

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)