



**HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA
SMA NEGERI 1 PEMANGKAT**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai persyaratan untuk
Menyelesaikan Pendidikan S1 Keperawatan**

**OLEH :
ROBBY TARIQIN
NIM.821191023**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
YAYASAN RUMAH SAKIT ISLAM (YARSI) PONTIANAK
2023**

Diterima dan disetujui untuk dipertahankan untuk skripsi dengan judul :

“Hubungan Tingkat Stres Dengan Bermain *Game Online*

Pada Siswa SMA Negeri 1 Pemangkat”

Pembimbing I

Dr. Ns. Wahyu Kirana, M. Kep Sp. Kep. J

NIDN. 1106049002

Pembimbing II



Nurul Amaliyah, SKM,M.Sc

NIP. 1971052519970320002

SKRIPSI
HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN BERMAIN
GAME ONLINE PADA SISWA SMA NEGERI 1 PEMANGKAT

Disusun Oleh:
ROBBY TARIQIN
NIM: 821191023

Telah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Pada
Tanggal, 31 Agustus 2023

Penguji I

Penguji II

Dr. Florensa, M. Kep. Sp. Kep. J
NIDN. 1114057801

Ns. Nurul Hidayah, M.Kep
NIDN. 1119079101

Penguji III

Penguji IV



Dr. Wahyu Kirana, M. Kep Sp. Kep. J
NIDN. 1106049002

Nurul Amaliyah, SKM, M.Sc
NIP. 1971052519970320002

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk
Mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)

Mengetahui
Pontianak, 31 Agustus 2023

Ketua
STIKes Yarsi Pontianak

Ketua
Prodi Pendidikan Profesi Ners

Ns. Uti Rusdian Hidayat, M.Kep
NIDN. 1123058801

Ns. Nurpratiwi, M.Kep
NIDN. 1110118703

Hubungan Tingkat Stres Dengan Bermain *Game Online* Pada Siswa SMA Negeri 1 Pemangkat

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Yayasan Rumah Sakit Islam (YARSI)

Pontianak, Indonesia

Robby Tariqin¹, Wahyu Kirana², Nurul Amaliyah³

ABSTRAK

Latar Belakang: Gangguan stres adalah suatu perasaan yang ragu terhadap kemampuannya untuk mengatasi sesuatu karena persediaan yang ada tidak dapat memenuhi tuntutan kepadanya. Kecanduan *game online* sebagai kegiatan yang berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat stres dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa di SMA Negeri 1 Pemangkat.

Jenis Penelitian: Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian analitik korelatif. Populasi dalam penelitian ini untuk kelas 11 dengan jurusan MIPA dan IPS berjumlah 234 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner melalui *google form*. Hasil uji reabilitas kuesioner *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS) 42 dengan *Alpha Cronbach* yakni sebesar 0,951 untuk kuesioner kecanduan *game online* adalah *The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* dengan *Alpha Cronbach* yakni sebesar 0,73.

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan karakteristik untuk tingkat stres menunjukkan bahwa dari 78 responden didapatkan katagori normal sebanyak 29 responden dengan presentase 37%. Untuk katagori stres ringan sebanyak 18 responden dengan presentase 23%, Sedangkan untuk katagori stres berat sebanyak 4 responden dengan presentase 5%. Pada katagori stres sangat berat tidak dialami siswa/siswi SMA Negeri 1 Pemangkat. Untuk kecanduan *game online* bahwa dari 78 responden didapatkan hasil katagori normal sebanyak 13 responden dengan persentase 17%, 43 responden untuk katagori kecanduan ringan dengan presentase 55%. Sedangkan katagori kecanduan berat sebanyak 22 reponden dengan presentase 28%. Hasil uji statistik didapatkan nilai *correlation value* sebesar 0,284 dan nilai *p-value* sebesar 0,012 yang berarti $<0,05$ sehingga adanya hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa SMA Negeri 1 Pemangkat.

Kata Kunci : kecanduan *game online*, tingkat stres, siswa SMA.

***Relationship between Stress Levels and Online Game Playing in Students
Senior High School of Negeri 1 Pemangkat***

College Of Health Scienses Hospital Foundation Of Islam (YARSI)

Pontianak, Indonesia

Robby Tariqin¹, Wahyu Kirana², Nurul Amaliyah³

ABSTRACT

Background : *Stress disorder is a feeling of doubt about one's ability to cope with something because existing supplies cannot meet the demands on him. Online game addiction as excessive or compulsive activity towards online games that interfere with daily life.*

The Purpose: *This study aims to determine the relationship between stress levels and online gaming addiction in students at senior high school of negeri 1 Pemangkat.*

Type Of Research: *This study used a quantitative research design with a cross-sectional approach method. This study also used a correlative analytic research design. The population in this study for grade 11 with MIPA and IPS majors amounted to 234 people. The sampling technique used in this study was nonprobability sampling technique. The data collection method in this study was a questionnaire through google form. The results of the Depression Anxiety Stress Scale (DASS) 42 questionnaire reliability test with Alpha Cronbach which is 0.951 for the online game addiction questionnaire is The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire with Alpha Cronbach which is 0.73.*

Research Results : *The results showed that the characteristics for stress levels showed that out of 78 respondents, 29 respondents were found to be normal with a percentage of 37%. For mild stress categories as many as 18 respondents with a percentage of 23%, while for severe stress categories as many as 4 respondents with a percentage of 5%. The category of very severe stress is not experienced by students senior high school of Negeri 1 Pemangkat. For online game addiction that of the 78 respondents, the results of the normal category were 13 respondents with a percentage of 17%, 43 respondents for the mild addiction category with a percentage of 55%. While the heavy addiction category was 22 respondents with a percentage of 28%. The statistical test results obtained a correlation value of 0.284 and a p-value of 0.012 which means <0.05 so that there is a relationship between stress levels and addiction to playing online games in senior high school of Negeri 1 Pemangkat*

Keywords: *high school students, online game addiction, stress level*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanyalah milik *Allah Subhanahu wa ta'ala*, Tuhan pemilik alam semesta yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayat-Nya yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan, hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Hubungan Tingkat Stres Dengan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Siswa di SMA Negeri 1 Pemangkat”. Pada skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi keperawatan tahap akademik di STIKes YARSI Pontianak.

Shalawat dan salam tercurahkan kepada baginda *Rasulullah shallallahu alaihiwasallah*, sebagai tauladan kita semua. Teriring ucapan terima kasih, peneliti ucapkan kepada orang-orang yang telah memberikan bantuan, dukungan serta kritik dan saran kepada peneliti. Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala, senantiasa membimbing kita dalam usaha serta niat dalam rangka menjadi hamba yang berlomba-lomba dalam kebaikan. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Ns. Uti Rusdian, M. Kep selaku Ketua STIKes YARSI Pontianak.
2. Ibu Nurpratiwi, M. Kep selaku Ketua Prodi Ners STIKes YARSI Pontianak.
3. Ibu Dr. Ns. Wahyu Kirana, M. Kep., Sp. Kep. J selaku pembimbing I yang telah membimbing penulisan dengan penuh kesabaran, ketelitian, bijaksana dan cermat dalam memberikan saran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurul Amaliyah, SKM.M,Sc selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan kesabaran, ketelitian, dan cermat dalam memberikan saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr, Ns. Florensa M. Kep., Sp. Kep. J selaku penguji I yang banyak memberi masukan, saran dan bimbingan selama proses revisi, penelitian sehingga terselesainya skripsi penelitian ini.
6. Ibu Ns. Nurul Hidayah, M. Kep selaku penguji II yang banyak memberi masukan, saran dan bimbingan selama proses revisi sehingga terselesainya skripsi penelitian ini.
7. Ibu Nurul Huda, S.Kep. Ners selaku admin Prodi S1 Keperawatan yang banyak membantu tentang surat izin dan lain sebagainya, sehingga terselesainya skripsi ini.

8. Dosen dan staff STIKes Yarsi Pontianak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberi inspirasi sehingga terselesaikan skripsi ini.
9. Pihak sekolah SMA Negeri 1 Pemangkat yang telah memberikan izin pengambilan data awal dan melakukan penelitian.
10. Terkhusus untuk kedua orang tua saya yaitu Bapak Azman A.Md dan Ibu Nurmiati serta seluruh keluarga saya dengan kasih sayang, doa, didikan, finansial dari merekalah yang memberikan dorongan dan motivasi yang luar biasa.
11. Daniel Bagaskara Putra Mahendra (Hindia) yang sudah membuat lirik lagu yang maknanya begitu menginspirasi dan menemani masa-masa sulit saya dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Dan yang terakhir skripsi ini saya persembahkan untuk yang bertanya “Kapan Saya Lulus Kuliah ?” karna sejatinya lulus cepat atau lambat bukanlah sebuah aib ataupun kejahatan, alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan dengan hanya seseorang cepat lulus setiap manusia mempunyai proses jalan yang berbeda.

Skripsi ini terbuka untuk siapa saja yang ingin memberikan kritik dan saran yang dapat membangun untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan yang berarti bagi perkembangan ilmu keperawatan.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Skema	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II TINJUAN PUSTAKA	11
A. Konsep Stres.....	11
1. Definisi Stres.....	11
2. Sumber Stres	12
3. Gejala Stres	13
4. Katagori Stres.....	14
5. Dampak Stres	16
B. Konsep Kecanduan <i>Game Online</i>	16
1. Definisi Kecanduan.....	16
2. Definisi <i>Game Online</i>	17
3. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	18
4. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	18
5. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	20

6. Perbedaan <i>Game Online</i> dan <i>Game Offline</i>	21
7. Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	22
8. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	23
C. Kerangka Teoritis.....	25
BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN DEFINISI	
OPERASIONAL	26
A. Kerangka Konsep.....	26
B. Hipotesis.....	27
C. Definisi Oprasional	27
BAB IV METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Instrumen Peneltian.....	34
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	35
G. Pengolahan Data.....	35
H. Analisis Data	37
I. Etika Penelitian	38
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	45
C. Keterbatasan Penelitian.....	49
D. Implikasi.....	50
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Definisi Operasional	28
Tabel 4.1 Jumlah Sampel Penelitian	31
Tabel 4.2 Rincian Sampel Penelitian	32
Tabel 4.3 Nilai Koefisiensi Korelasi Dan Kekuatan Hubungan	37
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia	41
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jurusan	41
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Stres.....	42
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan <i>Game Online</i>	43
Tabel 5.6 Tabel Analisis Hubungan Tingkat Stres Dengan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	44

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teoritis.....	25
Skema 3.1 Kerangka Konsep.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan	57
Lampiran 2 Surat Izin Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	58
Lampiran 3 Surat Keterangan Lolos Etik.....	59
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 5 Surat Balasan Dari SMA 1 Negeri Pemangkat.....	61
Lampiran 6 Izin Pengambilan Kuesioner.....	62
Lampiran 7 Penjelasan Sebelum Penelitian	63
Lampiran 8 Lembar <i>Informed Consent</i>	65
Lampiran 9 Surat Bebas Plagiarisme	66
Lampiran 10 Kuesioner <i>Depression Anxiety Stress Scale (DASS) 42</i>	67
Lampiran 11 Kuesioner <i>The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>	69
Lampiran 12 Hasil Studi Pendahuluan.....	70
Lampiran 13 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	71
Lampiran 14 Lembar Konsultasi Pembimbing 2	73
Lampiran 15 Statistik.....	75
Lampiran 16 Foto Kegiatan	76
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.....	77