

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, Februari 2018**

ABSTRAK

Andre Faidhil Falah

HUBUNGAN ANTARA LAMA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR REMAJA DI KELAS X SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG

Latar Belakang: *Game online* merupakan suatu jenis *game* yang dihubungkan jaringan internet, *game online* tidak terbatas perangkat yang digunakan dan bisa dimainkan di komputer, laptop yang terhubung jaringan internet. Ada beberapa dampak bermain *game online* yang berlebihan yang dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, sosial remaja dan pola tidur remaja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan antara lama bermain *game online* dengan pola tidur remaja di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Metode: Penelitian ini merupakan jenis penelitian analitik observasional dengan menggunakan desain pendekatan Cross Sectional, pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling merupakan seluruh dari populasi yang akan di teliti yaitu sebanyak 93 responden. Data yang diperoleh diolah dengan cara statistic menggunakan uji Chi-Square.

Hasil: Berdasarkan hasil analisa diperoleh bahwa dari 93 responden, paling banyak responden memiliki pola tidur yang kurang baik yaitu sebanyak 50 (53,8%). Hasil penelitian juga menunjukkan sebagian besar responden masuk dalam kategori *medium users*, yaitu sebanyak 46 (49.5%) responden. Hasil penelitian dengan uji Chi-Square menunjukkan P Value = 0,000 nilai tersebut < 0,05, maka H_0 diterima. Makna hasil tersebut ada hubungan yang bermakna antara lama bermain *game online* dengan pola tidur remaja. Hasil uji diperoleh *odds ratio* (OR)6,462, makna hasil tersebut menjelaskan bahwa anak yang bermain *game online* akan berisiko 6,462 kali mengalami masalah pola tidur dibandingkan dengan anak yang tidak bermain *game online*.

Simpulan: Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang bermakna antara lama bermain *game online* dengan pola tidur remaja.

Kata Kunci : Pola Tidur, Game Online

Daftar Pustaka : (2001-2015)

**COURSE OF STUDY THE SCIENCE OF NURSING
THE FACULTY OF NURSING
ISLAMIC UNIVERSITY SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, February 2018**

ABSTRACT

Andre Faidhil Falah

**THE RELATIONSHIP BETWEEN DURATION OF PLAYING ONLINE GAMES
AGAINST SLEEP PATTERNS
IN CLASS X HIGH SCHOOL ISLAMIC SULTAN AGUNG 3 SEMARANG**

Background: Online game is a kind of game that is connected internet network, online games using unlimited device and can be played on computers and laptops and connected on internet network. There are some effects of online game that can disturbing aspects of educational development, health, adolescent social and adolescent sleep patterns. The purpose of this research to see there is a relationship between duration of playing online games against sleep patterns in class x high school islamic sultan agung 3 semarang.

Methods: The research is the kind of research analytic observasional by using design approach cross sectional technique the sample collection in this research using a technique total sampling as many as 93 respondents. The data collected mixed with way statistic use Chi-square.

Results: Based on the results of the analysis obtained that than 93 respondents, most of the respondents had a not so good pattern of 50 (53.8%). The results of the study also showed that most of the respondents were in the category of medium users, as many as 46 (49.5%) of respondents. The result of research with Chi-Square test show P Value = 0,000 value is <0,05, then H_a accepted. The meaning of these results there is a meaningful relationship between the length of playing online games against teen sleep patterns. The test results obtained odds ratio (OR) 6.462, meaning the results explain that children who play online games will risk 6.462 times experiencing sleep pattern problems compared with children who do not play online games.

Conclusion: The results showed that there was a significant relationship between the length of playing online games with adolescent sleep patterns.

Keywords: Type personal, online game.

Bibliography: (2001-2015).