

**HUBUNGAN ANTARA *GAMING DISORDER* DAN POLA
TIDUR PADA REMAJA DI KELURAHAN
TAAS KOTA MANADO**

SKRIPSI

ROXANE MARIANE WOROTIKAN

18061015



PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE

MANADO

2022

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA *GAMING DISORDER* DAN POLA TIDUR PADA REMAJA DI KELURAHAN TAAS KOTA MANADO

Nama Mahasiswa : Roxane Mariane Worotikan
NIM : 18061015
Fakultas : Keperawatan
Program Studi : Ilmu Keperawatan

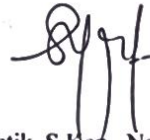
Menyetujui,
Manado, 18 Juli 2022

Pembimbing I



Mareyke Y.L. Sepang, S.Kep., Ns., M.Kes

Pembimbing II



Syenshie V. Wetik, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.J

Mengetahui,

Dekan



Wahyu Langelo, BSN., M.Kes

Ketua Program Studi



Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA *GAMING DISORDER* DAN POLA TIDUR PADA REMAJA DI KELURAHAN TAAS KOTA MANADO

Yang disusun dan diajukan oleh :
ROXANE MARIANE WOROTIKAN
18061015

Telah Dipertahankan Didapan TIM Penguji Ujian Skripsi
Pada Tanggal 18 Juli 2022
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat.

TIM PENGUJI

Dosen Penguji 1 :


(Wahyuni Langelo, BSN., M.Kes)

Dosen Penguji 2 :


(Mareyke Y.L. Sepang, S.Kep., Ns., M.Kes)

Dosen Penguji 3 :


(Syenshie V. Wetik, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.J)

MENGETAHUI,

Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Katolik De La Salle Manado

Ketua Program Studi Ilmu
Keperawatan Universitas Katolik
De La Salle Manado



Wahyuni Langelo, BSN., M.Kes


Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Peneliti menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan peneliti, didalam naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah SKRIPSI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIAT, peneliti bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang akan peneliti peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Manado, 19 Agustus 2022

Mahasiswa,



Nama : Roxane Mariane Worotikan

NIM : 18061015

PS : Sarjana Keperawatan

Prog : Ilmu Keperawatan

Fak : Keperawatan UniKa DLSM


KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas hikmat-Nya pada saya sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Antara *Gaming Disorder* Dan Pola Tidur Pada Remaja di Kelurahan Taas Kota Manado”. Penelitian yang sederhana ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya peran dan bantuan serta masukan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini sudah semestinya peneliti mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, sebagai Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Wahyuni Langelo, BSN., M.Kes. sebagai Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Helly Budiawan, S.Kep., Ns., M.Kes, sebagai Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado.
4. Mareyke Y. L. Sepang, S.Kep., Ns., M.Kes sebagai Dosen Pembimbing I.
5. Syenshie Wetik, S.Kep., Ns., Sp.Kep Jiwa sebagai Dosen Pembimbing II.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle.
7. Bapak Lurah dan seluruh Kepala Lingkungan di Kelurahan Taas yang telah mengizinkan, dan membantu saya dalam penelitian proposal ini.
8. Mama, Theresia Montolalu, dan Papa, Heintje Worotikan, karena selalu mendoakan yang terbaik, telah menyayangi, mendukung, menaschati, dan menerima saya apa adanya.
9. Seluruh Rekan Angkatan 18 Fakultas Keperawatan Universitas Katolik De La Salle Manado yang telah berjuang dan menjadi *support system* saya dalam dunia perkuliahan dari awal sampai saat ini.
10. Dan semua yang terlibat namun tidak dapat saya sebut satu per satu.

Manado, 19 Agustus 2022


Roxane Mariane Worotikan

HUBUNGAN ANTARA *GAMING DISORDER* DAN POLA TIDUR PADA REMAJA DI KELURAHAN TAAS KOTA MANADO

Worotikan, Roxane¹., Sepang, Mareyke²., Wetik, Syenshie³

Universitas Katolik De La Salle Manado

Email : roxaneworotikan@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: WHO menyatakan *Gaming Disorder* termasuk penyakit gangguan mental dengan karakteristik individu yang tidak dapat mengontrol diri untuk berhenti memainkan *game* karena telah menjadi bagian dari kebutuhan hidup. *Gaming disorder* dapat berdampak pada kesehatan remaja termasuk pada gangguan pola tidur **Tujuan:** Tujuan penelitian untuk mengetahui keterkaitan *Gaming Disorder* dengan pola tidur pada remaja yang menetap di Kelurahan Taas Kota Manado. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, desain korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja berusia 18-22 tahun yang duduk di bangku SMA dan Perguruan Tinggi di Kelurahan Taas Kota Manado dengan jumlah 205 responden. Sampel penelitian berjumlah 90 responden untuk metode yang digunakan dalam memilih sampel yaitu *nonprobability sampling* melalui *purposive sampling*. **Hasil:** Melalui uji korelasi non parametrik *Spearman's*; *Gaming Disorder* dengan Pola Tidur menunjukkan $p - value = 0,004$; nilai tersebut berada $\leq \alpha (0,05)$ sehingga peneliti menolak H^0 dan menerima H^1 . **Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang signifikan dan searah antara *Gaming Disorder* dan pola tidur pada remaja di Kelurahan Taas Kota Manado.

Kata Kunci : *Gaming Disorder, Pola Tidur, Remaja*

Kepustakaan : 38 Jurnal, 13 Buku, 10 Artikel (2010–2022).

**THE CONNECTION BETWEEN GAMING DISORDER
AND SLEEPING PATTERNS OF ADOLESCENTS IN
TAAS URBAN VILLAGE OF MANADO CITY**

Worotikan, Roxane¹, Sepang, Mareyke², Wetik, Syenshie³
Catholic University De La Salle Manado
Email : roxaneworotikan@gmail.com

Abstract

Background: WHO states that Gaming Disorder is a mental disorder with characteristics of individuals who cannot control themselves to stop playing games because they have become part of the necessities of life. Gaming disorder can have an impact on adolescent health, including sleep pattern disorders. **Purpose:** The purpose of this study is to determine the connection between Gaming Disorder and sleeping patterns of adolescents who live in Taas Urban Village, Manado City. **Methods:** This study uses quantitative methods, correlational design with a cross sectional approach. The population in this study were adolescents aged 18-22 years who were sitting in high school and college in Taas Urban Village, Manado City with a total of 205 respondents. Sampling using the Arikunto formula and obtained the number of 90 respondents for the method used in selecting the sample, namely non-probability sampling with purposive sampling. **Results:** Through spearman's non-parametric correlation test; Gaming Disorder with Sleep Pattern shows $p - \text{value} = 0.004$; this value is $\leq \alpha (0.05)$ so that the researcher rejects H_0 and accepts H_1 . **Conclusion:** It can be concluded that there is a significant and directional connection between Gaming Disorder and Sleeping Patterns in adolescents in Taas Urban Village, Manado City.

Keywords : Gaming Disorder, Sleep Pattern, Adolescent

References : 38 Journals, 13 Books, 10 Articles (2010-2022)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	

Error! Bookmark not defined.

1.1. Latar Belakang

Error! Bookmark not defined.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

1.3. Tujuan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

1.4. Manfaat Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Error! Bookmark not defined.

2.1. Pola Tidur Remaja

Error! Bookmark not defined.

2.2. *Gaming Disorder*

Error! Bookmark not defined.

2.3. Penelitian Terkait

Error! Bookmark not defined.

2.4. Aplikasi Konsep Teori Keperawatan Dorothea E. Orem

Error! Bookmark not defined.

BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN DEFINISI
OPERASIONAL

Error! Bookmark not defined.

3.1. Kerangka Konsep Teori Dorothea E. Orem pada Penelitian.

Error! Bookmark not defined.

3.2. Hipotesis

Error! Bookmark not defined.

3.3. Definisi Operasional

Error! Bookmark not defined.

BAB IV METODE PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

4.1. Desain Penelitian

Error! Bookmark not defined.

4.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Error! Bookmark not defined.

4.3. Populasi dan Sampel

Error! Bookmark not defined.

4.4. Instrumen Penelitian

Error! Bookmark not defined.

4.5. Pengumpulan Data

Error! Bookmark not defined.

4.6. Analisis Data

Error! Bookmark not defined.

4.7. Etika Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB V HASIL PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

5.1. Karakteristik Responden

Error! Bookmark not defined.

5.2. Hasil Analisis Univariat

Error! Bookmark not defined.

5.3. Hasil Analisis Bivariat

Error! Bookmark not defined.

BAB VI PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

6.1. Gambaran *Gaming Disorder*

Error! Bookmark not defined.

6.2. Gambaran Pola Tidur

Error! Bookmark not defined.

6.5. Keterbatasan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB VII PENUTUP

Error! Bookmark not defined.

7.1. Kesimpulan

Error! Bookmark not defined.

7.2. Saran

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terkait	13
Tabel 2.1 Definisi Operasional	24
Tabel 5.1 Karakteristik Responden dari Remaja di Kelurahan Taas (n=90)	36
Tabel 5.2 Gambaran <i>Gaming Disorder</i> pada Remaja di kelurahan Taas (n=90)	37
Tabel 5.3 Gambaran Pola Tidur pada Remaja di Kelurahan Taas (n=90)	37
Tabel 5.4 Hubungan Antara <i>Gaming Disorder</i> dan Pola Tidur pada Remaja di Kelurahan Taas Kota Manado (n = 90)	38

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Teori <i>Self-Care</i> Dorothea E. Orem	21
Bagan 2.1 Kerangka Konsep Teori <i>Self-Care</i>	23
Bagan 3.1 Pengumpulan Data	29

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : *Curriculum Vitae*
- Lampiran 2 : *Informed Consent*
- Lampiran 3 : Data Demografi Responden
- Lampiran 4 : Kuesioner *Gaming Disorder*, dan Pola Tidur
- Lampiran 5 : Surat Permohonan Izin Survei Awal
- Lampiran 6 : Lembar Persetujuan Ujian Proposal
- Lampiran 7 : Surat Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 8 : Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 10 : Hasil Uji Valid dan Reliabilitas
- Lampiran 11 : Master Tabel
- Lampiran 12 : Uji Univariat dan Bivariat
- Lampiran 13 : Lembar Konsultasi Pembimbing I
- Lampiran 14 : Lembar Konsultasi Pembimbing II

DAFTAR SINGKATAN

WHO	= <i>World Health Organization</i>
APJII	= Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
BKKBN	= Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional
KOMINFO	= Komunikasi dan Informatika
ESA	= <i>Entertainment Software Association</i>
BPS	= Badan Pusat Statistik
COVID-19	= 2019
NSFA	= <i>National Sleep Foundation America</i>
IOGAQ	= <i>Internet Online Game Addiction Questionnaire</i>
IOGQ	= <i>Indonesian Online Game Questionnaire</i>
SDN	= Sekolah Dasar Negara
SMAN	= Sekolah Menengah Atas Negeri
KUH	= Kitab Undang-Undang Hukum
SPSS	= <i>Statistical Package for the Social Science</i>
PDF	= <i>Portabel Document Format</i>
UDLSM	= Universitas Katolik De La Salle Manado

