

Viena Millatul Husna
202210420311068
Ilmu Keperawatan

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*
DENGAN KUALITAS TIDUR DAN KECEMASAN PADA
MAHASISWA DI INDONESIA**

SKRIPSI



OLEH :

VIENA MILLATUL HUSNA

NIM.202210420311068

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

Vlena Millatul Husna
202210420311068
Ilmu Keperawatan

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*
DENGAN KUALITAS TIDUR DAN KECEMASAN PADA
MAHASISWA DI INDONESIA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan
(S.Kep) Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Malang



OLEH :

VIENA MILLATUL HUSNA

NIM.202210420311068

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN
KUALITAS TIDUR DAN KECEMASAN PADA MAHASISWA DI
INDONESIA

SKRIPSI

Disusun Oleh:

VIENA MILLATUL HUSNA

NIM. 202210420311068

Skripsi ini Telah Disetujui

Tanggal 15 Januari 2026

Penguji 1

Penguji 2




Tutu April Ariani, S.Kep., M.Kes., Ph.D
NIP.UMM. 11414100565



Ollyvia Fredska D.M, S.Kep.Ns.M.Sc
NIP.UMM. 140309031989

Penguji 3



Muhammad Muslih, S.Kep., Ns., M.Sc., PhD
NIP.UMM. 110127081987

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Malang



Dr. apt. Hidayah Rachmawati, S.Si, Sp.FRS
NIP.UMM. 14406090449

**SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS
SKRIPSI DAN HASIL PENELITIAN**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viena Millatul Husna

NIM : 202210420311068

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan Kualitas Tidur dan Kecemasan pada Mahasiswa di Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Malang, 30 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan,



VIENA MILLATUL HUSNA

NIM. 202210420311068

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Hubungan Internet Gaming Disorder (IGD) dengan Kualita Tidur dan Kecemasan pada Mahasiswa di Indonesia” dengan lancar. Proposal skripsi ini merupakan tugas akhir guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Penyusunan proposal ini dapat selesai bukan hanya kemampuan penulis semata, melainkan juga adanya dukungan dan bantuan berbagi pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Bersama ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Ibu Dr. apt. Hidajah Rachmawati, S.Si, Sp.FRS., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang;
2. Ibu Nur Aini, S.Kep.Ns.,M.Kep, selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang;
3. Bapak Muhammad Muslih, S.Kep., Ns., M.Sc, PhD, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini;
4. Ibu Tutu April Ariani, S.Kep., M.Kes., Ph.D dan ibu Ollyvia Freeska D.M, S.Kep, Ns, M.Sc, selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, kritik dan ilmu kepada penulis agar skripsi ini menjadi lebih baik;
5. Seluruh jajaran akademika Universitas Muhammadiyah Malang terutama dosen pengajar Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah

Malang, serta para staf Universitas Muhammadiyah Malang yang mengajarkan dan membimbing saya banyak hal;

6. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada responden yang sudah berpartisipasi terhadap penelitian saya, kesediaan responden dalam penelitian ini sangat dibutuhkan demi kelancaran penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan, maka dari itu penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kesalahan dan ketidaksopanan yang mungkin telah penulis buat. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Demikian skripsi ini, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 30 Desember 2025

Peneliti



ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN KUALITAS TIDUR DAN KECEMASAN PADA MAHASISWA DI INDONESIA

Vlena Millatul Husna¹, Muhammad Muslih^{1*}, Tutu April Ariani¹, Ollyvia Freeska
Dwi Marta¹

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas
Muhammadiyah Malang

*Email: muslih@umm.ac.id

Latar Belakang: *Game online* merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai lokasi. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat berkembang menjadi *Internet Gaming Disorder*. *Internet gaming disorder* berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik maupun psikologis, seperti gangguan kualitas tidur dan peningkatan kecemasan.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara *Internet gaming disorder* dengan kualitas tidur dan kecemasan pada mahasiswa di Indonesia.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain studi *cross sectional* yang dilakukan pada mahasiswa di Indonesia. Sebanyak 659 partisipan terpilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari *Internet Gaming Disorder Test-20* (IGDT-20), *Pittsburgh Sleep Quality Index* (PSQI), dan *Self-Rating Anxiety Scale* (SAS). Analisis data yang dilakukan dengan uji korelasi Spearman untuk mengetahui hubungan antar variabel.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat *internet gaming disorder* dengan kualitas tidur ($r=0,38$; $p=0,000$). Selain itu, ditemukan juga hubungan yang signifikan antara *internet gaming disorder* dengan tingkat kecemasan ($r=0,33$; $p=0,000$). Arah hubungan positif, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *internet gaming disorder*, maka semakin buruk kualitas tidur dan semakin tinggi tingkat kecemasan.

Kesimpulan: Kualitas tidur dan kecemasan memiliki hubungan yang signifikan namun tergolong lemah. Hal ini menunjukkan bahwa selain *internet gaming disorder* juga terdapat faktor lain yang ikut serta mempengaruhi terjadinya kualitas tidur yang buruk dan kecemasan, seperti derasi bermain yang berlebihan, perubahan ritme tidur, motivasi sosial dalam bermain game, perasaan kesepian, dan tekanan emosional.

Keywords: *Internet-gaming-disorder, sleep-quality, anxiety, students, mental-health.*

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER WITH SLEEP QUALITY AND ANXIETY IN STUDENTS IN INDONESIA

Vlena Millatul Husna¹, Muhammad Muslih^{1*}, Tutu April Ariani¹, Ollyvia Freeska
Dwi Marta¹

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas
Muhammadiyah Malang

*Email: muslih@umm.ac.id

Background: Online gaming is a form of digital entertainment that is played via the internet and enables individuals to interact with players from different locations. When used excessively, it can develop into internet gaming disorder. Internet gaming disorder has been associated with various negative physical and psychological outcomes, including poor sleep quality and increased levels of anxiety.

Objective: This study aimed to examine the relationship between Internet Gaming Disorder (IGD) and sleep quality as well as anxiety among university students in Indonesia.

Methods: This study employed a cross-sectional design and was conducted among university students in Indonesia. A total of 659 participants were selected using purposive sampling. Data were collected using a questionnaire consisting of the Internet Gaming Disorder Test-20 (IGDT-20), the Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI), and the Self-Rating Anxiety Scale (SAS). Data were analyzed using the Spearman correlation test to examine the relationships among the variables.

Results: The results showed a significant positive correlation between Internet Gaming Disorder (IGD) and sleep quality ($r = 0.38$; $p < 0.001$). In addition, a significant positive correlation was also found between IGD and anxiety levels ($r = 0.33$; $p < 0.001$). These findings indicate that higher levels of IGD are associated with poorer sleep quality and increased levels of anxiety.

Conclusion: There is a significant but weak relationship between sleep quality and anxiety. This finding suggests that, in addition to Internet Gaming Disorder (IGD), other factors may contribute to poor sleep quality and elevated anxiety, including excessive gaming duration, disruptions in sleep rhythms, social motivations for gaming, feelings of loneliness, and emotional distress.

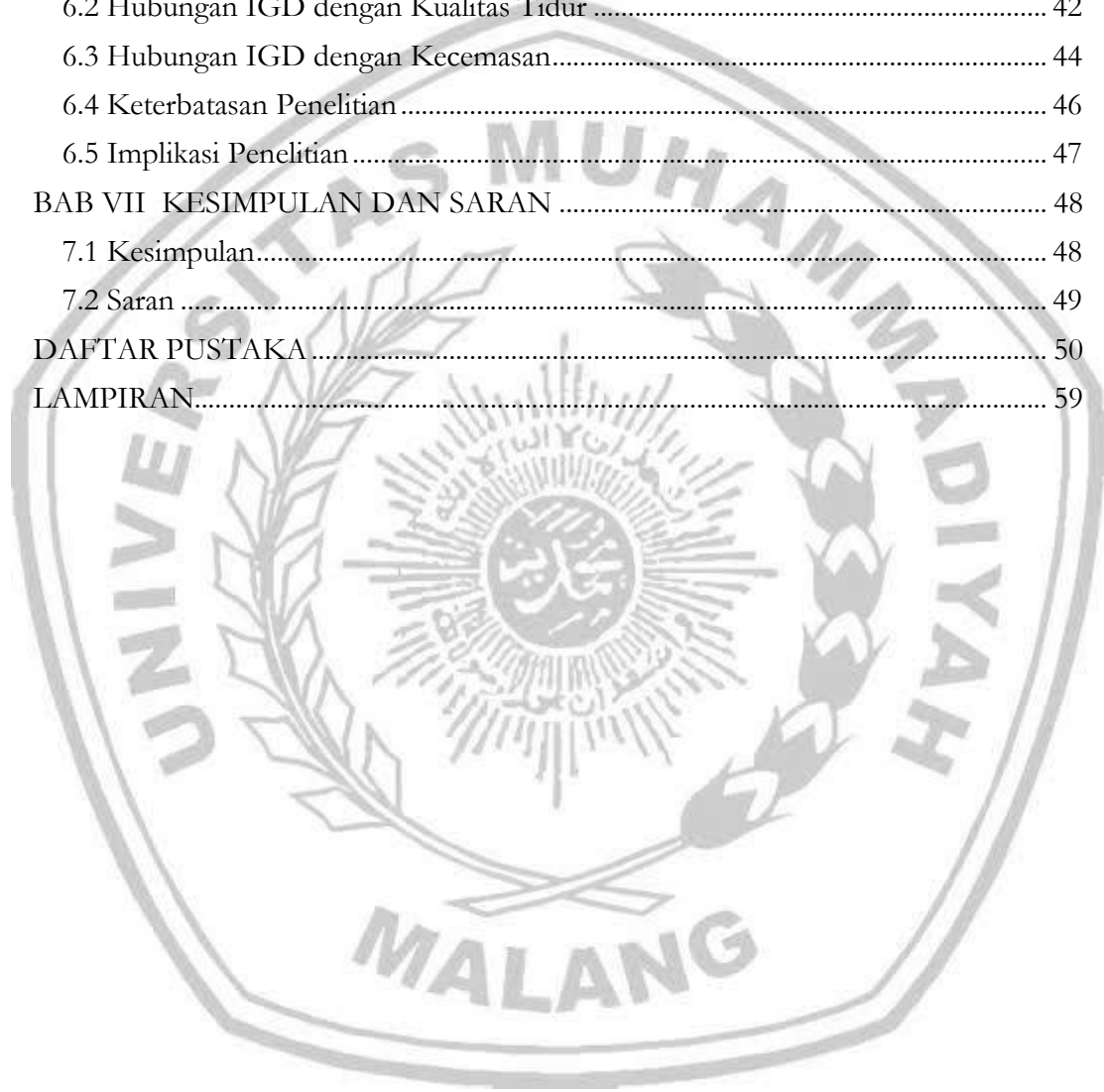
Keywords: *Internet-gaming-disorder, sleep-quality, anxiety, students, mental-health.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Bagi Pasien	4
1.4.2 Bagi Perawat.....	4
1.4.3 Bagi Lembaga.....	4
1.5 Keaslian Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Internet Aming Disorder (IGD).....	9
2.1.1 Definisi IGD.....	9
2.1.2 Kriteria Diagnostik <i>IGD</i>	9
2.1.3 Faktor Risiko Terjadinya <i>IGD</i>	11
2.1.4 Dampak <i>IGD</i> Terhadap Kesehatan Fisik dan Psikologis	12
2.2 Kualitas Tidur	13
2.2.1 Definisi Kualitas Tidur.....	13
2.2.2 Jenis-Jenis Tidur	14
2.2.3 Tahapan Tidur	14
2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur	15
2.2.5 Hubungan IGD Dengan Gangguan Kualitas Tidur	16
2.3 Kecemasan.....	17
2.3.1 Definisi Kecemasan	17

2.3.2	Klasifikasi Kecemasan.....	18
2.3.3	Faktor Risiko dan Pemicu Kecemasan.....	19
2.3.4	Hubungan IGD dengan Kecemasan	19
2.4	Hubungan IGD Terhadap Kualitas Tidur dan Kecemasan.....	20
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS		22
3.1	Kerangka Konsep.....	22
3.2	Deskripsi Kerangka Konsep.....	23
3.3	Hipotesis	24
BAB IV METODE PENELITIAN		25
4.1	Desain Penelitian	25
4.2	Populasi, Teknik Sampling Dan Sample.....	25
4.2.1	Populasi.....	25
4.2.2	Teknik Sampel	25
4.2.3	Sampel.....	26
4.3	Variabel Penelitian.....	27
4.3.1	Variabel Independen	27
4.3.2	Variabel Dependen	27
4.4	Definisi Operasional	28
4.5	Tempat Penelitian.....	29
4.6	Waktu Penelitian.....	29
4.7	Instrumen Penelitian.....	30
4.7.1	Instrumen Data Demografi.....	30
4.7.2	Kuisiomer IGD dengan <i>Internet Gaming Disorder Test-20</i> (IGDT-20)	30
4.7.3	Kuisiomer kualitas tidur dengan <i>Pittsburgh Sleep Quality Index</i> (PSQI).....	31
4.7.4	Kuisiomer <i>Self-Rating Anxiety Scale</i> (SAS)	31
4.8	Prosedur Pengumpulan Data	32
4.8.1	Tahap Persiapan	32
4.8.2	Tahap Pelaksanaan	33
4.8.3	Tahap Pengelolaan Data	33
4.9	Analisis Data.....	33
4.9.1	Analisis Univariat	33
4.9.2	Analisis Bivariat.....	34
4.10	Etika Penelitian.....	34
BAB V HASIL PENELITIAN.....		36
5.1	Analisis Univariat.....	36

5.1.1 Analisis Demografi, IGD, Kualitas Tidur dan Kecemasan Responden Penelitian.....	36
5.2 Analisis Bivariat	38
5.2.1 Analisis Hubungan IGD dengan Kualitas Tidur	38
5.2.2 Analisis Hubungan IGD dengan Kecemasan	38
BAB VI PEMBAHASAN.....	40
6.1 Identifikasi, Demografi, IGD, Kualitas Tidur, dan Kecemasan	40
6.2 Hubungan IGD dengan Kualitas Tidur	42
6.3 Hubungan IGD dengan Kecemasan.....	44
6.4 Keterbatasan Penelitian	46
6.5 Implikasi Penelitian	47
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	48
7.1 Kesimpulan.....	48
7.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi operasional penelitian.....	28
Tabel 5. 1 Karakteristik Demografi, IGD, Kualitas Tidur dan Kecemasan Responden Penelitian (n=659).....	36
Tabel 5. 2 Hubungan Antara IGD Dengan Kualitas Tidur (n=659).....	38
Tabel 5. 3 Hubungan Antara IGD Kecemasan (n=659)	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Kerangka konsep	22
Gambar 4 1 Hasil software GPower menghitung jumlah sampel	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Menjadi Responden	59
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	60
Lampiran 3. Uji Etik.....	68



DAFTAR PUSTAKA

- Achsani, M. R. Y. (2023). *Hubungan Kecemasan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.
- Adnin, M., Latif, S., Supiati, ;, Profesi, P., Bimbingan, G. P., Universitas, K., Makassar, N., Bimbingan, P., & Fakultas, K. (n.d.). Studi Kasus Tentang Kecanduan Game Online, Faktor Penyebab dan Upaya Memperbaiki dengan Menggunakan Konseling Individual. *Ejournal-Jp3.ComS Latiffjurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 2023•ejournal-Jp3.Com, 5(3)*. Retrieved December 21, 2024, from <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/947>
- Aisha Nurwanti, L., Regina Susanti, L., Julian Tohir, O., Putri Rachmadania, D., Frasatya, A., Lestari, S., Mahardhika Surabaya, S., & Aisha Nurwanti STIE Mahardhika Surabaya, L. (2023). Kesehatan Mental Pada Remaja di Era Gempuran Game Online. *Journal Of Economics, Business, Management, Accounting And Social Sciences, 1(3)*, 115–118. <https://ojs.putrajawa.co.id/index.php/jebmass/article/view/30>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ), 1(2)*, 42–47. <https://doi.org/10.37385/CEEJ.V1I2.108>
- Alshammari, T., Alseraye, S., Rogowska, A., Alrasheed, N., & Alshammari, M. (2022a). Examining the Indirect Effect of Online Gaming on Depression via Sleep Inequality and Anxiety—A Serial and Parallel Mediation Analysis. *Journal of Clinical Medicine, 11(24)*, 7293. <https://doi.org/10.3390/jcm11247293>
- Alshammari, T., Alseraye, S., Rogowska, A., Alrasheed, N., & Alshammari, M. (2022b). Examining the Indirect Effect of Online Gaming on Depression via Sleep Inequality and Anxiety—A Serial and Parallel Mediation Analysis. *Journal of Clinical Medicine, 11(24)*, 7293. <https://doi.org/10.3390/jcm11247293>
- Ardita Pramesti, Inna Sholihati Embrik, & Ayu Pratiwi. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES), 1(2)*, 45–49. <https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>
- Ariatama, B., Effendy, E., & Amin, M. M. (2022). Relationship between Internet Gaming Disorder with Depressive Syndrome and Dopamine Transporter Condition in Online Games Player. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences, 7(16)*, 2638. <https://doi.org/10.3889/OAMJMS.2019.476>
- Arta, K., Marbun, F., Siagian, I. O., Sinaga, H., Diri, K., Kecemasan Pada Mahasiswa, T., Akhir, T., Skripsi, M., Kesehatan, I., Bandung, I., Kesehatan, J., Studi, P., & Keperawatan, S. (2023). Kepercayaan Diri dengan Tingkat Kecemasan pada Mahasiswa Tingkat Akhir dalam Mengerjakan Skripsi di Institut Kesehatan Immanuel Bandung. *Jurnal Kesehatan, 12(2)*, 321–332. <https://doi.org/10.46815/JK.V12I2.159>

- Astutik, I., Rohmah, N., Eka, Z., Anggraeni, Y., Studi, P., Keperawatan, I., Kesehatan, I., Muhammadiyah, U., Karimata, J. J., 49 Sumpster, N., Jember, K., & Timur, J. (2024). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia 9-12 Tahun Di Sdn Grugugan Kidul 1. *Medic Nutricia : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(3), 81–90. <https://doi.org/10.5455/NUTRICIA.V5I3.5053>
- Boby, M., & Putra, S. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online*.
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2022). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/J.PSYCHRES.2018.12.158>
- Buysse, D. J., Reynolds, C. F., Monk, T. H., Berman, S. R., & Kupfer, D. J. (1989). The Pittsburgh sleep quality index: A new instrument for psychiatric practice and research. *Psychiatry Research*, 28(2), 193–213. [https://doi.org/10.1016/0165-1781\(89\)90047-4](https://doi.org/10.1016/0165-1781(89)90047-4)
- Catherine, A., Rodiani, R., & Graharti, R. (2023). Relation Between Sleep Position and Intraocular Pressure in People with Glaucoma. *Medical Profession Journal of Lampung*, 13(1), 122–127. <https://doi.org/10.53089/MEDULA.V13I1.565>
- Chia, D. X. Y., Ng, C. W. L., Kandasami, G., Seow, M. Y. L., Choo, C. C., Chew, P. K. H., Lee, C., & Zhang, M. W. B. (2020). Prevalence of internet addiction and gaming disorders in southeast Asia: A meta-analysis. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 7). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072582>
- De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., & Hichy, Z. (2021). Online Videogames Use and Anxiety in Children during the COVID-19 Pandemic. *Children*, 8(3), 205. <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Deanna Putri, A., Halimah Prodi Psikologi, L., Psikologi, F., & Islam Bandung, U. (2022). *Pengaruh Kecemasan Sosial terhadap IGD pada Remaja*. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i3.3100>
- Donelli, D., Antonelli, M., Bellinazzi, C., Gensini, G. F., & Firenzuoli, F. (2019). Effects of lavender on anxiety: A systematic review and meta-analysis. *Phytomedicine*, 65, 153099. <https://doi.org/10.1016/J.PHYMED.2019.153099>
- Duman, H., & Ozkara, B. Y. (2021). The impact of social identity on online game addiction: the mediating role of the fear of missing out (FoMO) and the moderating role of the need to belong. *Current Psychology*, 40(9), 4571–4580. <https://doi.org/10.1007/S12144-019-00392-W/METRICS>
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Fajar, M., muda, Y., Psikologi, M., & Psikologi, F. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/JER.V5I3.1273>
- Faranajhia, H., & Karuniawaty, T. P. (2025). *Hubungan antara internet gaming disorder dengan kualitas tidur pada remaja usia 15-18 tahun di era pasca-pandemi covid-19* (Vol. 11, Issue 1).

- Ghina, A. N. (2023). *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2023*.
- Gilbert, O., Ondang, L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 13(2).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/29290>
- Gurusinga, M. F. (2020). 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 tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8.
<https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>
- Hamidah, E., Fauziah, S., & Novryanthi, D. (2022). Hubungan Internet Addiction dengan Hubungan Interpersonal dan Kecemasan pada Remaja di Mts Persatuan Islam Cianjur. *Malahayati Nursing Journal*, 4(8), 2018–2024. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i8.6763>
- Handayani, H., Firmansyah, D. , Gunawan, I. , Mulyanti, S. , Setiawan, A. , & Budiawan, H. (2024). *Relationship Between Online Gaming Addiction with The Quality of Sleep Teenage in SMAN 1 Cimaragas Class XII. HealthCare Nursing Journal*.
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/healthcare/article/view/4436/2014>
- Handayani, M., Robeatul Adawiyah, S., & Puspita Sari. (2024). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smk Nusajaya Kabupaten Tangerang*. 9(2).
<https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644xa>
- Haryani, W. , & Idi Setiyobroto. (2022). *Modul Etika Penelitian*. <http://keperawatan-gigi.poltekkesjakarta1.ac.id/>
- Hastani, R. T., & Budiman, A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review. In *Borneo Student Research* (Vol. 3, Issue 2).
- Hidayat, R., Amir, H., Keperawatan, J. S., Masyarakat, K., Kunci, K., Usia, L., Tidur, K., & Benson, R. (2021). Pengaruh Teknik Relaksasi Benson Terhadap Kualitas Tidur pada Lanjut Usia. *An Idea Health Journal*, 1(01), 21–25. <https://doi.org/10.53690/IHJ.V1I1.14>
- Hutagalung, N. A., Marni, E., & Erianti, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Satu Program Studi Keperawatan Stikes Hang Tuah Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Hang Tuah (Hang Tuah Nursing Journal)*, 2(1), 77–89.
<https://doi.org/10.25311/JKH.VOL2.ISS1.535>
- Irfan, A. A. A. (2020). *Hubungan Antara Durasi Penggunaan Internet, Tingkat Kecemasan, Dan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Uin Syarif Hidayatul Jakarta*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64164>
- Irfan Syahroni, M., STIT Al-Aziziyah, D., TGH Umar Abdul Aziz kapek Gunung Sari Lombok Barat, J. I., & pos, kode. (2022). prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).

- Istiqomah, R. (2020). Approachment And Management Game Addiction As Clinical Condition. *Journal of Psychiatry Psychology and Behavioral Research*, 1(1), 10–14. <https://jppbr.ub.ac.id/index.php/jppbr/article/view/3>
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Khatimah, K., & Irawan, D. T. R. (2023). Faktor Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Sosial Media. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(5), 556–572. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i5.549>
- Kosasih, Adiwibawa, Syuhada, & Dahlia. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa Sman 1 Keruak Tahun 2020 | *Nusantara Hasana Journal*. <https://www.nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/546>
- Kosasih, P. W., Nur Adiwibawa, D., Syuhada, I., Dahlia, Y., Universitas, F. K., & Al-Azhar, I. (2022a). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone dengan kualitas tidur siswa SMAN 1 Keruak tahun 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), Page.
- Kosasih, P. W., Nur Adiwibawa, D., Syuhada, I., Dahlia, Y., Universitas, F. K., & Al-Azhar, I. (2022b). The relationship of addiction playing online games on smartphone with the sleep quality of students at sman 1 keruak in 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), Page.
- Kumar, G., Dash, P., Jnaneswar, A., Suresan, V., Jha, K., & Ghosal, S. (2022a). Impact of internet addiction during COVID-19 on anxiety and sleep quality among college students of Bhubaneswar city. *Journal of Education and Health Promotion*, 11(1), 156. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_396_21
- Kumar, G., Dash, P., Jnaneswar, A., Suresan, V., Jha, K., & Ghosal, S. (2022b). Impact of internet addiction during COVID-19 on anxiety and sleep quality among college students of Bhubaneswar city. *Journal of Education and Health Promotion*, 11(1), 156. https://doi.org/10.4103/JEHP.JEHP_396_21
- Kumbara, H., Metra, Y., & Ilham, Z. (2019). Analisis Tingkat Kecemasan (Anxiety) Dalam Menghadapi Pertandingan Atlet Sepak Bola Kabupaten Banyuasin Pada Porprov 2017. *JURNAL ILMU KEOLAHRAAGAN*, 17(2), 28. <https://doi.org/10.24114/jik.v17i2.12299>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Kusumastuti, D. (2020a). Kecemasan dan Prestasi Akademik pada Mahasiswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(1), 22–33. <https://doi.org/10.31289/ANALITIKA.V12I1.3110>
- Kusumastuti, D. (2020b). Kecemasan dan Prestasi Akademik pada Mahasiswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(1), 22–33. <https://doi.org/10.31289/ANALITIKA.V12I1.3110>

- Maharani, S. D., & Dwiana, A. (2024). Pengaruh bermain game online terhadap kualitas tidur mahasiswa kedokteran Universitas Tarumanagara. *Tarumanagara Medical Journal*, 6(2), 333–340. <https://doi.org/10.24912/tmj.v6i2.33361>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V1I2.23>
- Marta, O. F. D., Kuo, S. Y., Bloomfield, J., Lee, H. C., Ruhyandudin, F., Poynor, M. Y., Brahmadi, A., Pratiwi, I. D., Aini, N., Mashfufa, E. W., Hasan, F., & Chiu, H. Y. (2020). Gender differences in the relationships between sleep disturbances and academic performance among nursing students: A cross-sectional study. *Nurse Education Today*, 85, 104270. <https://doi.org/10.1016/J.NEDT.2019.104270>
- Melina, S. A., & Herbawani, C. K. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental Remaja Selama Pandemi Covid-19: Tinjauan Literatur. *MEDIA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA*, 21(4), 286–291. <https://doi.org/10.14710/mkmi.21.4.286-291>
- Mulyati, L., Sutandi, A., & Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan Garawangi, S. (2020). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Desa Garawangi Kuningan. *National Nursing Conference*, 1(1), 12–12. <https://doi.org/10.34305/NNC.V1I1.118>
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). *Pengaruh Kesepian terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Battle Royale Game*. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>
- Nadya, R., & Wati, L. (2023). Problematic Internet Use Dan Kualitas Tidur Pada Dewasa Awal. *Journal of Social and Economics Research*, 5(2), 412–419. <https://doi.org/10.54783/JSER.V5I2.150>
- Nikolic, A., Bukurov, B., Kocic, I., Vukovic, M., Ladjovic, N., Vrhovac, M., Pavlović, Z., Grujicic, J., Kisic, D., & Sipetic, S. (2023a). Smartphone addiction, sleep quality, depression, anxiety, and stress among medical students. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1252371>
- Nikolic, A., Bukurov, B., Kocic, I., Vukovic, M., Ladjovic, N., Vrhovac, M., Pavlović, Z., Grujicic, J., Kisic, D., & Sipetic, S. (2023b). Smartphone addiction, sleep quality, depression, anxiety, and stress among medical students. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1252371>
- Ningsih W, & Hidayati E. (2022). *Penerapan Prosedur Denda Dan Psikoedukasi Pola Asuh Untuk Menurunkan Internet Gaming Disorder Pada Anak | Jurnal Sudut Pandang*. <http://thejournalish.com/ojs/index.php/sudutpandang/article/view/379>
- Novianti, A. (2024). *Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) pada Kesehatan Psikologis Remaja*.

- NoviantI C.D. , & Matulesy A. . (2023). *Kecanduan internet pada mahasiswa: Bagaimana peranan pengungkapan diri dan kontrol diri? | INNER: Journal of Psychological Research*. <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/804>
- Nugraha, F. A., Aisyiah, A., & Wowor, T. J. F. (2023). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Kualitas Tidur pada Remaja di SMPN 254 Jakarta. *Malabayati Nursing Journal*, 5(9), 3063–3076. <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i9.9242>
- Nur, A., & Yaumil Utami, F. (2022). Proses dan Langkah Penelitian Antropologi: Sebuah Literature Review. In *Sosial dan Budaya* (Vol. 3, Issue 1). *Jurnal Dialektika*. <http://jurnal.staidimakassar.ac.id/index>.
- Nursyifa, F. I., Widiанти, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan BSI*, VIII(1). <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan>
- Ongkowijaya, J. A., & Andangsari, E. W. (2024). *Internet Gaming Disorder of Gamers: A Study on Values and Online Gaming Behavior*. 31. <https://doi.org/10.3390/engproc2024074031>
- Panatra, V., & Tiatri, S. (2024). Hubungan antara kecanduan game online mobile legends dan kecemasan interaksi sosial siswa smp xyz jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 8(1), 188–195. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v8i1.21242.2024>
- Parwatha, N. W., Ardjana, I. E., Windiani, I. T., Adnyana, I. S., & -, S.-. (2019). Gangguan sikap menentang akibat adiksi internet pada remaja. *Medicina*, 50(3). <https://doi.org/10.15562/medicina.v50i3.692>
- Peng, A., Ji, S., Lai, W., Hu, D., Wang, M., Zhao, X., & Chen, L. (2024). The bidirectional relationship between sleep disturbance and anxiety: Sleep disturbance is a stronger predictor of anxiety. *Sleep Medicine*, 121, 63–68. <https://doi.org/10.1016/J.SLEEP.2024.06.022>
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLoS ONE*, 9(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pramesti, A., Sholihati Embrik, I., Pratiwi, A., Program, M., Keperawatan, S. S., Madani, U. Y., Universitas, D., & Madani, Y. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 1(2), 45–49. <https://doi.org/10.59435/JURDIKES.V1I2.156>
- Pratama, R. A. , Widiанти, E. , & Hendrawati, H. (2020). *Tingkat Kecanduan Games online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. *Journal of Nursing Care*. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Pratama%2C+R.+A.%2C+Widiанти%2C+E.%2C+%26+Hendrawati%2C+H.+%282020%29.+Tingkat+Kecanduan+Games+online+pada+Mahasiswa+Fakultas+Keperawatan.+Journal+of+Nursing+Care%2C+3%282%29.&btnG=

- Prawesti, I., & Sari, I. Y. (2021). *Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders*.
[https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:H3STwNG6dVEJ:scholar.google.com/++internet+gaming+disorder+\(IGD\)+adalah+mahasiswa&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2021](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:H3STwNG6dVEJ:scholar.google.com/++internet+gaming+disorder+(IGD)+adalah+mahasiswa&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2021)
- Prawesti, I., Yunita Sari, I., Studi Diploma, P., & Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda, K. (2021). *Internet gaming disorder (igd) pada mahasiswa ditinjau dari kriteria diagnostic and statistical manual of mental disorders v (dsm v) di masa pandemi covid-19*. 8(2).
- Putri, M. Y., Yuliana, Y., Yulastri, A., Erianti, Z., & Izzara, W. A. (2023). Artikel Review: Dampak Kecanduan Bermain Game Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(05), 291–303. <https://doi.org/10.58812/JPKWS.V1I05.827>
- Putri, Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Di Smkn Martapura. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213–1224. <https://doi.org/10.33578/MBI.V17I6.245>
- Ratnaningsih, A., Ramadhani, A. P., Afanti, L., Nugroho, A. W., & Pamungkas, T. Y. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1456–1465. <https://doi.org/10.31949/JB.V5I2.8806>
- Rezkika, V., Doko, R., & Naabawati, M. A. ?. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Di SD Inpres 2 Lambunu Kecamatan Bolano Kabupaten Parigi Moutong. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 283–287. <https://doi.org/10.59435/GJMI.V1I3.89>
- Riswana Khairunnisa, Meilinda Zahara Putri, Desi Purnamasari Siregar, Fairuz Miftahul Jannah, Salma Dini Zafira, Dea Dalina, Khaula Lutfia Fariha, Muthea Farida, Rafita Sari, Septia Putri, Febi Efendi, Fakhri Indratno Aji, Amelia Raranditha, Ana Fardana, & Sianova Amelia. (2024). Internet Addiction Disorder Pada Generasi-Z Di Era Modernisasi. *Proceeding Conference on Psychology and Behavioral Sciences*, 1(1), 73–77. <https://doi.org/10.61994/cpbs.v1i1.13>
- Salsabilla, A. R. (2020). *Annisa Ridha Salsabilla, Lavender Aromatherapy for Reducing Anxiety Level of Labor Aromaterapi Lavender sebagai Penurun Tingkat Kecemasan Persalinan Lavender Aromatherapy for Reducing Anxiety Level of Labor*. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.407>
- Sari I. (2020). *Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kecemasan Masyarakat : Literature Review*. <https://ejournal.biges.ac.id/index.php/kesehatan/>
- Setyowati, A., Chung, M.-H., & Yusuf, A. (2019). Development of self-report assessment tool for anxiety among adolescents: Indonesian version of the Zung self-rating anxiety scale. *Journal of Public Health in Africa*, 10. <https://doi.org/10.4081/jphia.2019.1172>

- Sitanggang, M. W. A., & Rantung, J. (2024). Hubungan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Advent Indonesia. *Jurnal Sehat Indonesia (JUSINDO)*, 6(02). <https://doi.org/10.59141/jsi.v6i02.126>
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/IHSAN.V1I2.55>
- Susanti, S., Qomaruzzaman, B., & Tamami, T. (2022). Dampak Terapi Murottal Al-Qur'an terhadap Kualitas Tidur (Studi Kasus pada Mahasiswa Tasawuf dan Psikoterapi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 2018). *Jurnal Riset Agama*, 2(1), 244–257. <https://doi.org/10.15575/jra.v2i1.17177>
- Susilowati, I., Nurkhalim, R. F., & Hasanah, L. (2022). Tinjauan Prosedur Kelengkapan Pencatatan Data Demografi Pasien Baru Di Rsud X Trenggalek. *Jurnal Wiyata: Penelitian Sains Dan Kesehatan*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.56710/wiyata.v9i1.597>
- Tumiarti, & Hidayah, N. (2023). Hubungan Pola Tidur Dengan Perkembangan Emosi Anak Usia 7 Sampai 12 Tahun Di TFK Ainul Mardhiyyah. *IKTIFAK: Journal of Child and Gender Studies*, 1(1), 51–62. <https://jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/Iktifak/article/view/599>
- Utami, J., Indarwati, R., & Pradanie, R. (2021). Analisa Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tidur Lansia Di Panti. *Jurnal Health Sains*, 2(3), 362–380. <https://doi.org/10.46799/JHS.V2I3.135>
- Widiarti, T., Istiani, H. G., & Rokhmiati, E. (2024a). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar. *Journal of Nursing Education and Practice*, 3(4), 127–134. <https://doi.org/10.53801/JNEP.V3I3.211>
- Widiarti, T., Istiani, H. G., & Rokhmiati, E. (2024b). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar. *Journal of Nursing Education and Practice*, 3(4), 127–134. <https://doi.org/10.53801/JNEP.V3I3.211>
- Widiyani, K. R., Amelia, F., & Chairani, A. (2021). Hubungan adiksi game online dengan kualitas tidur pada anak di smp teratai putih global bekasi tahun 2020. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.24912/jmstkik.v5i1.8277>
- Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., Pakpour, A. H., & Lin, C. Y. (2020a). Relationships between Severity of Internet Gaming Disorder, Severity of Problematic Social Media Use, Sleep Quality and Psychological Distress. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020, Vol. 17, Page 1879, 17(6), 1879. <https://doi.org/10.3390/IJERPH17061879>
- Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., Pakpour, A. H., & Lin, C.-Y. (2020b). Relationships between Severity of Internet Gaming Disorder, Severity of Problematic Social Media Use, Sleep Quality and Psychological Distress. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6), 1879. <https://doi.org/10.3390/ijerph17061879>

- Woran, K., Kundre, R. M., Pondaag, F. A., Program Studi Ilmu Keperawatan, M., Kedokteran, F., Sam Ratulangi, U., & Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi, P. (2020). Analisis Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. *JURNAL KEPERAWATAN*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.35790/JKP.V8I2.32092>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/PERSPEKTIF.V3I2.1540>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.30813/PSIBERNETIKA.V13I1.2272>
- Zhang, J., Wang, J., Wang, Y., Zhang, D., Li, H., & Lei, Y. (2024). Sleep deprivation increases the generalization of perceptual and concept-based fear: An fNIRS study. *Journal of Anxiety Disorders*, 105, 102892. <https://doi.org/10.1016/J.JANXDIS.2024.102892>
- Zung, W. W. K. (2013). Self-Rating Anxiety Scale. *PsycTESTS Dataset*. <https://doi.org/10.1037/T04092-000>



Lampiran 5. Hasil Uji Plagiasi

 <p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG</p>  	FAKULTAS ILMU KESEHATAN																												
	ILMU KEPERAWATAN s1-keperawatan.umm.ac.id s1-keperawatan@umm.ac.id																												
	SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI																												
	Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 4/24/2025, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :																												
	Nama : Viena Millatul Husna																												
	Nim : 202210420311068																												
	Prodi : Ilmu Keperawatan																												
	Judul Naskah : Hubungan Antara Internet Gaming Disorder (IGD) dengan Kualitas Tidur dan Kecemasan pada Mahasiswa di Kota Malang																												
	Jenis Naskah : Proposal Skripsi																												
	Keperluan : Seminar Proposal																												
Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :																													
	<table border="1"><thead><tr><th>No</th><th>Jenis Naskah</th><th>Maksimum Kesamaan</th><th>Hasil Deteksi</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>Bab 1 (Pendahuluan)</td><td>10</td><td>9%</td></tr><tr><td>2.</td><td>Bab 2 (Tinjauan Pustaka)</td><td>25</td><td>0%</td></tr><tr><td>3.</td><td>Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)</td><td>35</td><td>7%</td></tr><tr><td>4.</td><td>Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)</td><td>15</td><td></td></tr><tr><td>5.</td><td>Bab 7 (Kesimpulan & Saran)</td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>6.</td><td>Naskah Publikasi</td><td>25</td><td></td></tr></tbody></table>	No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi	1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	9%	2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	0%	3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	7%	4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15		5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5		6.	Naskah Publikasi	25	
No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi																										
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	9%																										
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	0%																										
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	7%																										
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15																											
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5																											
6.	Naskah Publikasi	25																											
Keputusan : Lolos																													
 Edi Purwanto, MNg Kaprosdi	Malang, 4/24/2025 Hormat Kami,  Muhammad Art Arfianto, M.Kep. Biro Skripsi																												
Catatan : Pemeriksa : Muliwana S.Psi																													
																													
Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 253 (Hunting) F: +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 149 (Hunting) F: +62 341 582 080	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur P: +62 341 464 318 (Hunting) F: +62 341 460 435 E: webmaster@umm.ac.id																											



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN

s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 12/12/2025, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : Viena Millatul Husna

Nim : 202210420311068

Prodi : Ilmu Keperawatan

Judul Naskah : Hubungan antara internet gaming disorder dengan kualitas tidur dan kecemasan pada mahasiswa di Indonesia

Jenis Naskah : Skripsi

Keperluan : Seminar Hasil

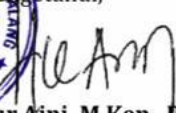
Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	9%
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	5%
6.	Naskah Publikasi	25	15%

Keputusan : Lolos

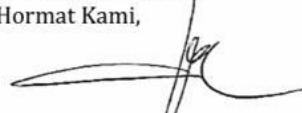


Mengetahui,


Nur Aini, M.Kep., PhD
Kaprosdi

Malang, 12/12/2025

Hormat Kami,


Muhammad Ari Arfianto, M.Kep.
Biro Skripsi

Catatan :
Pemeriksa : Mulyana S.Psi



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No.168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 148 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id