

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

**NASKAH PUBLIKASI**

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 NASKAH PUBLIKASI**

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

Telah diseminarkan dan diujikan pada tanggal :

13 Juli 2015

Disusun oleh:

**KHOIROTUN NISAK**

20110320123

Dosen pembimbing

Romdzati, S.Kep., Ns., MNS

()

Dosen Penguji

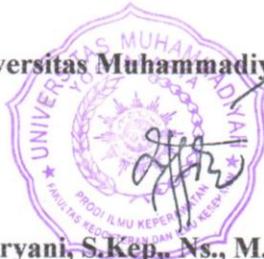
Falasifah Ani Yuniarti, S.Kep.,Ns., MAN

()

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



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

# **THE OVERVIEW OF VIDEO GAMERS PERSONAL HYGIENE ON TEENAGERS AT JUNIOR HIGH SCHOOL OF MUHAMMADIYAH 6 YOGYAKARTA**

Khoirotun Nisak<sup>1</sup>, Romdzati<sup>2</sup>

Student Research Project, School of Nursing Faculty of Medicine and Health Sciences  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## **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.

1. Nursing Student, School of Nursing, Faculty of Medicine and Health Sciences, UMY.
2. Lecturer of Nursing, School of Nursing Faculty of Medicine and Health Sciences, UMY.

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

Khoirotun Nisak<sup>1</sup>, Romdzati<sup>2</sup>

Karya Tulis Ilmiah, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## **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.*

1. Mahasiswa PSIK UMY
2. Dosen PSIK UMY

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan dirangkai menjadi lebih modern, canggih kemudian bentuk permainan pun berubah menjadi lebih kompleks dan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan usianya. Rata-rata anak usia remaja menggunakan *handphone, gadget, laptop* serta komputer untuk bermain. Wong *et al* (2009), menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah media massa dan komputer.

Bermain adalah suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta untuk mempersiapkan perilaku dari remaja menjadi dewasa

(Hidayat, 2008). Pada usia remaja seperti ini, mereka telah mengetahui bagaimana cara melakukan adaptasi dengan lingkungan sosial yang telah dibebankan oleh mereka (Wong, 2009).

Menurut *Entertainment Software Association* (ESA) (2015), mengungkapkan bahwa lebih dari 150 juta orang Amerika bermain *video game* menunjukkan bahwa 42% bermain *video game* secara teratur, atau setidaknya 3 jam per minggu. Menurut laporan tersebut, 56% dari *gamer* paling sering bermain dengan orang lain dan 54% bermain dalam mode *multiplayer*. Setiap minggu mereka mengatakan bahwa *video game* membantu mereka terhubung dengan teman dan memungkinkan mereka menghabiskan waktu bersama keluarga. Sedangkan mayoritas jenis

kelamin responden pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 69 responden (57,5%), dan perempuan sebanyak 51 responden (42,5%).

Purnamawati (2014) menyimpulkan bahwa *video game* adalah jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menggunakan koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dengan tujuan untuk menghibur penggunanya, dimana dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak yang terdapat didalam *video* atau layar computer.

Kebiasaan seseorang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *personal hygiene*. Dalam hal ini kebiasaan remaja adalah bermain *video game*. *Personal Hygiene* berasal dari bahasa Yunani yaitu *personal* yang artinya perorangan dan *hygiene* yang

berarti sehat. *Personal Hygiene* adalah sebuah tindakan untuk memelihara kebersihan dan kesehatan seseorang untuk mencapai kesejahteraan fisik dan psikis (Tawoto&Wartolah, 2006). Cara seseorang memelihara kesehatan berbeda-beda sesuai dengan latar belakang budaya, pendidikan dan tingkat sosial ekonomi (Setiati dkk., 2008). Kebersihan diri pada hakekatnya suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengatasi masalah kesehatan (Pratiwi, 2011). Menurut Tarwoto & Wartolah (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi *personal hygiene* antara lain, body image, praktik sosial, status sosial ekonomi, budaya, kebiasaan seseorang dan kondisi fisik seseorang. Ruang lingkup *personal hygiene* meliputi kebersihan tangan, rambut, kulit,

kuku, gigi dan mulut, hidung dan telinga.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* yaitu tehnik penentuan mengambil sampel secara keseluruhan responden atau siswa-siswi tanpa adanya random dari seluruh populasi yang ada (Arikunto, 2010). Sampel pada penelitian ini berjumlah 120 siswa-siswi terdiri dari kelas VII A, B dan VIII A, B yang gemar bermain *video game*.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan menggunakan kuesioner *personal hygiene* dan kuesioner PVP (*problem*

*video game playing*) untuk *video game*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karakteristik dari responden pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia, frekuensi bermain *video game*, lama bermain *video game*. Gambaran karakteristik jenis kelamin dan usia responden disajikan pada tabel 1 sebagai berikut :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Data Demografi Siswa-Siswi SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015(N=120)**

Karakteristik Responden	Frekuensi(n)	Persen(%)
1. Jenis Kelamin		
Laki-laki	69	57,5
Perempuan	51	42,5
2. Usia		
12 tahun	10	8,4
13 tahun	58	48,3
14 tahun	45	37,5
15 tahun	7	5,8

Sumber : *Data Primer* (2015).

Dari data yang telah disajikan berdasarkan jenis kelamin responden

siswa-siswi kelas VII A, B dan VIII A, B di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 69 siswa (57,5%). Sedangkan hasil karakteristik usia responden yaitu 48,3% berusia 13 tahun dan 37,5% berusia 14 tahun.

Menurut *Environment Software Association* (ESA) (2015) menunjukkan bahwa persentase penggunaan *video game* terkait dengan gender terdiri dari 55% laki-laki dan 45% perempuan. Saat melakukan pengambilan data penelitianpun, antusias anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan saat ditanya mengenai kebiasaan bermain *video game*. Hal ini di karenakan anak laki-laki lebih cenderung tertarik untuk bermain *video game* dengan berbagai jenis permainan *video game* dibandingkan

dengan anak perempuan. Selain itu, hal tersebut sama dengan hasil yang telah dilakukan di Yale University School of Medicine bahwa terdapat 76,3% mayoritas remaja laki –laki memiliki kebiasaan bermain *video game* (Cuda, 2010).

Hasil data yang telah diperoleh untuk *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Personal Hygiene Pemain Video Game Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120).**

<i>Personal Hygiene</i>	Frekuensi	Persentase(%)
Baik	42	35
Cukup	77	64,2
Kurang	1	0,8
<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>

Sumber : *Data Primer* (2015).

Berikut data aspek-aspek *personal hygiene* :

**Tabel 3. Aspek-Aspek Personal Hygiene pemain Video Game Siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta pada tahun 2015 (N=120).**

Aspek Personal Hygiene	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1. Aspek Kebersihan Tangan</b>		
Baik	67	55,8
Cukup	50	41,7
Kurang	3	2,5
<b>2. Aspek Kebersihan Rambut</b>		
Baik	71	59,2
Cukup	48	40,0
Kurang	1	0,8
<b>3. Aspek Kebersihan Gigi</b>		
Baik	41	34,2
Cukup	71	59,2
Kurang	8	6,7
<b>4. Aspek Kebersihan Kulit</b>		
Baik	30	25
Cukup	66	55
Kurang	24	20
<b>5. Aspek Kebersihan Kuku</b>		
Baik	20	16,7
Cukup	51	42,5
Kurang	49	40,8
<b>6. Aspek Kebersihan Mata</b>		
Baik	33	27,5
Cukup	83	69,2
Kurang	4	3,3
<b>7. Aspek Kebersihan Hidung dan Telinga</b>		
Baik	28	22,3
Cukup	53	44,2
Kurang	39	32,5

Sumber : Data Primer (Tahun 2015).

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat *personal hygiene* seseorang. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Indrawati (2014) menunjukkan bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap

kepatuhan perawatan *personal hygiene* adalah usia dan jenis kelamin. Sedangkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Motakpalli (2013), menunjukkan bahwa *personal hygiene* yang dimiliki oleh siswa perempuan lebih baik daripada siswa laki-laki, hal ini disebabkan karena perempuan biasanya lebih peduli dengan kebersihan dirinya.

Berikut ini pembahasan mengenai masing-masing aspek *personal hygiene* yaitu :

a. Aspek kebersihan tangan

Berdasarkan data dari UNICEF seorang anak dalam kategori remaja sudah mulai rajin mencuci tangannya setiap sebelum dan sesudah makan.

b. Aspek kebersihan rambut

Kebersihan rambut masih tetap harus ditingkatkan lagi karena beberapa siswa

menjawab hanya mencuci rambut tanpa menggunakan shampo. Rambut yang tidak dirawat dengan baik akan menyebabkan keringat dan debu yang bisa menjadi ketombe. Untuk itu rambut perlu dicuci dengan teratur minimal dua kali dalam seminggu dengan memakai sampo (Depkes RI, 2010). Masalah atau gangguan pada rambut antara lain kutu, ketombe, botak (*alopecia*) dan radang pada kulit rambut (*seborrocheid dermatitis*) (Hidayat, 2006).

c. Aspek kebersihan gigi

Perilaku kebersihan gigi masih perlu ditingkatkan lagi. Menggosok gigi termasuk kegiatan menjaga kebersihan atau kesehatan. Sekurangnya

menggosok gigi pagi dan malam sebelum tidur. Lebih baik lagi kalau menggosok gigi setelah makan. Kita juga dianjurkan memeriksakan gigi ke dokter gigi secara rutin tanpa menunggu sakit. Pemeriksaan ini sebaiknya dilakukan rutin setiap enam bulan sekali. Menurut Paramita (2010), pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi adalah untuk mempertahankan agar gigi anak tetap sehat dan berada didalam rongga mulut sampai gigi anak tanggal atau selama mungkin didalam mulut.

d. Aspek kebersihan kulit

Perilaku siswa terhadap kebersihan kulit masih harus ditingkatkan agar kulit senantiasa terawat sehingga

mengurangi timbulnya penyakit kulit. Apalagi bagi siswa yang mempunyai kulit sensitif yang rentan terkena penyakit maka sangat perlu untuk menjaga kebersihan kulitnya.

e. Aspek kebersihan kuku

Kebersihan kuku sangat diperlukan untuk kesehatan dimana kuku yang tidak terawat dengan baik merupakan sumber kuman dan mikroorganisme sebagai perantara penularan penyakit pencernaan (Depkes RI, 2010).

f. Aspek kebersihan mata

Mata merupakan salah satu organ penting yang harus dijaga kebesihannya (Depkes RI, 2010). Oleh karena itu kebersihan mata pada siswa

masih harus ditingkatkan lagi.

g. Aspek kebersihan hidung dan telinga

Hidung dan telinga adalah bagian yang mudah dibersihkan saat mandi.

WHO (2010) menyebutkan bahwa sebagian besar kepatuhan remaja membersihkan hidung dan telinga adalah dalam kategori cukup.

Data bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel 4 sebagai berikut :

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Bermain *Video Game* Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Pada Tahun 2015 (N=120).**

Bermain <i>Video Game</i>	Frekuensi(n)	Persentase (%)
<i>Problematic</i>	65	54,2
<i>Non-Problematic</i>	55	45,8
<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>

*Sumber : Data Primer (2015).*

Gentile (2009), menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan angka kecanduan atau *problematic* dalam *video game*. Penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2008), juga mengungkapkan bahwa dalam bermain *video game* selama 24 jam setiap hari selama 1 minggu dapat dikatakan dalam angka *problematic* atau kecanduan. anak lebih dapat memahami dan mematuhi setiap aturan-aturan yang telah dibuat dalam permainan yang dimainkan, sehingga mereka akan lebih mudah untuk memiliki kecenderungan berperilaku *addictive* (Wong, 2011).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Gambaran *personal hygiene* anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu siswa kelas VII A,B dan

VIII A,B rata-rata *personal hygiene* 71 responden dalam kategori cukup. Dari hasil penelitian yang telah di lakukan *personal hygiene* 41 responden (34,2%) dalam kategori baik, dan 8 responden (6,7%) dalam kategori kurang.

2. Permainan *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yaitu paling banyak dengan kategori *problematic* dengan jumlah siswa sebanyak 65 siswa-siswi dengan persentase 54,2%.

## **SARAN :**

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi untuk mengembangkan ilmu keperawatan mengenai *personal hygiene* dan permainan *video*

*game* yang ada pada anak usia remaja yang nantinya dapat memberikan hasil positif bagi ilmu keperawatan, serta bermanfaat bagi anak usia remaja.

## 2. Bagi SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta

Sekolah ini diharapkan mampu meningkatkan pembinaan mengenai *personal hygiene* dan permainan *video game* sehingga dapat memberikan dampak positif bagi siswa agar siswa dapat memelihara *personal hygiene* nya serta dapat mengontrol permainan *video game* nya. Berdasarkan hasil penelitian juga terdapat 65 responden masuk dalam kategori *problematic* dan *personal hygiene* nya dalam kategori cukup. Sekolah tersebut juga

bisa memberikan pembinaan melalui UKS yang sudah ada, supaya nantinya UKS juga berperan dalam meningkatkan kesehatan dan pemeliharaan *personal hygiene* dari para siswa.

## 3. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi puskesmas untuk menyusun program intervensi *personal hygiene* yang nantinya akan diberikan pada anak usia remaja melalui kerjasama dengan UKS sekolah.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peneliti lainnya sebagai bahan informasi. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk

mengembangkan penelitian lainnya. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa melakukan observasi mendalam terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi *video game* dan *personal hygiene*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cuda, A. (2010). *Study : Video Game Addiction in Teens Can Lead to Other Problems*". Diakses pada tanggal 31 Mei 2015 dari <http://www.ctpost.com/news/article/Study-Video-Game-addiction-in-teens-can-lead-to-814191.php>
- Depkes RI. (2010). *Pedoman pelayanan kesehatan*. Jakarta: direktorat Jendral Pembinaan Masyarakat Keluarga.
- Entertainment Software Association, (2015). *More Than 150 Million Americans Play Video Games*. ESA ; 2015. Available at: Diakses pada tanggal 7 Juni 2015. <http://www.theesa.com/article/150-million-americans-play-video-games/>.
- Gentile Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liao, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo, (2011). *Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study*. Pediatrics volume 127, number 2 April 2015 [www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2010-1353](http://www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2010-1353).
- Hidayat, A.A, (2008). *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta : Salemba.
- Indirawati.(2014). Faktor-faktor yang berhubungan dengan *personal hygiene* pada anak sekolah dasar.
- Moktapalli, K., Indupalli, A.S., Sirwar, S.B., Jayaalakshmi, K.N., Bendigeri N.D., & Jamadar, D.C.(2013). *A study on health hygiene among school children in rural field practice area of ajims Mangalore in Karnataka: India*. India International Journal of Bioassays.
- Paramita, P. (2010). *Memahami pertumbuhan dan kelainan gigi anak*. Trubus Agriwijaya, Jakarta.
- Pratiwi, Yuni. (2011). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Personal Hygiene pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Pleret Lor Panjatan Kulon Progo Yogyakarta*. Skripsi Strata Satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Purnamawati, I. (2014). *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman*. Skripsi Strata Satu. Yogyakarta : FKIK UMY.
- Setiati, S., Soejono, H.S., dan Raharjo, T.W. (2008). *Pedoman Praktik Perawatan Kesehatan untuk Pengasuhan Orang Usia Lanjut*. Jakarta: FKUI.
- Tarwoto & Wartonah. (2006). *Kebutuhan dasar manusia*

*dan proses keperawatan.*

Jakarta: SalembaMedika.

WHO.(2010).

int/water\_sanitation\_health/h  
ygiene

Wong, D. L., Hockenberry, M.,  
Wilson , D., Winkelstein, M.L,  
Schwartz, P. (2009). *Buku ajar  
Keperawatan Pediatrik edisi 6  
volume 1.* Jakarta : EGC.

