

ABSTRACT

Background: *The Internet is a technology that is developing very rapidly. One of the activities that can be done on the internet is internet gaming. Internet gaming has a negative impact, namely addictive behavior known as Internet Gaming Disorder (IGD). Someone who experiences internet gaming disorder has depression and higher stress levels. Depression and stress are factors that affect the menstrual cycle.*

Objective: *To find out the relation between internet gaming disorder and the menstrual cycle in young women at SMAN 4 Jambi City.*

Methods: *This research was conducted using a quantitative analytic research design with a cross sectional study approach. Respondents were class X and XI students of SMAN 4 Jambi City who were taken using the consecutive sampling method and met the inclusion and exclusion criteria in June 2022 until completion. The total sample of the study was 31 case groups and 31 control groups out of a total of 127 respondents. The instruments used were the IGD9-SF questionnaire and the validated menstrual cycle disorder questionnaire. Data analysis used the chi-square test.*

Results: *The results showed that the odds ratio was 0.648, which means that young women with internet gaming disorder are 0.648 times more at risk of experiencing menstrual disorders with a 95% confidence interval between 0.224-1.870. The p-value obtained was $p=0.421$ with a significance of 0.05 so it can be concluded that there is no relations between internet gaming disorder and the menstrual cycle in female students of SMAN 4 Jambi City.*

Conclusion: *There is no relation between internet gaming disorder and the menstrual cycle.*

Keywords: *internet gaming disorder, menstrual cycle*

ABSTRAK

Latar belakang: Internet merupakan teknologi yang berkembang sangat pesat. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan pada internet yaitu *internet gaming*. *Internet gaming* memiliki dampak negatif yaitu perilaku kecanduan yang disebut sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD). Seseorang yang mengalami *internet gaming disorder* memiliki depresi dan tingkat stress yang lebih tinggi. Depresi dan stress merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus menstruasi.

Tujuan: Mengetahui hubungan antara *internet gaming disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.

Metode: Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian analitik kuantitatif dengan pendekatan studi *cross sectional*. Responden merupakan siswi kelas X dan XI SMAN 4 Kota Jambi yang diambil dengan metode *consecutive sampling* dan telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi pada Juni 2022 hingga selesai. Total sampel penelitian sebanyak 31 kelompok kasus dan 31 kelompok kontrol dari total responden sebanyak 127 responden. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner IGD9-SF dan kuesioner gangguan siklus menstruasi tervalidasi. Analisis data menggunakan uji *chi-square*.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan nilai *odds ratio* 0,648 yang berarti remaja putri dengan *internet gaming disorder* 0,648 kali lebih beresiko mengalami gangguan menstruasi dengan interval kepercayaan 95% antara 0,224-1,870. Nilai *p-value* yang didapatkan yaitu $p = 0,421$ signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara *internet gaming disorder* dengan siklus menstruasi pada siswi SMAN 4 Kota Jambi.

Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan antara *internet gaming disorder* dengan siklus menstruasi.

Kata kunci: *internet gaming disorder*, siklus menstruasi