

Kecanduan Game Online dan Insomnia Mahasiswa Sarjana di Depok pada Masa Pandemi COVID-19 = Online Game Addiction and Insomnia Among Collage Students in Depok During COVID-19 Pandemic

Adinda Ayu Setiady, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920517637&lokasi=lokal>

Abstrak

Pandemik COVID-19 telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, pemerintah berupaya menekan penyebaran virus hingga membuat kebijakan bagi masyarakat untuk tetap berada di rumah. Dampak yang terjadi meningkatnya kasus kecanduan game online dan insomnia akibat aktivitas secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara kecanduan game online dan insomnia pada mahasiswa sarjana di Depok pada masa pandemi COVID-19. Desain penelitian ini menggunakan cross sectional dengan jumlah responden 205 mahasiswa dengan teknik Convenience Sampling. Kecanduan game online diukur menggunakan instrumen Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form(IGDS9-SF) dan insomnia diukur dengan instrumen Insomnia Severity Index(ISI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan game online dan insomnia cukup sedang pada mahasiswa. Prevalensi kecanduan game online sedang yaitu 50.7% dan 65.9% mahasiswa mengalami insomnia. Hasil analisis statistik menunjukkan ada hubungan yang signifikan ($p < 0.005$) antara kecanduan game online dengan insomnia pada mahasiswa. Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi edukasi promosi kesehatan sebagai upaya mencegah kecanduan game online dan mengurangi kejadian insomnia dengan meningkatkan kebutuhan tidur mahasiswa.

.....The COVID-19 pandemic has impacted every aspect of life, the government was trying to suppress the spread of the virus within make policies for people to stay at home. The impact that occur is that many people are online gaming addiction and insomnia. The aims of this research is to identify the relation between online gaming addiction and insomnia among students during the COVID-19 pandemic. This study used cross sectional design, involving 205 samples of collage students. Samples were selected by convenience sampling. Online gaming addiciton is measured with Internet Gaming Disorder Scale-short-form (IGDS9-SF) instrument. The insomnia is measured by Insomnia Severity Index (ISI) instrument. The result has showed that the prevalence of online gaming addiction and insomnia in collage student. The results shows that the prevalence of online gaming addiction 50.7% and 65,9% insomnia among collage student. The result showed a significant relationship ($p < 0.0005$) between online gaming addiction and insomnia. This study can be recommendation for health promotion to prevent online gaming addiction and insomnia by increasing collage student sleep needed.