

**GAMBARAN *PERSONAL HYGIENE* PEMAIN *VIDEO GAME* PADA
ANAK USIA REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Karya Tulis Ilmiah

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Derajat Sarjana Keperawatan Pada
Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

KHOIROTUN NISAK

20110320123

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2015

LEMBAR PENGESAHAN KTI

**GAMBARAN *PERSONAL HYGIENE* PEMAIN *VIDEO GAME* PADA
ANAK USIA REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Telah diseminarkan dan diujikan pada tanggal :

13 Juni 2015

Disusun oleh:

KHOIROTUN NISAK

20110320123

Dosen pembimbing

Romdzati, S.Kep., Ns., MNS


(.....)

Dosen Penguji

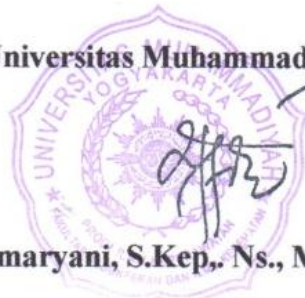
Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep.,Ns., MAN


(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khoirotun Nisak
No. Mahasiswa : 20110320123
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil penelitian sendiri dan belum pernah ada yang meneliti atau diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan atau tidak diterbitkan dari penulis lain yang telah disebutkan dalam teks yang dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka penulis bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 13 Juli 2015

Yang membuat pernyataan,



Khoirotun Nisak

Tak ada hal yang sempurna di dunia ini namun tidak ada salahnya untuk mencoba menjadi sebaik mungkin, ini aku **persembahkan** :

Untuk Sang Pencipta atas segala kekuatan dan nikmat dan karuniannyaNya yang membuat hambaMu ini selalu kuat dan mampu menyelesaikan salah satu cerita dalam hidupku ini. 😊

Untuk kedua orang tuaku (Rumain & Wakirah) tercinta terimakasih atas segala kesabaran nasehat semangat, doa dan segala bentuk dukungannya. Semoga karya kecil ini bisa membuat tersenyum bangga. 😊

Untuk adiku (Khoirun Nizam), semoga kamu bisa meneruskan perjuangan yang lebih dari kakakmu ini, untuk membuat bangga kedua orang tua kita. 😊

Ucapan Trimakasih untuk semua Keluarga Besarku untuk semua dukungan semangat dan doanya hingga penulis bisa sampai detik ini. 😊

Untuk teman sepayung KTI (Endah Permatasari & Herlia Resti Setiawati), terimakasih untuk kekompakan kita selama ini dari awal hingga saat ini kita selalu bersama-sama menyelesaikan KTI ini. 😊

Untuk sahabatku Khoirunnisa Eka Kurnia Miyosita Miyono, terimakasih untuk 4 tahun ini. Semoga pesahabatan kita tidak akan pernah berakhir sampai ajal menjemput. 😊

Untuk genk MINIEL (Miyo, Endah, Lia) terimakasih sudah mewarnai hariku dan terimakasih kalian lah penawar ketika rasa bosan mulai menghampiri dalam proses penyusunan KTI ini. 😊

Untuk mas Abdul Khafid, SE, terimakasih sudah selalu menemani, tak henti-hentinya memberi semangat dan mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan KTI ini tepat waktu. 😊

Untuk kelompok skill lab 3B (ressa, qori, yori, firdan, fajar dan arief), kalianlah orang-orang yang selalu membantuku saat skill lab. Thanks genks. 😊

Untuk mas Yosano Priandio, S.Kep,. Ns terimakasih untuk segala bantuan dan terimakasih sudah menjadi kakak serta tempat berkeluh kesah dalam hal perkuliahan. 😊

Untuk teman seimbang (zaki, niki, andri, wulan, rizka) tetap semangat ya guys dan jangan lupakan temanmu yang satu ini. 😊

Untuk teman-teman seperjuangan PSIK 2011, terimakasih sudah memberi warna di bangku kuliahku selama 4 tahun ini. 😊

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul: “Gambaran *Personal Hygiene* Pemain *Video Game* pada Anak Usia Remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta“. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua peneliti yang sudah selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam penyusunan proposal penelitian ini.
2. dr. Ardi Pramono, Sp.An., M. Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC, selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Romdzati, S.Kep., Ns., MNS selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta inspirasi dan gagasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep., Ns.,MAN selaku dosen penguji dalam Karya Tulis Ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak kekurangan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengetahuan yang dimiliki penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat

membangun dari semua pembaca untuk kesempurnaan di masa mendatang sangat kami harapkan. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat. *Amin Ya Rabbal Alamiin.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Juli 2015

Penulis

Khoirotun Nisak

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Penelitian Terkait.....	8
BAB II TINJAUAN TEORI	
A. Landasan Teori	10
1. <i>Personal Hygiene</i>	10
2. <i>Video Game</i>	18
3. Remaja.....	26
B. Kerangka Konsep	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi Penelitian	33
2. Sampel.....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
D. Variabel dan Definisi Operasional	35
1. Variabel	35
2. Definisi Operasional.....	36
E. Alat dan Bahan Penelitian	37
F. Jalannya Penelitian	49
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas.....	43
H. Analisis Data	44
1. Pengolahan Data.....	44
2. Analisa Data	45
I. Etika Penelitian.....	45
1. Prinsip Manfaat	46

2. Menghargai HAM	47
3. Prinsip Keadilan	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	
1. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	49
2. Karakteristik Responden.....	50
3. Analisa Univariat.....	51
B. Pembahasan.....	
1. Karakteristik Responden.....	54
2. <i>Personal Hygiene</i>	55
3. <i>Video Game</i>	59
4. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
REFERENSI	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konsep	32
---------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi kuesioner <i>video games</i>	39
Tabel 2. Distribusi frekuensi karakteristik demografi	51
Tabel 3. Distribusi frekuensi kuesioner personal hygiene	51
Tabel 4. Distribusi frekuensi masing-masing aspek personal hygiene	52
Tabel 5. Distribusi frekuensi kuesioner video game	53
Tabel 6. Distribusi frekuensi item kuesioner video game	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran permohonan responden
2. Lampiran persetujuan menjadi responden
3. Lampiran kuesioner *video games*
4. Lampiran kuesioner *personal hygiene*
5. Lampiran Surat Ijin Penelitian
6. Lampiran Surat Keterangan Layak Etik
7. Lampiran Surat dari Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM)
8. Lampiran Hasil Olah Data
9. Lampiran Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

INTISARI

Teknologi di masa sekarang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung dapat mengubah sikap dan perilaku atau kebiasaan masyarakat, khususnya remaja di Indonesia. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pengaruh media massa, di antaranya pengaruh media komputer atau internet. Ditambah lagi pada saat ini anak lebih gemar bermain menggunakan media seperti *gadget* atau komputer. Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan untuk dilakukan oleh semua orang dari usia anak-anak sampai dewasa. *Video game* adalah suatu permainan yang sangat sering dimainkan anak khususnya pada anak usia remaja. *Personal hygiene* juga salah satu masalah yang sering terjadi pada remaja. Beberapa diantara mereka ketika sedang bermain jadi melupakan *personal hygiene*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan mengambil 120 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja yaitu 77 responden dalam kategori cukup. Kategori *problematic* bermain *video game* terdapat 65 responden.

Kata Kunci : *Personal Hygiene, Video Game, Anak Usia Remaja*

ABSTRACT

Nowadays, technology has developed quite rapidly. The rapid development of technology can indirectly change the attitudes and behaviors or habits of the public, especially young people in Indonesia. One of the factors that influence child development is the influence of the mass media, including a computer or the internet. At this time the child is fonder of playing using media such as gadgets or computers. Playing is a fun thing that be done by everyone from the age of children to adults. Video game is a game that is very often playable in children aged, especially adolescents. Personal hygiene is also one of the problems that often occur in adolescents. Some of them while playing video game until forget about their personal hygiene.

This study was conducted to reveal the personal hygiene of video game players in 6 teenagers at Junior High School Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

This research uses descriptive quantitative research, while the design used in this study is cross sectional approach. This study using total sampling by taking 120 respondents.

Results of this study indicate that personal hygiene in adolescents of 77 respondents is in the enough categories. There were 65 respondent in problematic playing video games.

Keywords: Personal Hygiene, Video Game, Adolescent.