



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN  
*GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA PANDU SENJAYA  
KECAMATAN PANGKALAN LADA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**RIZKHY ERWIN HIDAYATULLOH**

**010117A092**

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2021**



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA PANDU SENJAYA  
KECAMATAN PANGKALAN LADA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar  
Sarjana Keperawatan (S.Kep)

**Oleh :**

**RIZKHY ERWIN HIDAYATULLOH**

**010117A092**

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO  
2021**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rizkhy Erwin Hidayatulloh

Nomor Induk Mahasiswa : 010117A092

Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya dengan judul, “Hubungan antara Tingkat Stres dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada”, disusun berdasarkan hasil pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain. Jika terdapat karya orang lain, saya telah mencantumkan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini dan sanksi lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pangjalan lada, Juni 2021  
Yang membuat pernyataan



Rizkhy Erwin Hidayatulloh

## HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizkhy Erwin Hidayatulloh

NIM : 010117A092

Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan memberi wewenang kepada Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/format-kan, merawat, dan mempublikasikan skripsi saya dengan dengan judul “Hubungan antara Tingkat Stres dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada” untuk kepentingan akademi.

Pangkalan lada, Juni 2021  
Yang Membuat Pernyataan



Rizkhy Erwin Hidayatulloh  
010117A092

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi :

Nama : Rizkhy Erwin H  
Tempat, tanggal lahir : Kobar, 08 Januari 1999  
Jenis kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Pandu Senjaya RT 20 RW 04  
Kacamatan Pangkalan Lada Kabupaten  
Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Dahlia : Tahun 2004-2005
2. SDN 1 Pangkalan Lada : Tahun 2005-2011
3. SMPN 1 Pangkalan Lada : Tahun 2011-2014
4. SMAN 1 Pangkalan Lada : Tahun 2014-2017
5. Universitas Ngudi Waluyo : Tahun 2017- sekarang

### Data Orang Tua :

Nama Ayah : Sarkun  
Nama Ibu : Erni Susilowati  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : Desa Pandu Senjaya RT 20 RW 04  
Kacamatan Pangkalan Lada Kabupaten  
Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA PANDU SENJAYA  
KECAMATAN PANGKALAN LADA**

disusun oleh :

Rizkhy Erwin Hidayatulloh

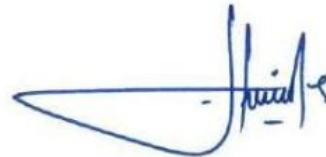
NIM : 010117A092

PROGRAM STUDI PRODI S1 KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing dan telah  
diperkenankan untuk diujikan

Pangkalan lada, 16 Juli 2021

**Dosen Pembimbing**



Ns.Liyanovitasari , S.Kep., M.Kep.  
NIDN. 0630078801

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA PANDU SENJAYA  
KECAMATAN PANGKALAN LADA**

Oleh :


**RIZKHY ERWIN HIDAYATULLOH**  
**NIM. 010117A092**

Telah dipertahankan dan diujikan didepan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo, pada :


Hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2021

Tim Penguji:  
**Ketua/Pembimbing Utama**

  
Ns. Liyanovitasari, S.Kep., M.Kep.  
NIDN. 0630078801

**Anggota/Penguji I**

  
Ns. Zumrotul Choiriyah, S.Kep., M.Kes  
NIDN. 0611067101

**Anggota/Penguji II**

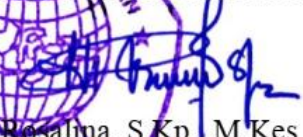
  
Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kep  
NIDN. 0628127901

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Keperawatan**

  
Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes  
NIDN. 0614087402

**Dekan Fakultas Kesehatan**

  
Rosalima, S.Kp., M.Kes  
NIDN. 0621127102

Universitas Ngudi Waluyo Ungaran  
Program Studi S1 Keperawatan  
Skripsi, 16 Juli 2021  
Rizkhy Erwin Hidayatulloh  
010117A092

**“Hubungan Tingkat Stres dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada”**  
(xvii + 83 halaman + 6 tabel + 2 gambar + 9 lampiran)

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** Stres merupakan salah satu gangguan kesehatan mental yang sering terjadi termasuk pada remaja yang diakibatkan adanya ketidakseimbangan fisik dan psikis dalam menghadapi tekanan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Remaja merupakan tahap perkembangan manusia yang sangat sensitif mengalami stres. *Game online* adalah suatu permainan yang populer dimainkan terutama pada remaja. Kecanduan *game online* merupakan suatu gangguan perilaku yang muncul akibat penggunaan *game online* secara berlebihan yang bisa dilihat dari perilaku, prestasi akademik, serta gangguan fisik yang mungkin muncul.

**Tujuan :** Mengetahui hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan *game online* pada remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada.

**Metode :** Desain penelitian ini deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada yaitu 205 orang dengan sampel sebanyak 136 responden diambil dengan teknik *accidental sampling*. Alat pengumpulan data untuk variabel tingkat stress menggunakan DASS 42 dan untuk variabel kecanduan *game online* menggunakan *Internet Addiction Test*. Data di analisis menggunakan rumus *chi square* dan diolah menggunakan soft ware program SPSS.

**Hasil :** Remaja sebagian besar tidak mengalami stress (normal) (35,8%). Remaja sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *Game online* ringan (62,7%). Ada hubungan antara Tingkat stres dengan kejadian kecanduan *Game online* di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada, dengan *p-value* sebesar  $0,000 < \alpha$  (0,05).

**Saran :** Sebaiknya remaja meningkatkan pemahaman dan kesadaran yang lebih besar tentang konsekuensi negatif dari penggunaan *Game online* yang berlebihan.

**Kata Kunci :** Tingkat Stres, Kecanduan *Game online*, Remaja  
**Kepustakaan :** 65 (2011-2020)



**Ngudi Waluyo University Nursing Study**  
**Program S1**  
**Final Assignment, June 2021**  
**Rizkhy Erwin Hidayatulloh**  
**010117A092**

**"The Relationship between Stress Levels and Online Game Addiction in Adolescents in Pandu Senjaya Village, Pangkalan Lada District"**  
**(xvii + 83 pages + 6 tables + 2 pictures + 9 attachments)**

### **ABSTRACT**

**Background:** Stress is a mental health disorder that often occurs, including in adolescents, which is caused by physical and psychological imbalances in dealing with pressures that arise in everyday life. Adolescence is a stage of human development that is very sensitive to stress. Online games are games that are popularly played, especially among teenagers. Online game addiction is a behavioral disorder that arises due to excessive use of online games which can be seen from behavior, academic achievement, and physical disorders that may appear.

**Objective:** To determine the relationship between stress levels and online game addiction in adolescents in Pandu Senjaya Village, Pangkalan Lada District.

**Methods:** The design of this research is correlational descriptive with a cross sectional approach. The population in this study were teenagers in Pandu Senjaya Village, Pangkalan Lada District, namely 205 people with a sample of 136 respondents taken by accidental sampling technique. The data collection tool for the stress level variable uses DASS 42 and for the online game addiction variable using the Internet Addiction Test. The data were analyzed using the chi square formula and processed using the SPSS software program.

**Results:** Most of the adolescents did not experience stress (normal) (35,8%). Teenagers mostly have a mild level of online game addiction (62,7%). There is a relationship between stress levels and the incidence of online game addiction in Pandu Senjaya Village, Pangkalan Lada District, with a p-value of  $0,000 < (0.05)$ .

**Suggestion:** Teenagers should increase their understanding and greater awareness about the negative consequences of excessive use of online games.

**Keywords** : Stress Level, Online Game Addiction, Teenagers

**Literature** : 65 (2011-2020)

## KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah Subhanallahi wata'ala, karena atas rohaman dan rohim-Nya sehingga skripsi dengan judul, "Hubungan antara Tingkat Stres dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada" dapat terselesaikan. Kesempatan dan ridho-Nya yang sangat berarti bagi peneliti, kasih sayang dari-Nya, tak ada yang mampu menandingi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat selesai tanpa kerja keras, semangat dan do'a dari berbagai pihak. Dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum, selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo Ungaran.
2. Rosalina, S.Kep., M.Kes, selaku Dekan Program Studi S1 Keperawatan yang telah memberikan kesempatan untuk menuntul ilmu di Universitas Ngudi Waluyo.
3. Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes, selaku Ketua Program Studi S1 keperawatan Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
4. Ns. Liyanovitasari, S.Kep., M.Kep selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan hingga Skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Universitas Ngudi Waluyo

6. Kedua orang tua saya, Bapak Sarkun dan Ibu Erni Susilowati yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan material selama ini.
7. Teman-teman angkatan 2017 yang tak dapat peneliti sebutkan satu persatu dan yang lainnya terima kasih atas, kebersamaan, bantuan, kritik dan saran semoga tetap terjalin tali silaturrohim yang tak pernah putus.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini dan diharapkan adanya saran dan kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan yang lebih baik.

Pangkalan Lada, Juli 2021  
Peneliti

Rizkhy Erwin H

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER LUAR.....	i
HALAMAN COVER DALAM.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kecanduan Game Online.....	8
1. Pengertian.....	8
2. Pengertian Kecanduan game online.....	9
3. Kriteria kecanduan game online.....	11
4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game online.....	12
5. Dampak negatif kecanduan game.....	14
6. Dampak positif kecanduan game.....	16

B. Stress .....	17
1. Pengertian .....	17
2. Etiologi Stres .....	18
3. Penilaian Stres .....	21
4. Sumber Stress .....	23
5. Indikator Stres .....	24
C. Konsep Remaja .....	26
1. Pengertian .....	26
2. Perkembangan Remaja .....	27
3. Tahap-tahap masa remaja .....	28
4. Ciri-Ciri Remaja .....	30
D. Hubungan Tingkat Stres dengan Kecanduan Game Online.....	31
E. Kerangka Teori .....	34
F. Kerangka Konsep .....	34
G. Variabel Penelitian .....	35
H. Hipotesis.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Desain Penelitian.....	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	36
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	36
D. Definisi Operasional .....	39
E. Pengumpulan Data .....	40
F. Prosedur Perizinan .....	41
G. Prosedur Pengumpulan Data .....	41
H. Analisis Data Penelitian .....	42
I. Etika Penelitian .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan.....	50
C. Keterbatasan Penelitian.....	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	66

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Penghitungan Jumlah Sampel Penelitian .....	37
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	39
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Remaja di Desa Pandu Senjaya Kec. Pangkalan Lada.....	47
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Stres pada Remaja di Desa Pandu Senjaya Kec. Pangkalan Lada .....	48
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kejadian Kecanduan <i>Game</i> <i>online</i> Pada Remaja di Desa Pandu Senjaya .....	48
Tabel 4.4 Hubungan Tingkat Stres dengan Kejadian Kecanduan Game line pada Remaja di Desa Pandu Senjaya .....	49

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Kerangka Teori Sumber : Sarafino (2016).....	34
Gambar 3.1 : Kerangka Konsep .....	34



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Studi Pendahuluan .....	67
Lampiran 2 Surat penelitian dan Ambil data.....	68
Lampiran 3 Surat balasan penelitian di desa .....	69
Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Responden.....	70
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Responden.....	71
Lampiran 6 Kuesioner .....	72
Lampiran 7 Tabulasi Data .....	76
Lampiran 8 Hasil Penelitian .....	77
Lampiran 9 Pengisian Kuisisioner .....	81

