

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI SMP NEGERI 2 GAMPING
SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan Program Studi Keperawatan
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh:

MUSTAWA HERO SETIAWAN

2215015

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI SMP NEGERI 2 GAMPING
SLEMAN**

Diajukan oleh

MUSTAWA HERO SETIAWAN

2215015

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Sah Sebagai Salah satu
Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan di Fakultas Kesehatan
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Tanggal :05 September 2019

Mengesahkan

Penguji




Suwarno, MNS
NIDN. 05-0710-8703

Pembimbing



Sujono Riyadi, S.Kep. Ns., M.Kes
NIDN. 05-0108-7601

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan,



Tetra Saktika Adinugraha, M.Kep., Sp.Kep., MB
NPP. 2007.13.0011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta,

Nama : Mustawa Hero Setiawan

NPM : 2215015

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMP Negeri 2 Sleman Gamping

Menyatakan bahwa hasil penelitian dengan judul tersebut diatas adalah asli karya ilmiah saya sendiri dan bukan hasil plagiarism. Semua referensi daei sumber terkait yang diacu dalam karya ini ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Dengan ini saya menyatakan untuk menyerahkan hak cipta penelitian kepada Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, guna kepentingan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila terdapat kekeliruan atau ditemukan adanya pelanggaran akademik dikemudian hari, maka saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai dengan ketentuan akademik.

Yogyakarta, 05 September 2019


METERAI
TEMPEL
6000
RUPIAH
Mustawa Hero Setiawan

PRAKARTA



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'amin, Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Dengan segala kekuasaan dan rahmat-Nya akhirnya saya dapat menyusun dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMP Negeri 2 Gamping Sleman”.

penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan atas bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat serta penghargaan kepada semua pihak terutama kepada Bapak/Ibu/Saudara yang saya hormati:

1. Dr. Kuswanto Hardjo, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Tetra Saktika Adinugraha, M.Kep., NS., Sp.Kep.MB selaku Ketua Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
3. Sujono Riyadi, S.Kep, Ns, M.Kes selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, dan masukan kepada saya dalam penyusunan usulan penelitian.
4. Suwarno, MNS selaku Penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi dan memberikan masukan kepada saya dalam menyusun usulan penelitian.
5. Seluruh dosen keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan mendidik penulis.
6. Ayah (Kadis) dan Ibu (Sis Sri Muroh) dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan limpahan cinta, do'a, semangat dan dukungan penuh demi terselesainya usulan penelitian ini.
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Gamping Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Siswa dan Siswi SMP Negeri 2 Gamping Sleman Yogyakarta yang telah bersedia menjadi responden dalam usulan penelitian ini.
9. Semua sahabat mahasiswa keperawatan angkatan 2015 yang telah memberikan masukan, semangat, dan dukungan penuh kepada penulis.
10. Teman-teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya demi terselesainya usulan penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga penyusunan skripsi ini

diterima dan mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian. Aamiin ya Rabbal'alamin

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 05 September 2019

Penulis,



(Mustawa Hero Setiawan)

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YOHANES
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKARTA	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktik.....	5
BAB II TINJAUAN TEORI	
A. Konsep Remaja	6
B. Konsep <i>Game Online</i>	12
C. Konsep Tidur.....	16
D. Kerangka Teori	25
E. Kerangka Konsep	26
F. Hipotesis	26
BAB III METOE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	26
B. Lokasi Dan Waktu	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel Penelitian	28
E. Definisi Operasional.....	29
F. Alat dan Metode Pengumpulan Data.....	30
G. Validitas dan Reliabilitas	32
H. Metode Pengolahan dan Analisa Data	33
I. Etika Penelitian.....	37
J. Rencana Pelaksanaan Penelitian	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41

2. Analisis Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	45
C. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel Penelitian	29
Tabel 3.2 Interpretasi Skor PSQI	32
Tabel 3.3 Panduan Interpretasi Berdasarkan Kekuatan Korelasi	36
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman Berdasarkan Usia Responden, Usia Pertama Kali Bermain, Media <i>Game</i> , Kebiasaan Bermain <i>Game</i> , Jenis <i>Game</i> , dan Tempat Bermain <i>Game</i>	42
Tabel 4.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman	43
Tabel 4.3 Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman	43
Tabel 4.4 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMP Negeri 2 Gamping Sleman.....	44

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Tidur	19
Gambar 2.2 Kerangka Teori Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMP Negeri 2 Gamping Sleman	24
Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian	25

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Kesiapan Menjadi Responden
- Lampiran 4 Kuesioner Intensitas Penggunaan *Gadget* dalam Bermain *Game Online*
- Lampiran 5 Kuesioner Kualitas Tidur
- Lampiran 6 Penilaian PSQI
- Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian SMP Negeri 2 Gamping Sleman
- Lampiran 8 Surat Keterangan Persetujuan Etik
- Lampiran 9 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10 Hasil Penelitian Program Komputer

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA