

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 LOKASI PENELITIAN

Penelitian di lakukan di Perumahan Magersari Indah Kota Mojokerto.

5.2 DATA UMUM

5.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia responden di Perumahan Magersari Indah Kota Mojokerto tahun 2022.

No.	Karakteristik Responden	Parameter	Jumlah	Prosentase
1	Jenis kelamin	Laki-laki	16	80%
		Perempuan	4	20%
		Total	20	100%
2	Usia	13-14	9	45%
		15-16	8	40%
		17-18	3	15%
		Total	20	100%

Sumber: data primertahun 2022

Berdasarkan tabel 5.2.1 di atas, mayoritas responden adalah laki-laki sebesar 16 responden (80%) dan mayoritas usia 13-14 tahun sebesar 9 responden (45%).

5.3 DATA KHUSUS

5.3.1 Identifikasi Kategori Durasi Bermain *Game Online* dan Nyeri Leher Responden di perumahan Magersari Indah Mojokerto Tahun 2022

No.	Karakteristik Responden	Parameter	Jumlah	Prosentase
1	Durasi Bermain Game	Ringan	1	5%
		Sedang	8	40%
		Tinggi	11	55%
		Total	20	100%
2	Nyeri Leher	Tidak Nyeri	0	0%
		Sedikit Nyeri	4	20%
		Nyeri	7	35%
		Nyeri Lumayan Parah	9	45%

Nyeri Parah	0	0%
Nyeri Sangat Parah	0	0%
	20	100%

Sumber: data primertahun 2022

Berdasarkan tabel 5.3.1 menunjukkan responden bermain game terbanyak dengan durasi tinggi sebanyak 11 responden (55%), dan yang mengalami nyeri leher terbanyak pada kategori nyeri lumayan parah yaitu 9 responden (45%).

5.3.2 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dan Nyeri Leher Responden di Perumahan Magersari Indah Kota Mojokerto Tahun 2022

No.		Spearman's rho	Durasi Bermain Games	Nyeri Leher
1	Durasi Bermain Game	Correlation Coefficient	1,000	0,750
		Sig. (2-tailed)		0,000
		N	20	20
2	Nyeri Leher	Correlation Coefficient	0,750	1,000

Sig. (2-tailed)	0,000	
N	20	20

Sumber: data primertahun 2022

Berdasarkan tabel 5.3.2 menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima, dan nilai *correlation coefficient* $1,000 > 0,444$ dengan sampel 20 responden menunjukkan hubungan yang kuat atau valid.

5.4 Pembahasan

5.4.1 Analisa Univariat

1. DURASI BERMAIN *GAME ONLINE*

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.2.1 yang dilakukan pada 20 responden dengan menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa durasi bermain *game online* termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 11 responden (55%), yang mana durasi bermain *game online* sudah melebihi 40 jam dalam sebulan.

Menurut Kusumadewi (2014), di Indonesia *game online* digunakan sebagai hobi, hiburan, penghilang stress, pelampiasan emosi, mencari teman bahkan ada yang menjadikan dirinya sendiri adalah bagian dari sebuah permainan.

Dari hasil penelitian mayoritas jenis kelamin yang bermain *game online* adalah berjenis kelamin laki-laki. Peneliti berpendapat bahwa penyebab mengapa mayoritas jenis kelamin laki-laki dikarenakan laki-laki menyukai atau hobi yang cenderung memiliki tantangan seperti bermain *game*

online. Durasi lama bermain *game online* setiap responden berbeda-beda tergantung dari responden dalam menyikapinya.

2. NYERI LEHER DALAM BERMAIN GAME ONLINE

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.3.1 yang dilakukan pada 20 responden dengan menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa nyeri leher dalam bermain *game* termasuk dalam kategori nyeri lumayan parah sebanyak 9 responden (45%).

Menurut *World Health Association* (2007) nyeri merupakan perasaan tidak menyenangkan dan keadaan serius yang mempengaruhi seseorang dalam kesehatan dan pengalaman emosional yang tidak menyenangkan terhadap terjadinya kerusakan jaringan (Rifki, 2019).

Menurut peneliti nyeri yang dirasakan mayoritas responden dalam kategori nyeri lumayan parah yang mana diakibatkan adanya kesalahan postural dan durasi dalam bermain *game online*. Posisi yang salah dan berkepanjangan dapat menyebabkan nyeri pada leher karena otot-otot leher berkontraksi lebih lama. Pada penelitian ini tingkat nyeri diukur menggunakan *Wong-Baker Faces Pain Rating Scale* dengan melihat ekspresi wajah yang sudah dikelompokkan dalam tingkatan rasa nyeri.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati F. (2020) menunjukkan sebagian peserta 193 responden (33,4%) mengeluh nyeri leher dalam menggunakan *smartphone* yang dialokasikan 5-8 jam per hari.

5.4.2 Analisa Bivariat

HUBUNGAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* DAN NYERI LEHER

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.3.1 dan 5.3.2 menunjukkan bahwa hubungan durasi bermain *game online* dan nyeri leher, dari 20 responden sebanyak 11 responden (55%) bermain *game* dengan durasi tinggi (>40 jam/bulan), dan yang mengalami nyeri paling tinggi masuk dalam kategori nyeri lumayan parah sebanyak 9 responden (45%). Setelah dilakukan analisa uji SPSS menggunakan uji statistik *sperman rank* didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan nyeri leher.

Peneliti berpendapat bahwa lama atau durasi bermain *game online* dan tingkat nyeri leher yang dirasakan berbeda-beda dan tergantung dari masing-masing responden menyikapi nyeri yang dirasakan. Seseorang yang bermain *game online* akan selalu berusaha untuk memenangkan sebuah pertandingan dan apabila kalah akan merasakan stress atau tidak menerima sehingga menyebabkan keinginan untuk bermain kembali untuk membalas kekalahan. Hal ini lah yang dapat menyebabkan tekanan dan tegangan pada otot leher sehingga seseorang akan mengalami nyeri.

Menurut Almalki (2017) prevalensi nyeri leher 259 responden (73%) dari 355 responden mengalami nyeri leher yang disebabkan akibat posisi duduk badan condong ke depan dan posisi kepala menunduk dalam

waktu yang lama dimana otot leher menopang beban lebih besar sehingga membuat tekanan pada otot leher meningkat yang menyebabkan timbulnya keluhan nyeri leher.

Kecanduan *game online* akibat dari tingginya intensitas atau waktu yang digunakan untuk bermain cenderung lebih meningkatkan nyeri atau kaku pada otot leher. Durasi penggunaan gadget menurut WHO yang dipaparkan dalam naskah peneliti dianjurkan tidak boleh dari 2 jam per hari karena memicu risiko gangguan kesehatan seperti nyeri pada leher 67%, penglihatan 23% dan sakit kepala 63% (Wahyuni, 2019).

