



Hubungan Adiksi Game Online Dengan Personal Hygiene Pelajar SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 di Samarinda

The Connection Between Students Personal Hygiene And Online Game Addiction at Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda Vocational School

Nur Halimah Seftiyani^{1*}, Kartika Setia Purdani², M. Bachtiar Safrudin

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

ABSTRACT

Background: adolescent gamers may alter their regular approach to personal hygiene if they spend a lot of time playing video games online. Objective: The study's overarching goal is to ascertain if SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda students' cleanliness habits are related to their gaming addiction. Methode: a cross-sectional design was used as an approach in this writing. The sample consisted of 131 students from second grade, who met the inclusion and exclusion criteria, then the chi-square test was carried out to prove the relationship between these variables. Results: of the 131 students at SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda who participated in research on online game addiction, it can be concluded that there are two levels of severity: mild (61 of 131, or 44.6% of 131) and moderate (71 of 131 or 53.4% of 131). In terms of personal hygiene the analysis shows that 73 out of 131 students have a good level of hygiene, while 58 out of 131 students have a poor level of hygiene. There is a correlation between poor personal hygiene in students and video game addiction, where the students who correlate come from low socio-economic categories. Conclusion: The study's findings from the statistical test (chi square) yielded a p value <0.05, indicating a substantial correlation between students personal hygiene to online games at istiqomah muhammadiyah vocation school 4 in samarinda

ABSTRAK

Kepatuhan membaya Latar Belakang: Remaja yang menghabiskan banyak waktu bermain video game daring dapat mengubah cara mereka dalam menjaga kebersihan pribadi mereka sendiri. Tujuan: Tujuan Penulisan ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game pada siswa sekolah menengah kejuruan di Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda dengan kebersihan diri. Metode: Desain cross-sectional digunakan sebagai pendekatan dalam penulisan ini. Sampel terdiri dari 131 siswa dari kelas dua, yang masuk kriteria inklusi dan eklusi, selanjutnya uji chi-square dilakukan untuk membuktikan keterhubungan variabel tersebut. Hasil: Dari 131 siswa di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda yang mengikuti penelitian tentang kecanduan game online, dapat menyimpulkan bahwa ada dua tingkat keparahan: ringan (61 dari 131, atau 44,6% dari 131) dan sedang (71 dari 131 atau 53,4% dari 131). Dalam hal kebersihan pribadi analisis menunjukkan bahwa 73 dari 131 siswa memiliki tingkat kebersihan yang baik, sedangkan 58 dari 131 siswa memiliki tingkat kebersihan buruk. Terdapat korelasi antara kebersihan pribadi yang buruk pada siswa dengan kecanduan video game, yang mana siswa yang berkorelasi berasal dari kategori sosial ekonomi rendah. Kesimpulan : hasil penelitian dari hasil uji statistic (chi-square) diperoleh nilai $P < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan personal hygiene siswa pelajar SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 disamarinda..

Keywords : addiction, personal hygiene, students

Kata Kunci : Kecanduan, Personal Hygiene, Pelajar

Corresponding author : Nur Halimah Seftiyani

Email : ysefti30@gmail.com

• Received 28 Maret 2025 • Accepted 11 Juni 2025 • Published 31 Juli 2025

• p - ISSN : 2088-7612 • e - ISSN : 2548-8538 • DOI: <https://doi.org/10.25311/keskom.Vol11.Iss2.2218>

PENDAHULUAN

Kecanduan game online adalah kurangnya pengendalian diri dan, yang paling sering, preferensi yang kuat terhadap aktivitas tersebut. Beberapa elemen bersatu untuk menjelaskan peningkatan yang mengkhawatirkan dalam kecanduan game daring di kalangan remaja, termasuk dalam kategorik ini, tetapi tidak terbatas pada, motivasi intrinsik, tekanan teman sebaya, prestasi akademik, dan penggambaran media tentang game (1). Lebih dari separuh (tepatnya 54,1%) siswa Indonesia berusia 15–18 tahun melaporkan bermain gim selama dua hingga 10 jam setiap hari. Remaja dengan masalah kecanduan menghabiskan 30 jam seminggu menatap perangkat. Menurut perusahaan riset pemasaran Newzoo yang berbasis di Amsterdam, 43,7 juta orang di Indonesia bermain gim video, dengan pria mencapai 56% dari total tersebut. Untuk semua gim ini, mereka mengeluarkan \$880 juta. Negara Asia Tenggara dengan gamer terbanyak adalah Indonesia. Konsol gim video, perangkat seluler, dan komputer desktop adalah platform yang disukai para pemain ini.

Pada tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengakui kecanduan video game sebagai kondisi mental dan memasukkannya ke dalam Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD) sebagai masalah kesehatan (2). Ketika siswa terlalu lelah dan tidak termotivasi untuk begadang sepanjang malam bermain video game, kemampuan mereka untuk memperhatikan pelajaran di kelas akan menurun (3). Beberapa bagian tubuh kuku, rambut, gigi, mulut, hidung, mata, dan telinga mempengaruhi tingkat kebersihan pribadi seseorang. Ketidaktahuan akan pentingnya kebersihan pribadi dapat menyebabkan masalah psikologis dan fisiologis (4). Menjaga kebersihan pribadi yang baik sangat penting untuk kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan seseorang. Menjaga kebersihan pribadi adalah langkah pertama dalam meningkatkan kesehatan seseorang misalnya, penyakit yang dikaitkan dengan kebersihan pribadi yang buruk cenderung tidak menginfeksi tubuh yang bersih, kurangnya pembersihan diri yang tepat

meningkatkan kemungkinan penularan penyakit menular, gangguan kulit, masalah gastrointestinal, dan infeksi mulut (5).

Enam faktor memengaruhi praktik kebersihan pribadi seseorang: status ekonomi, pengaruh budaya, norma sosial, persepsi diri mereka tentang kecantikan fisik, dan tingkat pendidikan mereka. keputusan individu. Gamer yang bermain selama berjam-jam mungkin menemukan bahwa kebiasaan kebersihan mereka berubah karena mereka dapat memilih kapan, apa, dan bagaimana mereka mencuci tangan. Ketika waktu yang dihabiskan pemain untuk bermain game meningkat karena mencapai level yang lebih tinggi, hubungan mereka di dunia nyata mungkin akan terganggu sebagai akibatnya. Hal ini dapat memengaruhi kesehatan mereka secara negatif, menyebabkan mereka mengabaikan kebersihan pribadi, dan juga dapat mengurangi kesenangan mereka dalam bermain game (6). Sepuluh siswa (dari dua puluh) melaporkan bermain game selama lebih dari tiga jam setiap hari dalam survei wawancara tidak terstruktur. Selain itu, lima orang mengaku mengabaikan tugas-tugas perawatan diri dasar seperti menggosok gigi atau memotong kuku, dan lima orang mengatakan mereka terlalu asyik bermain game hingga tidak bisa mencuci tangan. Selama penulisan observasional saya, saya juga memperhatikan bahwa anak-anak diizinkan membawa ponsel pintar mereka ke kelas dan sekolah menyediakan internet gratis.

Di sinilah masalah obsesi bermain game internet mulai terlihat. Kebiasaan ini berbeda-beda pada gamer yang menghabiskan banyak waktu bermain game online. Uraian ini menjelaskan bagaimana remaja, khususnya mereka yang duduk di sekolah menengah kejuruan, yang kecanduan game online memengaruhi praktik kebersihan pribadi mereka. Peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan siswa untuk menjaga kebersihan pribadi siswa dan kecanduan mereka terhadap game online. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku bermain video game daring dengan kepedulian

siswa terhadap kebersihan diri di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda.

METODE

Desain Penelitian

Pendekatan penulisan cross-sectional merupakan cara untuk mengevaluasi risiko dan hasil. Penulisan ini berupaya mengumpulkan data melalui observasi simultan. Penulisan deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk memastikan korelasi antara kecanduan video game dan kebersihan pribadi yang tidak memadai (7).

Populasi dan Sampel

Populasi studi penulisan ini melibatkan 131 siswa kelas 2 SMK berpartisipasi sebagai responden; item atau subjek yang digunakan untuk memperoleh temuan memiliki sifat dan fitur yang telah ditentukan (8). Pada penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yaitu keseluruhan siswa kelas 2 dengan total 131 siswa kelas 2 SMK diambil sampel total. Peneliti menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi untuk pengambilan sampel (9).

Kriteria inklusi: 1) Pelajar SMK kelas 2 yang hadir saat penulisan langsung, 2) Pelajar SMK kelas 2 yang mampu memahami dan berkomunikasi dengan baik, 3) Pelajar SMK kelas 2 yang aktif bermain game online, 4) Pelajar SMK kelas 2 bermain game online lebih dari 4 jam dalam sehari.

Kriteria Eksklusi: 1) Pelajar yang menolak menjadi responden saat penulisan, 2) Pelajar penyuka game online tapi tidak hadir selama penulisan.

Instrumen Penelitian

Merupakan metode penulisan digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi variabel subjek penulisan: 1) Kuesioner A meliputi kebiasaan bermain game responden, beberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, dan tingkat kebersihan pribadi mereka, 2) Kuesioner B berisi 24 pertanyaan tentang kebersihan pribadi dan digunakan untuk menilai kebersihan seseorang dengan skala Likert. Kebersihan pribadi memiliki dua kategori: Pada kisi instrumen berikutnya, skor

1 memperlihatkan ketidaksetujuan yang signifikan, 2 memperlihatkan ketidaksetujuan, 3 memperlihatkan persetujuan, dan 4 memperlihatkan persetujuan yang kuat dengan hasil yang tidak diinginkan (10).

Uji penulisan validitas *personal hygiene*

Dapat mengetahui keabsahan pertanyaan tersebut dengan menggunakan perhitungan korelasi product moment Pearson. Pada $df=n-2$, r hitung dibandingkan dengan nilai 100,0 pada tabel r . Jika r hitung lebih besar dari tabel r , maka pernyataan tersebut benar. Hasil korelasi total item yang disesuaikan memperjelas hal tersebut. Tabel di bawah ini menampilkan hasil uji validitas variabel hygiene perorangan sebagaimana berkaitan dengan pengolahan data: Pelayanan Higiene Perorangan.

Uji Validitas Adiksi *Game Online*

Nilai r hitung $> r$ tabel yang menampilkan nilai r hitung menggunakan perangkat lunak SPSS dan didasarkan pada hasil uji validitas di atas, memiliki nilai yang besar. Hasil yang lebih tinggi dari 0,339 dianggap autentik dengan tingkat signifikansi 0,05% ($df = n-2$), 34 responden disebutkan dalam tabel di atas. Sepuluh klaim penulisan ditemukan sah berdasarkan hasil uji validitas (11).

Uji Reabilitas

Menguji reabilitas yaitu dengan menggunakan Cronbach Alpha yaitu Jika nilai alpha Cronbach untuk setiap pernyataan lebih dari 0,60, bisa dikatakan jika setiap pernyataan dalam kuesioner dapat dipercaya, yang memperlihatkan jika variabel tersebut dapat diandalkan.

Analisa Data

Analisis data didefinisikan sebagai tindakan mengubah data mentah menjadi bentuk yang dapat digunakan dengan menerapkan rumus atau aturan yang sudah ada sesuai dengan strategi atau rencana penulisan (12). Dalam konteks yang sama, diperlukan metode untuk menganalisis data. Penulisan ini menggunakan dua metode analisis data, yaitu: 1) Dengan menggunakan SPSS, kami

menemukan temuan reliabilitas dan validitas instrumen untuk setiap poin pertanyaan, 2) Karena penulisan ini bersifat deskriptif dan merinci variabel independen dan dependen, khususnya teknik analisis deskriptif, perhitungan persentase adalah tepat.

Uji *chi-square* adalah alat statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis tentang populasi nosional ketika sampel yang signifikan secara statistik tersedia dari populasi tersebut. Untuk membandingkan rata-rata tiga set data yang berbeda, kami menggunakan uji Chi-square independen dalam penyelidikan ini. Nilai P ditetapkan pada 0,05 untuk mengidentifikasi hasil yang signifikan secara statistik. Hubungan yang signifikan ada antara variabel independen dan dependen jika nilai P di bawah 0,05. Nilai P di atas 0,05 memperlihatkan jika tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dan dependen.

HASIL

Gambaran Lokasi Penelitian

SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 berlokasi di kompleks pendidikan Muhammadiyah di Jl A. Wahab Syahrane, RT 25, Air Hitam, Kecamatan Samarda Ulu, Kota Samarda, Kalimantan Timur 75124. Lembaga ini memupuk pemahaman budaya dan prospek pendidikan sebagai bagian dari tujuannya. SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda, yang memiliki 8 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 2 laboratorium, 1 perpustakaan, 4 pintu masuk toilet wanita, 2 pintu masuk toilet pria, dan 1 ruang UKS, telah memperoleh sertifikasi A sesuai dengan 740/BAPSM/LL2018. Untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas, SMK memanfaatkan beberapa perangkat teknologi. Selain memiliki koneksi internet, sekolah ini menawarkan wifi gratis dan memungkinkan siswa membawa telepon pintar mereka sendiri ke sekolah, sehingga

memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran melalui media digital.

Analisa Univariat

Karakteristik Responden

Tabel 1 Karakteristik Responden

| Karakteristik Responden | Frekuensi | Presentase (%) |
|-------------------------|------------|----------------|
| Jenis Kelamin | | |
| Laki-laki | 93 | 71,0% |
| Perempuan | 38 | 29,0% |
| Usia | | |
| 15 tahun | 1 | 0,8% |
| 16 tahun | 58 | 44,3% |
| 17 tahun | 68 | 51,9% |
| 18 tahun | 3 | 2,3% |
| 19 tahun | 1 | 0,8% |
| Total | 131 | 100% |

Pada tabel 1, jumlah responden survei lebih banyak laki-laki daripada perempuan, seperti yang ditunjukkan pada bagan jenis kelamin. Kelompok usia berikut telah disediakan: 0,8% untuk usia lima belas tahun, 44,3% untuk usia enam belas tahun, 51,9% untuk usia tujuh belas tahun, 2,3% untuk usia delapan belas tahun, dan 0,8% untuk usia sembilan belas tahun. Siswa kelas dua di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda berusia antara tujuh belas hingga sembilan belas tahun, dengan laki-laki merupakan mayoritas (71,0%), menurut temuan tersebut. Satu penulisan menemukan bahwa laki-laki lebih mungkin kecanduan bermain gim video daring daripada perempuan. Jenis kelamin juga dapat berperan dalam korelasi antara tangan kotor dan game daring yang berlebihan.

Adiksi Game Online

Pada tabel 2, Persentase siswa yang kecanduan video game di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda dapat dibagi menjadi dua kelompok: kelompok rendah, yang mencakup 61 siswa (44,6%), dan kelompok sedang, yang mencakup 70 siswa (53,4%). Sebanyak 133 siswa kelas 2 SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda diduga kecanduan video game.

Tabel 2 Kecanduan *game online*

| Adiksi <i>Game Onlne</i> | frekuensi | Persentase | Valid persentase | Kumulatif Persentase |
|--------------------------|-----------|------------|------------------|----------------------|
| Ringan | 61 | 44,6 | 44,6 % | 44,6 % |
| Sedang | 70 | 53,4 | 53,4% | 100% |
| Total | 131 | 100,0 | 100,0 | |

Kebiasaan *Personal Hygiene*

Pada tabel 3, dari 131 siswa kelas 2, 58 (atau 44,3% dari total) tergolong memiliki kebersihan pribadi yang buruk, sementara 73 (atau

55,7% dari total) tergolong memiliki kebersihan pribadi yang baik. Informasi ini tersedia dalam tabel di atas.

Tabel 3 Personal Hygiene

| Valid | Frekuensi | persentase | Valid persentase | Kumulatif persentase |
|-------------|-----------|------------|------------------|----------------------|
| Kurang baik | 58 | 44,3 | 44,3% | 44,3% |
| Baik | 73 | 55,7 | 55,7% | 100% |
| Total | 131 | 100,0 | 100,0 | |

Hasil Analisa Bivariat

Hasil uji *Chi-Square* memperlihatkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel (yaitu *p Value* < 0,05) pada Tabel yang memperlihatkan jika sebagian siswa memiliki kecanduan *game online* yang ringan dan memiliki perilaku *hygiene* pribadi yang baik, sedangkan sebagian lainnya memiliki kecanduan sedang dan memiliki perilaku *hygiene* pribadi yang buruk. Jadi dapat dijelaskan bahwa dengan hasil *odd ratio* 0,584 memberikan hubungan yaitu kecanduan *game*

memiliki hubungan signifikan dengan personal *hygiene* yaitu dengan kecanduan *game online* rendah memiliki personal *hygiene* yang baik. Tabel di atas memperlihatkan variabel *hygiene* pribadi ($H_a =$ dapat diterima) dan variabel kecanduan *game online* ($H_a =$ signifikan), sehingga bisa dikatakan jika interaksi antara *hygiene* pribadi dan kecanduan *game online* pada siswa SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 saling terkait.

Tabel 6. Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan *Personal Hygiene*

| Adiksi <i>Game online</i> | <i>Personal Hygiene</i> | | | | | | P-Value | Odd Ratio |
|---------------------------|-------------------------|-------|------|-------|-------|------|---------|---------------|
| | Kurang Baik | | Baik | | Total | | | |
| | f | % | f | % | f | % | | |
| Ringan | 37 | 28,2 | 29 | 22,1 | 66 | 50,4 | 0,047 | 0,344 - 0,994 |
| Sedang | 29 | 22,1 | 36 | 27,5 | 65 | 49,6 | | |
| Total | 66 | 50,4% | 65 | 49,6% | 131 | 100% | | 0,584 |

PEMBAHASAN

Jenis Kelamin

Menjelaskan bahwa gender mempengaruhi kecanduan *game online*, dengan demografi laki-laki yang dominan sebanyak 46 orang (66,7%) dan demografi perempuan yang minoritas sebanyak 23 orang (33,3%). Lebih lanjut, data memperlihatkan

jika 49 orang (71,0%) mengalami kecanduan *game*, sehingga memperkuat korelasi antara gender dan kecanduan *game online* (13). Penulisan menjelaskan bahwa sebuah penulisan yang dilakukan pada siswa laki-laki di SMA N 2 Ratahan memperlihatkan prevalensi kecanduan *game* di antara kelompok demografi ini (14). Hal ini

ditunjukkan oleh hasil wawancara sebelumnya dengan banyak siswa yang mengatakan bahwa mereka mengisi waktu luang mereka dengan bermain game, terlepas dari lokasi atau waktu. Instruktur BK telah melihat banyak siswa terlibat dalam permainan selama jam pelajaran.

Statistik memperlihatkan adanya korelasi antara jenis kelamin dan kecanduan game daring, dengan dominasi individu laki-laki di antara mereka yang memperlihatkan perilaku kecanduan game dibandingkan dengan perempuan. Hal ini terjadi ketika laki-laki terlibat dalam game daring untuk waktu yang lama, yang menyebabkan mereka lupa waktu. Para peneliti mengklaim bahwa praktik pembelajaran perangkat memungkinkan siswa untuk terlibat dalam game daring baik untuk hiburan maupun untuk mengisi waktu luang mereka di sekolah.

Usia

Semua responden berusia antara 15 dan 17 tahun, dengan mayoritas berusia 17 tahun (67,6%), jadi tidak mengherankan bahwa kecanduan game online lebih umum di kalangan siswa. Siswa juga lebih bersedia mencoba hal-hal baru untuk bersenang-senang. Jenis kelamin dikaitkan dengan kecanduan game internet; khususnya, pria lebih mungkin kecanduan (46 dari 100, atau 66,7% dari total) daripada wanita (23 dari 100, atau 33,3% dari total) (15). Hal ini sejalan dengan yang memperlihatkan jika pada pertengahan masa remaja, individu biasanya memiliki gadget, terutama karena pembelajaran offline mengharuskan siswa membawa perangkat, dan banyak remaja cenderung bermain game online untuk memanfaatkan gadget mereka. Peneliti berasumsi bahwa masa remaja menimbulkan kecenderungan yang lebih tinggi untuk kecanduan game dalam kehidupan sehari-hari (16).

Adiksi Game Online

Gamer remaja didefinisikan sebagai anak-anak yang bermain video game untuk jangka waktu yang lama, baik sebelum maupun setelah sekolah, menurut penulisan, karena metode pengajaran sekolah yang tidak efektif, siswa menghabiskan

banyak waktu di kelas dan saat istirahat untuk bermain video game. Remaja tampaknya terlalu fokus pada kehidupan mereka sendiri karena mereka menghabiskan begitu sedikit waktu untuk mengobrol dengan teman-teman dan lebih banyak waktu untuk bermain video game di ponsel mereka dan gadget elektronik lainnya (17). Pada tahun 2019, 44,1 juta orang di Indonesia bermain game daring. Pada tahun 2020, jumlah tersebut meningkat menjadi 54,7 juta, meningkat 24% [19]. Kebiasaan bermain gim daring pada remaja dapat merugikan, karena dapat menyebabkan mereka kehilangan fokus pada tanggung jawab penting, yang pada gilirannya dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan dan sikap apatis (18).

Personal Hygiene

Gambaran pelajar di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda memperlihatkan sebagian besar sebanyak 73 orang (55,7%) memiliki kebersihan baik, hal ini memperlihatkan jika pelajar tidak mengalami perubahan kebersihan diri sehingga pelajar masih kategori baik. Hampir sebagian besar pelajar memiliki kebersihan diri kurang baik sebanyak 58 orang (44,3%) hasil penulisan ini menjelaskan kebersihan diri buruk, hal ini menjelaskan bahwa bermain game online memiliki hubungan dengan *personal hygiene* atau kebersihan diri. Siswa juga dapat memainkan game ini di konsol seperti PlayStation. Akibatnya, ada korelasi antara standar kebersihan pribadi siswa dan kecanduan mereka terhadap game daring. Argumen utama penulisan ini adalah bahwa pelajar merupakan kelompok yang sangat rentan, dan seseorang yang rutinitas hariannya dihabiskan untuk bermain game dapat memperlihatkan penurunan serupa dalam kebersihan pribadi karena hal ini.

Table *Crosstabs* memperlihatkan sebaian besar adiksi *game online* ringan dengan *personal hygiene* baik sebanyak 29 orang 22,1%, hal ini memperlihatkan jika pelajar yang tidak terlalu kecanduan game online tidak mengalami perubahan pada kebersihan diri, dikarenakan fokus seseorang bermain *game online* hanya tertuju pada permainan yang sedang dilakukan. Pada sebagian kecil pelajar

dengan *game online* ringan dengan *personal hygiene* kurang baik sebanyak 37 orang 28,2 %, hal ini memperlihatkan jika kecanduan ringan pada pelajar juga mempengaruhi pada kebersihan diri mereka, sehingga menjadi sebuah perubahan yang mendasar pada diri mereka meliputi kebiasaan menjaga kebersihan diri.

Hasil penulisan memperlihatkan sebagian besar adiksi bermain *game online* sedang dengan *personal hygiene* baik sebanyak 36 orang 27,5%, hal ini memperlihatkan jika pelajar yang bermain *game online* dalam kategori *sedang* mereka juga memperhatikan kebersihan diri, meskipun mereka asik dalam bermain *game online*. Hasil Uji bivariate dengan uji *chi square* memperlihatkan jika $p\text{-value} = 0,047 < \text{dari nilai alpha } 0,05$ artinya ada hubungan antara adiksi *game online* dengan *personal hygiene* pelajar SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda tahun 2024, sedangkan nilai rasio sebesar 0,854 artinya pelajar yang memiliki adiksi *game online* lebih cenderung memiliki *personal hygiene* yang *kurang baik*.

SIMPULAN

Menurut analisis univariat. Uji bivariat menggunakan uji *chi-square* menghasilkan nilai p sebesar 0,047, yang lebih kecil dari nilai α sebesar 0,05. Rasio peluangnya adalah 0,584. Tampaknya ada korelasi antara kebersihan pribadi yang buruk pada siswa dengan kecanduan video *game* pada tahun 2024 di SMK Istiqomah Muhammadiyah 04 Samarinda, yang mana mereka berasal dari kategori sosial ekonomi terendah.

Saran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap pelajar untuk lebih mengontrol permainan *game online*. Dan diharapkan institusi pendidikan juga dapat memberikan aturan yang lebih tegas pada peserta didik terkait penggunaan *smartphone* yang digunakan untuk bermain *game online*. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang digunakan untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Widiarti T, Istiani Hg, Rokhmia E. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Dan Motivasi Belajar. *J Nurs Educ Pract*. 2024;3(4):127–34.
2. Sitti Anggraini, Agustinus Rudi Yanto. Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smpn Alok Maumere. *J-Abdi J Pengabdian Kpd Masy*. 2022;1(8):1645–52.
3. Mandala Ms, Inandha Lv, Hanifah Ir. Hubungan Tingkat Pendapatan Dan Pendidikan Dengan Perilaku Masyarakat Melakukan Swamedikasi Gastritis Di Kelurahan Nunleu Kota Kupang. *J Sains Dan Kesehat*. 2022;4(1):62–70.
4. Pandowo, Kurniasari. Pemahaman Personal Hygiene Melalui Pendidikan Kesehatan Pada Penghuni Lapas Perempuan Kelas Ii B Yogyakarta. *J Community Empower*. 2019;1(1):18–23.
5. Fariha An. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda. *Uin Syarif Hidayatullah*. 2021;2–3.
6. Anjayani S, Susilowati T, Prajayanti Ed, Mursudarinah M. Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online Dengan Praktik Personal Hygiene Pada Siswa Smk Negeri 2 Surakarta. *J Ilmu Dan Teknol Kesehat*. 2020;11(2).
7. Herdiani Fd. Penerapan Oracle Enterprise Architecture Development (Oadp) Dalam Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Manajemen Aset Properti: Studi Kasus Pt. Pos Properti Indonesia. *J Ilmu Terap Univ Jambi*. 2021;5(1):31–8.
8. Adelia A, Valianti Mr, Arifin Ma. Analisis Komperatif Dalam Realisasi Volume Penjualan Gas Elpiji Di Pt. Pertamina (Persero) Marketing Operasional Region Ii. *J Media Akunt*. 2023;5(2):186–94.
9. Firmansyah R, Hunafi N, Sugiyono. Perancangan Sistem Informasi Literasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Sist Inf ,Teknologi Inf Dan Komput [Internet]*. 2019;10(1):52–61.
10. Salmaa. Instrumen Penelitian [Internet]. Deepublish. 2023. Available From: <https://Penerbitdeepublish.Com/Instrumen-Penelitian/>
11. Fahira An. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda. *Uin Syarif Hidayatullah*. 2021;2–3.

12. Mandailina V, Pramita D, Syaharyddin, Ibrahim, Nurmiwati, Abdillah. Uji Hipotesis Menggunakan Software Jasp Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Teknik Analisa Data Pada Riset Mahasiswa. *J Character Educ Soc* [Internet]. 2022;5(2):512–9.
13. Fitri M. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. 2020;2(2).
14. Rondo Aaa, Wungouw His, Onibala F. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *J Keperawatan*. 2019;7(1).
15. Mais Fr, Rompas Ssj, Gannika L. Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *J Keperawatan*. 2020;8(2):18.
16. Juniarto A, Apriliyani I, Rahmawati An, Notoatmodjo S, Nurhidayanti O, Hartati E, Et Al. Gambaran Kecanduan Game Online Dilihat Dari Durasi Lama Bermain Pada Remaja Di Smp Negeri 2 Randudongka. *Semin Nas Penelit Dan Pengabd Kpd Masy Purwokerto* [Internet]. 2021;1(1):840–344.
17. Wijayanti S. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa Smk Barunawati Jakarta. 2022;9(1):356–63.
18. Mulawarman D, Novitayani S, Alfiandi R, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh M, Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh B. The Correlation Between Online Game Addiction And Social Interaction Among Universitas Syiah Kuala Students. *Jim Fkep*. 2022;Vi(3):75–80.