

Hubungan antara adiksi game online dengan kejadian insomnia pada siswa/i SMAN 2 Depok tahun 2024 = The Relationship between online game addiction and the incidence of insomnia in students of SMAN 2 DEPOK in 2024

Nibras Ardhito Atmohadikoesoemo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920565568&lokasi=lokal>

Abstrak

Latar Belakang

Online game adalah suatu permainan terhubung dengan koneksi internet dengan melibatkan interaksi beberapa pemain dari gawai yang berbeda dengan alur cerita yang umumnya panjang, melibatkan emosi, memiliki tingkatan, dan menantang, sehingga dapat menyebabkan adiksi pada pemainnya. Di Indonesia, online game telah membuat kecanduan pada remaja umur 15-18 tahun dengan prevalensi sebesar 54,1%. Kecanduan online game dapat berdampak pada insomnia bagi pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prevalensi dan lamanya penggunaan online game, persentase adiksi online game, jenis online game yang paling banyak dimainkan, prevalensi insomnia, dan hubungan kejadian insomnia yang disebabkan oleh adiksi online game pada siswa/i

SMAN 2 Depok.

Metode

Studi potong-lintang ini dilaksanakan pada SMAN 2 Depok dengan menggunakan kuesioner KDAI dan KSPBJ-IRS yang akan diolah menggunakan SPSS for Mac Version 27. Analisis data menggunakan metode Chi-square for Trend dengan alternatif uji Fisher. Hasil

Dari 287 siswa/i SMAN 2 Depok yang mengalami adiksi online game adalah sebanyak 95 responden (33,1%) dengan karakteristik usia terbanyak pada remaja tengah sebanyak 91 responden (33,0%), jenis kelamin wanita sebanyak 51 responden (29,3%), tidak menggunakan rokok, mengonsumsi kafein/soda/minuman energi sebanyak 50 responden (39,7%), dan aktif berorganisasi sebanyak 64 responden (32,8%). Sebanyak 58 responden (61,1%) yang adiksi online game mengalami insomnia ringan dan 6 responden (6,3%) mengalami insomnia berat ($p = 0,02$). Insomnia ringan terjadi pada 144 responden (50,2%) dan insomnia berat terjadi pada 16 responden (5,6%). Online game yang paling banyak dimainkan adalah Mobile Legend dengan 97 responden (34,03%) diikuti oleh Roblox dengan 34 responden (11,92%) pemain, Free Fire dengan 25 responden (8,77%) pemain, PUBG Mobile dengan 20 responden (7,01%) pemain.

Kesimpulan

Terdapat hubungan yang bermakna antara adiksi online game terhadap kejadian insomnia (terutama insomnia ringan) pada Siswa/i SMAN 2 Depok dengan nilai p sebesar 0,02. Online game yang paling banyak dimainkan oleh siswa/i SMAN 2 Depok adalah Mobile Legend.

.....Introduction

Online game is a game connected to an internet connection that involves the interaction of several players from different devices with a storyline that is generally long, involves emotions, has levels, and is challenging, so it can cause addiction in its players. In Indonesia, online games have addicted adolescents aged 15-18 years with a prevalence of 54.1%. Online game addiction can have an impact on insomnia for

players. This study aims to determine the prevalence and duration of online game use, the percentage of online game addiction, the type of online game most played, the prevalence of insomnia, and the relationship between the incidence of insomnia caused by online game addiction in students of SMAN 2 Depok.

Method

This cross-sectional study was conducted at SMAN 2 Depok using the KDAI and KSPBJ- IRS questionnaires which will be processed using SPSS for Mac Version 27. Data analysis used the Chi-square for Trend method with an alternative Fisher test.

Results

Of 287 students of SMAN 2 Depok who experienced online game addiction were 95 respondents (33.1%) with the most age characteristics in middle adolescence as many as 91 respondents (33.0%), female gender as many as 51 respondents (29.3%), did not use cigarettes, consumed caffeine / soda / energy drinks as many as 50 respondents (39.7%), and were active in organizations as many as 64 respondents (32.8%). A total of 58 respondents (61.1%) with online game addiction experienced mild insomnia and 6 respondents (6.3%) experienced severe insomnia ($p = 0.02$). Mild insomnia occurred in 144 respondents (50.2%) and severe insomnia occurred in 16 respondents (5.6%). The most played online game is Mobile Legend with 97 respondents (34.03%) followed by Roblox with 34 respondents (11.92%) players, Free Fire with 25 respondents (8.77%) players, PUBG Mobile with 20 respondents (7.01%) players.

Conclusion

There is a significant relationship between online game addiction and the incidence of insomnia (especially mild insomnia) in students of SMAN 2 Depok with a p value of 0.02. The most played online game by students of SMAN 2 Depok is Mobile Legend.