Usia Sekolah.....	8
2.1.1 Pengertian Anak Usia Sekolah	8
2.1.2 Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	8
2.1.3 Faktor Pengaruh Pada Perkembangan Anak	12
2.2 Kecanduan Game Online	13
2.2.1 Pengertian Game Online	13
2.2.2 Ciri-ciri Kecanduan Game Online	14

2.2.3	Aspek-aspek Kecanduan Game Online.....	14
2.2.4	Faktor-faktor Kecanduan Game Online	17
2.2.5	Jenis-jenis Game Online	19
2.2.6	Dampak Kecanduan Game Online.....	21
2.2.7	Cara Mengatasi Kecanduan Game Online	25
2.3	Konsep Kualitas Tidur	26
2.3.1	Pengertian Kualitas Tidur.....	26
2.3.2	Fungsi Tidur	27
2.3.3	Jenis-Jenis Tidur.....	27
2.3.4	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur	30
2.3.5	Gangguan Tidur.....	31
2.4	Konsep Resiko Perilaku Kekerasan	34
2.4.1	Pengertian Resiko Perilaku Kekerasan	34
2.4.2	Penyebab Resiko Perilaku Kekerasan	34
2.4.3	Tanda dan Gejala.....	36
2.4.4	Rentan Respon Marah.....	37
2.5	Kerangka Teori	38
2.6	Kerangka Konsep	39
2.7	Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		40
3.1	Desain Penelitian.....	40
3.2	Populasi dan Sampel.....	40
3.2.1	Populasi.....	40
3.2.2	Sampel.....	40
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.4	Variabel Penelitian.....	42
3.5	Definisi Operasional.....	42
3.6	Instrumen Penelitian.....	45
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas	45
3.8	Prosedur Pengumpulan Data	46
3.9	Pengolahan Data.....	46
3.10	Analisis Data	49
3.10.1	Analisa Univariat	49
3.10.2	Analisa Bivariat.....	49
3.11	Etika Penelitian.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Analisa Univariat.....	53
4.1.2 Hasil Bivariat	56
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Analisa Univariat.....	58
4.2.2 Analisa Bivariat.....	62
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

3.5 Definisi Operasional.....	45
4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Jenis Kelamin.....	55
4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Usia.....	56
4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online.....	56
4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kualitas Tidur.....	57
4.5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Resiko Perilaku Kekerasan.....	57



DAFTAR GAMBAR

2.5 Kerangka Teori	41
2.6 Kerangka Konsep.....	42



DAFTAR SINGKATAN

SPSS : *Statistical Packgae For the Social Sciences*

PSQI : *Pittbuirgh Sleep Quality Index*

WHO : *World Health Organization*



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Konsultasi
- Lampiran 2. Surat Izin Validitas dan Realibilitas
- Lampiran 3. Surat Balasan Uji Validitas dan Realibilitas
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5. Surat Balasan Tempat Penelitian
- Lampiran 6. Informed Consent
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian
- Lampiran 8. Master Tabel Penelitian
- Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas
- Lampiran 10. Hasil Output Analisa Data dan Nilai Mean
- Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12. Biodata Penulis
- Lampiran 13. Hasil uji turnitin

