SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN

LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN

NIM. P07520221076

KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN

JURUSAN KEPERAWATAN

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN

TAHUN 2025

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi dan Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Keperawatan pada Program Studi Sarjana Terapan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Medan

LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN

P07520221076

KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN

JURUSAN KEPERAWATAN

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN

2025

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN

Diusulkan oleh

LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN
NIM. P07520221076

Telah disetujui di Medan
Pada tanggal, 23 Juni 2025

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Dr. Dra Megawati S.Kep.,Ns., M.Kes.	Surita Ginting SKM., M.Kes.
NIP. 196310221987032002	NIP.196105202000032001

Ketua Prodi S.Tr. Keperawatan

Dr. Risma Dumiri Manurung, S.Pd, S.Kep., Ns., M.Biomed.
NIP. 196908111993032001

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX
SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN

Telah dipersiapkan dan disusun oleh:

LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN
NIM. P07520221076

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal, 23 Juni 2025

Tim Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Dra Megawati S.Kep.,Ns.,M.Kes. .....
2. Penguji I : Dr Amira Permata Sari T S.Kep, Ns, M.Kes .....
3. Penguji II : Dina Yusdiana S.Kep., Ns., M.Kes. .....

Medan, 23 Juni 2025

Mengetahui,
Ketua Jurusan Keperawatan
Keperawatan

Dr Amira Permata Sari T S.Kep, Ns, M.Kes
NIP. 197703162002122001

Ketua Prodi Sarjana Terapan

Dr Risma D Manurung S.Kep.,Ns.,M.Biomed
NIP. 196908111993032001

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama	: LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN
NIM	: P07520221076
Program Studi	: Sarjana Terapan Keperawatan
Jurusan	: Keperawatan
Perguruan Tinggi	: Poltekkes Kemenkes Medan

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul:

Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan, 23 Juni 2025

Yang Menyatakan,



riani GSV Silaban

P07520221076

KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLTEKKES KEMENKES MEDAN
JURUSAN KEPERAWATAN PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
SKRIPSI
MEDAN, 23 JUNI 2025

LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN
P07520221076

X + 86 HALAMAN + V BAB + 12 TABEL + 2 GAMBAR + LAMPIRAN
HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN TAHUN 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah meningkatkan akses remaja terhadap game online, yang jika digunakan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan serta meningkatkan resiko gangguan kesehatan mental, seperti stres. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan tingkat stres pada siswa kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional dan metode potong lintang. Sampel terdiri dari 32 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah Game Addiction Scale (GAS) untuk mengukur tingkat kecanduan dan DASS-42 untuk mengukur tingkat stres.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan game online pada tingkat sedang dan tinggi, serta menunjukkan tingkat stres sedang hingga berat. Terdapat hubungan signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan tingkat stres ($p < 0,05$).

Penelitian ini memperkuat bukti bahwa kecanduan game online berdampak pada kesejahteraan psikologis remaja. Kesimpulannya, semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online, maka semakin tinggi pula tingkat stres yang dialami siswa. Penelitian ini menyarankan perlunya intervensi edukatif di sekolah dan keterlibatan keluarga untuk mengelola penggunaan game secara sehat.

Kata kunci: Game online, kecanduan, stres, siswa, kesehatan mental

MEDAN HEALTH POLYTECHNIC OF MINISTRY OF HEALTH
BACHELOR PROGRAM OF APPLIED HEALTH SCIENCE IN NURSING
MEDAN,23 JUNE 2025
LOPIAN FERBRIANI GSV SILABAN
P07520221076
X + 86 PAGES + V CHAPTERS + 12 TABLES + 2 FIGURES + APPENDIX
THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND STRESS LEVELS AMONG NINTH GRADE STUDENTS OF PENCAWAN PRIVATE JUNIOR HIGH SCHOOL MEDAN IN 2025

ABSTRACT

Technological advancements have increased adolescents' access to online games, which, when overused, can lead to addiction and elevate the risk of mental health issues such as stress. This study aims to determine the relationship between online gaming addiction and stress levels among ninth-grade students at SMP Swasta Pencawan Medan.

This research employed a quantitative approach with a descriptive-correlational cross-sectional design. The sample consisted of 32 students selected through purposive sampling. The Game Addiction Scale (GAS) was used to assess addiction levels, and the DASS-42 instrument was used to measure stress levels. The findings revealed that most respondents experienced moderate to high levels of gaming addiction and corresponding moderate to severe stress levels. A significant correlation was found between online game addiction and stress ($p < 0.05$).

These results underscore that online game addiction negatively affects adolescents' psychological well-being. In conclusion, higher addiction levels are associated with increased stress levels. This study recommends educational interventions at schools and family involvement to promote healthy gaming habits.

Keywords: Online games, addiction, stress, students, mental health

CONFIRMED HAS BEEN TRANSLATED BY
Language Laboratory of Medan Health Polytehnic of The Ministry of Health

PROOF READING OF TRANSLATION
01 JUL 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas Kuasa-Nya yang telah memberikan segala nikmat dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan".Skripsi ini ditulis sebagai persyaratan kelulusan demi menempuh Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan di Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan.

Pada kesempatan ini peneliti juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Tengku Sri Wahyuni, SST., M.Keb., selaku Plt Direkur Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Medan.
2. Dr. Amira Permata Sari Tarigan, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Medan.
3. Dr. Risma Dumiri Manurung, S.Pd., S.Kep., Ns., M.Biomed., selaku Ketua Prodi S.Tr. Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Medan.
4. Dr. Dra. Megawati, S.Kep., Ns., M.Kes., selaku pembimbing utama dan Ibu Surita Ginting, SKM., M.Kes., selaku pembimbing pendamping yang penuh kesabaran dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan hingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dra. Indrawati S.Kep., Ns., M.Psi., selaku dosen penguji I dan Ibu Dina Yusdiana S.Kep., Ns., M.Kes., selaku penguji II.
6. Para dosen dan seluruh staf pengajar di Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
7. Kepada Kepala Sekolah SMP Swasta Pencawan Medan yang sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini serta kepada Wakil Kepala Sekolah SMP Swasta Pencawan Medan yang sudah membantu peneliti dalam menyelenggarakan penelitian ini.
8. Terimakasih kepada Alm. Bapak dan Alm. Ibu peneliti yang sudah melahirkan peneliti kedunia ini dan telah membesarkan peneliti sampai SMP, hingga peneliti termotivasi untuk bisa tetap bangkit dan semangat menggapai cita-cita.
9. Kepada Bapak Kim dan Ibu Kim selaku perwakilan orang tua yang telah mendidik dan membesarkan peneliti serta memberikan dukungan dalam bentuk

doa, materi, dan semangat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.

10. Kepada teman-teman angkatan 2021 Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Medan atas kebersamaan dan suka duka yang telah kita lewati serta dukungan yang diberikan kepada peneliti.

Peneliti telah berusaha sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi masih belum sempurna, maka dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan proposal skripsi ini. Peneliti berharap proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua khalayak umum.

Medan, Juni 2025

Peneliti,

Lopian Ferbriani GSV Silaban

NIM. P07520221076

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRAK **..... v**

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat Penelitian 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

A. Konsep Kecanduan Bermain *Game Online* 6

B. Konsep Stres 18

C. Kerangka Teori 31

D. Kerangka Konsep 32

E. Defenisi Operasional 32

F. Hipotesis penelitian 33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 334

A. Desain Penelitian 344

B. Lokasi dan waktu penelitian 334

C. Populasi dan sampel 334

D. Jenis dan Cara Pengumpulan Data 3636

E. Instrument Penelitian 37

F. Pengolahan Data 38

G. Analisa Data 39

H. Etika Penelitian.....40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....42
A. Gambaran Umum Penelitian dan Lokasi Penelitian… 42
B. Hasil Penelitian.....42
C. Pembahasan 45
BABV KESIMPULAN DAN SARAN..... 49
A. Kesimpulan.....49
B. Saran… 49
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table 1 Skor Stres DASS-42 29
Table 2 Definisi Operasional 32
Table 3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden pada Usia dan Jenis Kelamin 42
Table 4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Variabel Kecanduan *Game Online* . 43
Table 5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Variabel Tingkat Stress.....43
Table 6 Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan.....44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka terori 31
Gambar 2 Kerangka konsep 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian

Lampiran 2 Pengajuan Judul

Lampiran 3 Surat Survey Awal Penelitian

Lampiran 4 Surat Balasan Survey Awal Penelitian

Lampiran 5 Surat *Ethical Clearance*

Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 7 Surat Balasan Ijin Penelitian

Lampiran 8 Etika Penelitian

Lampiran 9 Lembar Persetujuan Responden

Lampiran 10 Lembar Kuesioner

Lampiran 11 SAP Dampak Kecanduan Game Online terhadap Tingkat Stres

Lampiran 12 Materi SAP

Lampiran 13 Lembar Output Master Tabel

Lampiran 14 Lembar Output SPSS

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 16 Lembar Konsultasi

Lampiran 17 Hasil Turnitin

Lampiran 18 Biodata Penulis