DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A. W., & Karneli, Y. (2022). Penanganan Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa Tingkat Akhir (Studi Kasus). *Indonesian Journal of Counseling and Development*, *4*(2), 70–77. https://doi.org/10.32939/ijcd.v4i2.1505

APA. (2014). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In Encyclopedia of Substance Abuse Prevention, Treatment, & Recovery*. https://doi.org/10.4135/9781412964500.n104

Ayumi, E., Zulkarnain, I., & Hendra, Y. (2019). *the Relationship of Online Games Addiction With Teaching Social Skills in the Communication Science Students of State Islamic University of North Sumatera*. Jurnal Tarbiyah, *26*(2), 315–332. https://doi.org/10.30829/tar.v26i2.519

Bailey, K., Propp, A., & Alonso, M. (2024). *Prevalence of Internet Gaming Disorder, Depression, and Anxiety Symptoms Before and After the Pandemic*. *Healthcare (Switzerland)*, *12*(23).https://doi.org/10.3390/healthcare12232471

Brown, B. B., & Blinka, L. (2012). *Associations between Online Friendship and Internet Addiction among Adolescents and Emerging Adults. Developmental Psychology.*

Citrayani, Ni Kadek. (2022). Hubungan Tingkat Stress Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Susut Bangli. Skripsi Keperawatan. Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali.

Darwis, . (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. 2020, Vol. 05, 02.

Estiayuningtias. (2021). Hubungan Stres Dengan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 5 Padang.. 01, S.L. : Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia, 2021, *Vol. 02.*

Fikki Prasetya. (2021). Buku ajar Psikologi Kesehatan - *Google Books* (p. 11). https://www.google.co.id/books/edition/Buku_ajar_Psikologi_Kesehatan/7mhNEAAAQBA

Fitri, E. (2018). Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling . Jurnal Konseling Dan Pendidikan.

Hari W., Jaka Januar. (2017). Hubungan Tingkat Stress Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. Skripsi Pendidikan Ners. Universitas Airlangga Surabaya.

Hati, Windha Ellyana Kusuma. (2021). Gambaran Tingkat Stres Pada Remaja Yang Bermain Game Online Di Desa Kentong Kecamatan Cepu. 2021, Vol. 02, 01.

Kemenkes. (2021). Pedoman dan Standar Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Nasional. In Komisi Etik Penelitian dan Pengembangan Keseheatan Nasional.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology*, *12*(1), 77–95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Made, A. N., Luh, S. N., & Wayan, P. N. (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan, 6 nomor 1*(1), 170–180.

Mubin, F. U. M. N. (2024). Buku Ajar Keperawatan Jiwa I - *Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Keperawatan_Jiwa

Nabila, Ghina Alfiya. (2023). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMPN 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2023. Skripsi Ilmu Keperawatan. Universitas Muhamadiyyah Sumatera Barat.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(02).

Piyeke, P. J. (2018). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. Universitas Sam Ratulangi.

Prabowo, E. (2014). Buku Ajar Keperawatan Jiwa (p. 22).

Pratama, R. A., Widianti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, *3*(2). https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850

Ramadhani, Sadira Netifara. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Siswa SMA. Skripsi Ilmu Keperawatan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Sarafino, & P., E. (2021). *Health Psychology : Biopsychosocial Interactions / Edward P. Sarafino*. http://opac-perpusbunghatta.perpusnas.go.id/detail-opac?id=11693

Sembiring, T., Irnawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian.

Silfiana, Andi. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo. 2022,Vol. 08, 02.

Sitorus, N., Arfines, P. P., & Suryaputri, I. Y. (2020). *Relationship between Online Game Addiction with Depression in Adolescents from 6 High Schools in Indonesia*. *Global Journal of Health Science*, *12*(12), 43. https://doi.org/10.5539/gjhs.v12n12p43

Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Penerbit Alfabeta.

Sutejo. (2019). BUKU AJAR KEPERAWATAN JIWA - *Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KEPERAWATAN_J IWA/XHfXEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0

Utomo, A. A. K. dan A. W. B. (2019). Jangan Suka Game online : Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan.

WHO. (2020). *Gaming Disorder*.

Wibowo, J. J. H. (2017). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. Jurnal Kesehatan Dan Pembangunan, *23*(1), 1–89.https://repository.unair.ac.id/81264/2/FKP.N. 09-19 Wib h.pdf

Widodo, S., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Waktu						
		2024	2025					
		12	01	02	03	04	05	06
1.	Pengajuan judul							
2.	Penyusunan Proposal							
3.	Seminar proposal							
4.	Revisi proposal							
5.	Pengumpulan proposal							
6.	Pengolahan data							
7.	Analisa data							
8.	Penyusunan laporan							
9.	Seminar hasil							
10.	Revisi laporan							
11.	Pengumpulan skripsi							

Lampiran 2 : Pengajuan Judul

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Lopian Ferbriani GSV Silaban
NIM : P07520221076
PEMINATAN : Keperawatan Jiwa

NO	JUDUL YANG DIAJUKAN	PARAF PEMBIMBING
1	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Tingkat Stres pada Siswa SMP Kelas IX	
2	Pengaruh Terapi Relaksasi Otot Progresif Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Pasien Resiko Perilaku Kekerasan Di RSJ	
3	Pengaruh Terapi Musik Terhadap Pengurangan Gejala Kecemasan Pada Pasien Skizofrenia Di Rumah Sakit Jiwa	

PERSETUJUAN JUDUL KARYA TULIS ILMIAH

NO	JUDUL YANG DI SETUJUI
1	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Tingkat Stres pada Siswa SMP Kelas IX

Medan, 12 Desember 2025

Ka. Prodi STr Keperawatan

(Dr Risma Dumiri Manurung. S.Kep., Ns., M.Biomed.)
NIP: 196908111993032001

Pembimbing

(Dr. Dra Megawati,S.Kep.,Ns.,M.Kes)
NIP: 196310221987032002

Lampiran 3 : Surat Survey Awal Penelitian

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

NOTA DINAS

NOMOR : KH.03.01/F.XXII.11/ 122.4 /2025

Yth. : Kepala Sekolah SMP Swasta Pencawan Medan
Dari : Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Medan
Hal : Izin Survey Awal
Tanggal : 20 Januari 2025

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Program pembelajaran Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes medan bahwa Mahasiswa Tkt. IV TA. 2024 – 2025 diwajibkan menyusun Skripsi di bidang keperawatan, maka untuk keperluan hal tersebut kami mohon Izin Survey Awal di instansi anda pimpin untuk Mahasiswa tersebut di bawah ini :

No.	Nama	NIM	Judul
1.	Lopian Ferbriani GSV Silaban	P07520221076	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan

Demikian disampaikan pada bapak/ibu pimpinan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Keperawatan

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN

Dr.Amira Permata Sari Tarigan, S.Kep,Ns, M.Kes
NIP. 19[illegible]703162002122001

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan https://wbs.kemkes.go.id. Untuk verifikasikeaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF.

Lampiran 4 : Surat Balasan Survey Awal Penelitian

YAYASAN PENDIDIKAN NASIONAL MASTY PENCAVAN

SMP PENCAWAN MEDAN

Nonnor Data Sekolah Republik : 202071418
Nomor Statistik Sekolah ; 20404707056
Alamat : Jl. Bunga No. 30, Kel. Kemenangan Tani, Kec , Medan Tuntungan
Medan Sumatera Utara Telp. (0617350486.

No : 073/104/SMP P/VI/2025

Lamp :-

Hal : Surat Balasan Survey Awal Penelitian

KEPADA YTH,
BAPAK / IBU PIMPINAN
UNIVERSITAS POLTEKES MEDAN
Jurusan Keperawatan

DI–TEMPAT

Dengan hormat,

Sesuai denga surat saudara No. KH.03,01/F XXI111/905/C/2025 Perihal: ***Izin Penelitian***, Dengan ini kami memberitahulkan kepada Bapak / Ibu UNIVERSITAS POLTERES Mdan banwäi:

NO	NPM	NAMA MAHASISIWA	PROGRAM STUDI
1	P07570221076	LOPIAN FERBRIANI SILABAN	KEPERAWATAN

Telah selesai melaksanakan Penelitian kepada SMP Swasta Pancawan Medan pada Hari Selasa, 20 Juni 2025,

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 Juni 2025
Kepala SMP Pencawan,

Media Mahdalena Br Perangin-angin, S.Pd

Tertingal:
1, Arsip

Lampiran 6 : Surat Ijin Penelitian

Kementerian Kesehatan
Politeknik Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

NOTA DINAS

NOMOR : KH.03.01/F.XXII.11/305.c/2025

Yth. : Kepala Sekolah SMP Swasta Pencawan Medan
Dari : Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Medan
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 27 Mei 2025

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Program pembelajaran Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes medan bahwa Mahasiswa Tkt. IV TA. 2024 – 2025 diwajibkan menyusun Skripsi di bidang keperawatan, maka untuk keperluan hal tersebut kami mohon Izin Penelitian di instansi anda pimpin untuk Mahasiswa tersebut di bawah ini :

No.	Nama	NIM	Judul
1.	Lopian Ferbriani GSV Silaban	P07520221076	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan

Demikian disampaikan pada bapak/ibu pimpinan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Keperawatan

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN

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

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan https://wbs.kemkes.go.id. Untuk verifikasikeaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF.

BLU

Lampiran 7 : Surat Balasan Ijin Penelitian

YAYASAN PENDIDIKAN NASIONAL MASTY PENCAVAN

SMP PENCAWAN MEDAN

Nonnor Data Sekolah Republik : 202071418
Nomor Statistik Sekolah ; 20404707056
Alamat : Jl. Bunga No. 30, Kel. Kemenangan Tani, Kec , Medan Tuntungan
Medan Sumatera Utara Telp. (0617350486.

No : 073/104/SMP P/VI/2025

Lamp :-

Hal : Surat Balasan Ijin Penelitian

KEPADA YTH,
BAPAK / IBU PIMPINAN
UNIVERSITAS POLTEKES MEDAN
Jurusan Keperawatan

DI–TEMPAT

Dengan hormat,

Sesuai denga surat saudara No. KH.03,01/F XXI111/905/C/2025 Perihal: ***Izin Penelitian***, Dengan ini kami memberitahulkan kepada Bapak / Ibu UNIVERSITAS POLTERES Mdan banwai:

NO	NPM	NAMA MAHASISIWA	PROGRAM STUDI
1	P07570221076	LOPIAN FERBRIANI SILABAN	KEPERAWATAN

Telah selesai melaksanakan Penelitian kepada SMP Swasta Pancawan Medan pada Hari Selasa, 20 Juni 2025,

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 Juni 2025
Kepala SMP Pencawan,

Media Mahdalena Br Perangin-angin, S.Pd

Tertingal:
1, Arsip

Lampiran 8 : Etika Penelitian

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Komisi Etik Penelitian Kesehatan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.01.26.2126/KEPK/POLTEKKES KEMENKES MEDAN 2025

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Lopian Ferbriani GSV Silaban
Principal In Investigator

Nama Institusi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Tingkat Stres pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan"

"The Relationship between Addiction to Playing Online Games and Stress Levels in Class IX Students of Pencawan Private Middle School, Medan"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 23 September 2025 sampai dengan tanggal 23 September 2026.

This declaration of ethics applies during the period September 23, 2025 until September 23, 2026.

September 23, 2025
Chairperson,

Dr. Lestari Rahmah, MKT

Lampiran 9 : Lembar *Informed Consent*

SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(*INFORMED CONSENT*)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama responden :
Umur :
Jenis kelamin :
Alamat :
Menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian dari :
Nama : Lopian Ferbriani GSV Silaban
Nim : P07520221076
Program studi : Sarjana Terapan Keperawatan

Penelitian ini tentang "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* dengan Tingkat Stres Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Pencawan Medan" Maka, dengan ini saya menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, dengan suka rela dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun.

Demikian lembar persetujuan ini saya berikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2025
Peneliti Responden

(Lopian Ferbriani GSV Silaban) ( )

Lampiran 10 : Lembar Kuesioner

KUESIONER

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Instruksi kepada Responden:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman atau perasaan Anda.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, jadi berikan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi Anda.
4. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian.

A. Identitas Responden

Petunjuk:

Berikan tanda ✔ pada kolom. Silakan isi data diri Anda dengan mencentang atau mengisi informasi yang sesuai.

1. Jenis Kelamin

   ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

2. Usia

   ☐ 14 tahun ☐ 15 tahun ☐ 16 tahun

B. Kuesioner Kecanduan *Game Online*

Petunjuk:

1. Pahami terlebih dahulu sebelum mengisi kuesioner
2. Apabila responden menjawab tidak diantara salah satu dan opsi yang ada, tuliskan jawaban itu di samping opsi yang ada
3. Perhatikan instruksi yang ada dalam kuesioner yang pada umumnya ditulis dengan huruf kapital cetak tebal
4. Usahakan setiap pertanyaan terjawab oleh responden
5. Sebelum mengakhiri wawancara, periksa terlebih dahulu kuesioner dengan teliti dan pastikan semua pertanyaan telah terjawab
6. Skala:
   1 = Sangat tidak setuju (STS)

2 = Tidak setuju (TS)
3 = Kurang Setuju (KS)
4 = Setuju (S)
5 = Sangat setuju (SS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Apakah kamu memikirkan tentang bermain game sepanjang hari?					
2	Apakah kamu menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game?					
3	Apakah kamu merasa kecanduan terhadap game?					
4	Apakah kamu bermain game lebih lama dari yang kamu niatkan?					
5	Apakah kamu menghabiskan waktu bermain yang makin lama dari sebelumnya?					
6	Apakah kamu tidak bisa berhenti bermain saat sudah mulai?					
7	Apakah kamu bermain game untuk melupakan masalah kehidupan nyata?					
8	Apakah kamu bermain game untuk mengurangi stres?					
9	Apakah kamu bermain game agar merasa lebih baik secara emosional?					
10	Apakah kamu merasa tidak mampu mengurangi waktu bermain game?					
11	Apakah orang lain pernah gagal membantu kamu mengurangi kebiasaan bermain game?					
12	Apakah kamu pernah gagal ketika mencoba mengurangi waktu bermain game?					
13	Apakah kamu merasa tidak nyaman saat tidak bisa bermain game?					
14	Apakah kamu menjadi marah ketika tidak bisa bermain game?					
15	Apakah kamu merasa stres saat tidak bisa bermain game?					
16	Apakah kamu pernah bertengkar dengan orang lain karena terlalu lama bermain game?					
17	Apakah kamu mengabaikan keluarga atau teman demi bermain game?					
18	Apakah kamu pernah berbohong tentang berapa lama kamu bermain game?					
19	Apakah bermain game membuat kamu kurang tidur?					

20	Apakah kamu mengabaikan aktivitas penting (sekolah, olahraga, dll) demi bermain game?					
21	Apakah kamu merasa bersalah setelah bermain game terlalu lama?					

(Ghina Alfiya Nabila, 2023)

C. Kuesioner Tingkat Stres – Berdasarkan DASS-42 (*Stres Subscale*)

Petunjuk:

Kuesioner ini terdiri dari berbagai pernyataan yang mungkin sesuai dengan pengalaman Saudara dalam menghadapi situasi hidup sehari-hari. Terdapat empat pilihan jawaban yang disediakan untuk setiap pernyataan yaitu:

0: Tidak sesuai dengan saya sama sekali, atau tidak pernah.

1: Sesuai dengan saya sampai tingkat tertentu, atau kadang kadang.

2: Sesuai dengan saya sampai batas yang dapat dipertimbangkan, atau lumayan sering.

3: Sangat sesuai dengan saya

Selanjutnya, Saudara diminta untuk menjawab pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan pengalaman Saudara selama satu minggu belakangan ini. Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, karena itu isilah sesuai dengan keadaan diri Saudara yang sesungguhnya, yaitu berdasarkan jawaban pertama yang terlintas dalam pikiran Saudara.

Berikan tanda ✓ pada kolom dan Jawablah pernyataan berikut sesuai dengan apa yang Anda alami dalam satu minggu terakhir.

No	Pernyataan	0	1	2	3
1.	Saya merasa bahwa diri saya menjadi marah karena hal-hal sepele.				
2.	Saya merasa bibir saya sering kering.				
3.	Saya sama sekali tidak dapat merasakan perasaan positif.				

4.	Saya mengalami kesulitan bernafas (misalnya: seringkali terengah-engah atau tidak dapat bernafas padahal tidak melakukan aktivitas fisik sebelumnya).				
5.	Saya sepertinya tidak kuat lagi untuk melakukan suatu kegiatan.				
6.	Saya cenderung bereaksi berlebihan terhadap suatu situasi.				
7.	Saya merasa goyah (misalnya, kaki terasa mau lelah).				
8.	Saya merasa sulit untuk bersantai.				
9.	Saya menemukan diri saya berada dalam situasi yang membuat saya merasa sangat cemas dan saya akan merasa sangat lega jika semua ini berakhir.				
10.	Saya merasa tidak ada hal yang dapat diharapkan di masa depan.				
11.	Saya menemukan diri saya mudah merasa kesal.				
12.	Saya merasa susah untuk tenang				
13.	Saya merasa sedih dan tertekan.				
14.	Saya menemukan diri saya menjadi tidak sabar ketika mengalami penundaan (misalnya: kemacetan lalu lintas, menunggu sesuatu).				
15.	Saya merasa gampang panik				
16.	Saya merasa saya kehilangan minat akan segala hal.				
17.	Saya merasa bahwa saya tidak berharga sebagai seorang manusia.				
18.	Saya merasa bahwa saya mudah tersinggung.				

19.	Saya berkeringat secara berlebihan (misalnya: tangan berkeringat), padahal temperatur tidak panas atau tidak melakukan aktivitas fisik sebelumnya.				
20.	Saya merasa takut tanpa alasan yang jelas.				
21.	Saya merasa bahwa hidup tidak bermanfaat.				

(Jaka Januar Hari W., 2017)

Lampiran 11 : Satuan Acara Penyuluhan (SAP)

SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP)
DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
TINGKAT STRES PADA REMAJA

SATUAN ACARA PENYULUHAN

Pokok Bahasan	: Dampak Kecanduan *Game Online*
Sub Pokok Bahasan	: Hubungan *Game Online* dengan Tingkat Stres
Sasaran	: Siwa Kelas IX SMP
Tempat	: Ruang Kelas IX SMP Pencawan Medan
Hari/Tanggal	: Jumat, 20 Juni 2025
Waktu	: 11.00 – 11.30 WIB

A. Tujuan

1. Tujuan Intruksional Umum (TIU)

   Setelah mengikuti penyuluhan ini selama 1 x 30 menit, peserta diharapkan dapat memahami dampak kecanduan *game online* terhadap dan tingkat stres serta mengetahui cara mengelola waktu bermain *game* secara sehat.

2. Tujuan Intruksional Khusus (TIK)

   Setelah diberikan penyuluhan, peserta diharapkan:

   a. Menjelaskan pengertian kecanduan *game online*
   b. Mengidentifikasi dampak kecanduan *game online* terhadap kesehatan fisik, psikologis, sosial, dan akademik
   c. Menjelaskan hubungan antara kecanduan *game online* dengan peningkatan tingkat stres
   d. Mengetahui cara mengatur waktu bermain *game* agar tidak berdampak negatif
   e. Menerapkan strategi untuk mengurangi kecanduan *game online* dan meningkatkan kesehatan mental.

B. Metode

1. Ceramah
2. Tanya jawab

C. Media

1. Leaflet
2. Video Pendek tentang dampak kecanduan *game online*
3. Alat demonstrasi: laptop, proyektor, speaker.

D. Materi

Terlampir

E. Proses Pelaksanaan

No	Waktu	Kegiatan Penyuluhan	Kegiatan *Audience*	Media	Metode
1	5 menit	Pembukaan: - Salam dan perkenalan - Menjelaskan tujuan penyuluhan - Menggali pengetahuan awal siswa	1. Menjawab salam 2. Memperhatikan 3. Memperhatikan 4. Memperhatikan 5. Menjawab pertanyaan	- - - - -	Ceramah Diskusi

2	20 menit	Pelaksanaan: 1. Menjelaskan kecanduan *game online* 2. Dampak kecanduan *game* terhadap stres 3. Hubungan kecanduan *game* dengan kesehatan mental 4. Strategi mengelola waktu bermain *game*	1. Mendengarkan - Bertanya jika kurang paham 2. Diskusi tentang pengalaman pribadi	Power Point dan Vidio	Ceramah Diskusi
3	5 menit	Evaluasi: 1. Review materi 2. Tanya jawab 3. Memberikan pesan motivasi 4. Membagikan leaflet	1. Menjawab pertanyaan 2. Menyimpulkan materi	Leaflet	Ceramah dan tanya jawab

F. Kriteria Evaluasi

1. Mengamati keterlibatan peserta dalam diskusi dan simulasi.
2. Melihat tingkat partisipasi dalam menjawab pertanyaan.
3. *Pre-test* dan *Post-test* dengan pertanyaan materi untuk mengukur pemahaman peserta.
4. Contoh pertanyaan post-test:
   a. Apa dampak kecanduan *game online* terhadap?
   b. Bagaimana cara mengatur waktu bermain *game* agar tidak mengganggu belajar?

5. Mengajak peserta untuk membuat komitmen tertulis dalam mengatur waktu bermain game.
6. Memberikan leaflet berisi panduan manajemen waktu bermain game yang sehat.

Lampiran 12 : Materi SAP

MATERI

DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT STRES PADA REMAJA

A. Pengertian

Kecanduan game online adalah suatu gangguan perilaku di mana individu mengalami dorongan kompulsif untuk bermain game secara terus-menerus dan kesulitan untuk mengendalikan waktu bermain. Kebiasaan ini dapat mengganggu aktivitas harian dan menyebabkan dampak negatif secara fisik, mental, sosial, dan akademik..

B. Tanda-Tanda Kecanduan *Game Online*

1. Memikirkan game sepanjang waktu.
2. Bermain game dalam durasi yang lama.
3. Sulit berhenti bermain walaupun sudah berniat.
4. Marah atau stres ketika tidak bisa bermain.
5. Menarik diri dari kegiatan sosial atau sekolah.
6. Tidur larut malam demi bermain game.

C. Dampak Kecanduan *Game Online*

1. Fisik :Sakit kepala, kelelahan, gangguan tidur, Risiko obesitas dan gangguan penglihatan.
2. Psikologis: Meningkatkan kecemasan dan stress, Mengganggu emosi dan kestabilan mental.
3. Sosial: Mengurangi interaksi social, Menjauh dari keluarga dan teman.
4. Akademik: Konsentrasi menurun. - Prestasi belajar memburuk.

D. Pengertian Stres

Stres adalah respons tubuh terhadap tekanan fisik, emosional, atau mental yang dirasakan sebagai beban atau ancaman. Stres dapat terjadi karena tuntutan akademik, tekanan sosial, maupun kebiasaan buruk seperti kurang tidur akibat bermain game berlebihan.

E. Gejala atau Indikator Stres

1. Biologis: Sakit kepala, sulit tidur, nafsu makan menurun, Keringat berlebih, gangguan pencernaan.
2. Psikologis dan Emosional: Mudah marah dan tersinggung, Merasa cemas, sedih, atau putus asa.
3. Perilaku: Menarik diri dari lingkungan, Menunda pekerjaan, sulit fokus.

F. Dampak Stres

1. Menurunnya prestasi akademik
2. Gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi.
3. Ketegangan hubungan sosial dengan teman dan keluarga.
4. Penurunan kualitas hidup secara umum.

G. Hubungan Kecanduan Game dengan Stres

Penelitian membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online, maka semakin tinggi pula tingkat stres. Game digunakan sebagai pelarian dari masalah, namun justru menambah beban emosional akibat kurangnya kontrol terhadap waktu bermain.

H. Cara Mengatasi Kecanduan Game dan Stres

1. Batasi waktu bermain game maksimal 1–2 jam per hari.
2. Buat jadwal aktivitas yang seimbang antara belajar, hiburan, dan istirahat.
3. Hindari bermain game sebelum tidur.
4. Tingkatkan interaksi sosial dengan teman dan keluarga.
5. Lakukan aktivitas fisik seperti olahraga ringan.
6. Jika perlu, konsultasikan ke guru BK atau psikolog sekolah.
7. Gunakan teknik relaksasi seperti napas dalam, meditasi, atau journaling.
8. Jaga pola makan dan tidur yang teratur.

I. Pesan Motivasi

“Game bisa menjadi hiburan, tapi bukan pelarian. Waktu tidak bisa diulang, tapi kesehatan mental bisa diselamatkan — mulai sekarang!”

Lampiran 13 : Lembar Output Master Tabel

MASTER TABEL

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

No.	Inisial	Karakteristik Responden				Kecanduan Game Online			Tingkat Stres		
		Usia	Kode U	Jenis Kelamin	Kode JK	Numeric Rating Scale	Kode	Kategori	Numeric Rating Scale	Kode	Kategori
1	An.R	16	3	Laki-laki	1	35	1	Ringan	16	2	Ringan
2	An.Y	16	3	Laki-laki	1	56	2	Sedang	24	3	Sedang
3	An.B	15	2	Laki-laki	1	62	2	Sedang	25	3	Sedang
4	An.K	14	1	Perempuan	2	47	2	Sedang	19	3	Sedang
5	An.A	15	2	Laki-laki	1	68	2	Sedang	25	3	Sedang
6	An.E	14	1	Perempuan	2	40	2	Sedang	24	3	Sedang
7	An.Be	14	1	Perempuan	2	58	2	Sedang	29	4	Berat
8	An.M	16	3	Perempuan	2	71	3	Berat	32	4	Berat
9	An.J	15	2	Laki-laki	1	33	1	Ringan	15	2	Ringan
10	An.Yo	14	1	Laki-laki	1	35	1	Ringan	17	2	Ringan
11	An.D	14	1	Perempuan	2	57	2	Sedang	32	4	Berat
12	An.C	16	3	Laki-laki	1	57	2	Sedang	25	3	Sedang
13	An.G	14	1	Perempuan	2	58	2	Sedang	33	4	Berat
14	An.I	14	1	Laki-laki	1	35	1	Ringan	17	2	Ringan
15	An.L	16	3	Laki-laki	1	69	2	Sedang	28	4	Berat
16	An.W	14	1	Laki-laki	1	35	1	Ringan	18	2	Ringan
17	An.O	16	3	Perempuan	2	62	2	Sedang	32	4	Berat

18	An.V	15	2	Laki-laki	1	57	2	Sedang	29	4	Berat
19	An.F	16	3	Perempuan	2	72	3	Berat	25	3	Sedang
20	An.Ju	16	3	Perempuan	2	41	2	Sedang	29	4	Berat
21	An.P	14	1	Laki-laki	1	35	1	Ringan	28	4	Berat
22	An.S	15	2	Laki-laki	1	56	2	Sedang	18	2	Ringan
23	An.R	14	1	Perempuan	2	66	2	Sedang	31	4	Berat
24	An.T	15	2	Laki-laki	1	57	2	Sedang	33	4	Berat
25	An.Fe	16	3	Perempuan	2	68	2	Sedang	25	3	Sedang
26	An.Mi	14	1	Perempuan	2	42	2	Sedang	32	4	Berat
27	An.Aj	15	2	Laki-laki	1	53	2	Sedang	18	2	Ringan
28	An.Ek	16	3	Laki-laki	1	69	2	Sedang	25	3	Sedang
29	An.H	14	1	Laki-laki	1	48	2	Sedang	25	3	Sedang
30	An.Pi	14	1	Perempuan	2	35	1	Ringan	24	3	Sedang
31	An.Lu	16	3	Laki-laki	1	34	1	Ringan	18	2	Ringan
32	An.Ga	15	2	Laki-laki	1	57	2	Sedang	15	2	Ringan

Keterangan Kode :

Usia :
1 = 14 Tahun
2 = 15 Tahun
3 = 16 Tahun

Jenis Kelamin :
1 = Laki-laki
2 = Perempuan

Kecanduan Game Online :
1 = Ringan (0-35)
2 = Sedang (36-70)
3 = Berat (71-105)

Tingkat Stres :
1 = Normal (0-14)
2 = Ringan (15-18)
3 = Sedang (19-25)
4 = Berat (26-33)
5 = S.Berat (>34)

Lampiran 14 : Lembar Output SPSS

Hasil Analisa Statistik

Bagian I. Analisa Statistik Data Umum Karakteristik Responden

Frequency Table

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14 Tahun	13	40,6	40,6	40,6
	15 Tahun	8	25,0	25,0	65,6

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	19	59,4	59,4	59,4
	Perempuan	13	40,6	40,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

0

Bagian II. Hasil Statistik Data Khusus Responden

Kecanduan Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	25,0	25,0	25,0
	Sedang	22	68,8	68,8	93,8
	Tinggi	2	6,3	6,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Tingkat Stress

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ringan	9	28,1	28,1	28,1
	Sedang	11	34,4	34,4	62,5
	Berat	12	37,5	37,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Bagian III. Hasil Uji

Correlations

			Tingkat_Stress	Kecanduan_Game_Online
Spearman's rho	Tingkat_Stress	Correlation Coefficient	1,000	,554
		Sig. (2-tailed)	.	,001
		N	32	32
	Kecanduan_Game_Online	Correlation Coefficient	,554	1,000
		Sig. (2-tailed)	,001	.
		N	32	32

Lampiran 15 : Dokumentasi Pembagian Kuesioner











EDAN







Lampiran 16 : Lembar Konsultasi

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PANCAWAN MEDAN**

Nama Mahasiswa : **Lopian Ferbriani GSV Silaban**

Nomor Induk Mahasiswa : **P07520221076**

Nama Pembimbing Utama : **Dr. Dra. Megawati, S.Kep., Ns., M.Kes.**

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing Utama
1.	03/12/2024	Pengajuan judul dan telaah artikel jurnal (8 artikel nasional dan 2 artikel internasional) Konsultasi tempat penelitian		
2.	12/12/2024	ACC judul skripsi		
3.	21/01/2025	Bimbingan BAB I		
4.	30/01/2025	Bimbingan BAB I		
5.	07/02/2025	Bimbingan revisi BAB I, BAB II dan BAB III		
6.	14/02/2025	Bimbingan revisi BAB I, BAB II dan BAB III Bimbingan kuisoner		
7.	27/02/2025	Bimbingan revisi BAB I, BAB II, dan BAB III ACC BAB I, BAB II, BAB III		
8.	24/03/2025	Bimbingan revisi proposal skripsi		

9.	31/03/2025	Bimbingan revisi proposal skripsi ACC proposal skripsi		
10.	20/06/2025	Bimbingan BAB IV		
11.	25/06/2025	Bimbingan revisi BAB IV Bimbingan BAB V		
12.	03/07/2025	Konsultasi revisi BAB IV dan BAB V		
13.	07/07/2025	Konsultasi revisi BAB IV dam BAB V		
14.	16/07/2025	ACC Skripsi		
15.	30/07/2025	Revisi skripsi ACC skripsi		

Medan, 18 Juni 2025

Mengetahui

Ketua Prodi SarjanaTerapan Keperawatan

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

NIP. 196908111993032001

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA KELAS IX SMP SWASTA PANCAWAN MEDAN**

Nama Mahasiswa : **Lopian Ferbriani GSV Silaban**

Nomor Induk Mahasiswa : **P07520221076**

Nama Pembimbing Utama : **Surita Br Ginting SKM.,M.Kes.**

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing Pendamping
1.	28/02/2025	Bimbingan BAB I, BAB II dan BAB III		
2.	02/03/2025	Bimbingan revisi BAB I, BAB II dan BAB III		
3.	04/03/2025	Bimbingan revisi BAB I, BAB II dan BAB III		
4.	05/03/2025	ACC BAB I, BAB II, dan BAB III		
5.	24/03/2025	Revisi proposal skirpsi		
6.	31/03/2025	Revisi proposal skirpsi ACC proposal skripsi		
7.	03/07/2025	Bimbingan BAB IV		
8.	07/07/2025	Bimbingan revisi BAB IV Bimbingan BAB V		
9.	08/07/2025	Bimbingan revisi BAB IV dan BAB V		

10.	11/07/2025	Bimbingan revisi BAB IV dan BAB V		
11.	17/07/2025	Konsultasi revisi BAB IV dan BAB V ACC Skripsi		
12.	30/07/2025	Revisi skripsi ACC skripsi		

Medan, 18 Juni 2025

Mengetahui
Ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan

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

NIP. 196908111993032001

Lampiran 17 : Hasil Turnitin

new-hubungan-kecanduan-bermain-game-online-dengan-tingkat-stres-pada-siswa-kelas-ix-smp-swasta-pencawan-medan_1782361985334.docx

ORIGINALITY REPORT

18%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.poltekkes-medan.ac.id Internet	451 words — 3%
2	repository.unair.ac.id Internet	275 words — 2%
3	www.scribd.com Internet	201 words — 1%
4	pdfcoffee.com Internet	150 words — 1%
5	cdn.juris.id Internet	147 words — 1%
6	repositori.uma.ac.id Internet	142 words — 1%
7	repository.itekes-bali.ac.id Internet	101 words — 1%
8	citranaura.blogspot.com Internet	83 words — 1%
9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	81 words — 1%
10	repo.poltekkes-medan.ac.id Internet	76 words — < 1%
11	123dok.com Internet	69 words — < 1%
12	repository.uin-suska.ac.id	

	Internet	65 words — < 1%
13	sarahnurhandayani16.blogspot.com Internet	45 words — < 1%
14	eprints.ums.ac.id Internet	39 words — < 1%
15	vdocuments.site Internet	39 words — < 1%
16	id.123dok.com Internet	36 words — < 1%
17	ejurnalmalahayati.ac.id Internet	35 words — < 1%
18	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet	34 words — < 1%
19	ejcs.eastasouth-institute.com Internet	33 words — < 1%
20	repository.upnvj.ac.id Internet	29 words — < 1%
21	repository.radenintan.ac.id Internet	28 words — < 1%
22	digilib.esaunggul.ac.id Internet	27 words — < 1%
23	repositori.umsu.ac.id Internet	26 words — < 1%
24	repository.polita.ac.id Internet	26 words — < 1%
25	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet	25 words — < 1%
26	repository.ub.ac.id Internet	24 words — < 1%

27	Zulvana Zulvana, Didik Susetiyanto Atmojo, Iva Milia Hani Rahmawati, Erni Ahmawati. "Analisis Hubungan antara Penerimaan Diri dan Kecemasan Sosial pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 2 Plemahan", Nursing Sciences Journal, 2025 Crossref	23 words — < 1%
28	ojs.ikipmataram.ac.id Internet	22 words — < 1%
29	repository.poltekkes-tjk.ac.id Internet	22 words — < 1%
30	curtis-thomson.com Internet	21 words — < 1%
31	text-id.123dok.com Internet	21 words — < 1%
32	dspace.umkt.ac.id Internet	20 words — < 1%
33	eprints.utm.my Internet	20 words — < 1%
34	ankawebtasarim.com Internet	18 words — < 1%
35	Intan Nurul Hayati, Dian Fitria, Tri Setyaningsih. "The Relationship Between Coffee Consumption and Students' Stress Levels", Ahmar Metastasis Health Journal, 2026 Crossref	17 words — < 1%
36	etd.umy.ac.id Internet	16 words — < 1%
37	I Putu Eva Arimbawa, Ida Ayu Arini. "Pengaruh Promosi dan Loyalitas Nasabah Terhadap Peningkatan Tabungan Arisan Kanti Utama Pada PT. BPR Sukawati Pancakanti Cabang Pembantu di Kabupaten Gianyar", Jurnal Manajemen dan Bisnis Equilibrium, 2019 Crossref	15 words — < 1%

38	Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2021 Crossref	14 words — < 1%
39	ecampus.uinmybatusangkar.ac.id Internet	14 words — < 1%
40	repo.polkesraya.ac.id Internet	14 words — < 1%
41	repositori.unibos.ac.id Internet	14 words — < 1%
42	pt.scribd.com Internet	13 words — < 1%
43	etd.repository.ugm.ac.id Internet	12 words — < 1%
44	repository.unissula.ac.id Internet	12 words — < 1%
45	proceeding.unindra.ac.id Internet	11 words — < 1%
46	repo.stikesmajapahit.ac.id Internet	11 words — < 1%
47	digilib.uinkhas.ac.id Internet	10 words — < 1%
48	doku.pub Internet	10 words — < 1%
49	gladiatorboyz.files.wordpress.com Internet	10 words — < 1%
50	onethrone.us Internet	10 words — < 1%
51	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	10 words — < 1%

52	repository.umy.ac.id Internet	10 words	< 1%
53	siakad.stikesdhb.ac.id Internet	10 words	< 1%
54	ARINDA CAHYANI, Endrat Kartiko Utomo, Mursudarinah. "HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN KUALTAS TIDUR PADA PENYAKIT GINJAL KRONIK YANG HEMODIALISA", MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan, 2025 Crossref	9 words	< 1%
55	Al Ansori, Yazid. "Nilai-nilai Multikultural Dalam Membentuk Humanisme Religius Pada Masyarakat Desa Kemanukan Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworejo.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) ProQuest	9 words	< 1%
56	Samet Makas, Hasan Batmaz, Eda Aslan, Eyüp Çelik. "The role of mental health continuum and online gaming addiction as mediators in the relationship between school belongingness and meaningful school experience among adolescents", Current Psychology, 2025 Crossref	9 words	< 1%
57	berkasbobby.blogspot.com Internet	9 words	< 1%
58	digilib.unisayogya.ac.id Internet	9 words	< 1%
59	edoc.pub Internet	9 words	< 1%
60	repository.ipb.ac.id Internet	9 words	< 1%
61	www.ncbi.nlm.nih.gov Internet	9 words	< 1%
62	Yanuar Fahrizal, Hafizuddin Slamet Irmawan. "The Quality of Life of Adolescents Experiencing Online Game Addiction During the COVID-19 Pandemic", Jurnal Keperawatan Indonesia, 2023 Crossref	8 words	< 1%

63	blogs.uajy.ac.id Internet	8 words — < 1%
64	digilib.unhas.ac.id Internet	8 words — < 1%
65	qastack.id Internet	8 words — < 1%
66	repository.itspku.ac.id Internet	8 words — < 1%
67	repository.ubb.ac.id Internet	8 words — < 1%
68	repository.unimugo.ac.id Internet	8 words — < 1%
69	www.mdpi.com Internet	8 words — < 1%
70	repository.uinjkt.ac.id Internet	7 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF
EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF

Lampiran 18 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama	: Lopian Ferbriani GSV Silaban
Tempat/Tanggal Lahir	: Cikampak, 01 Februari 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Kristen Protestan
Alamat Rumah	: Jl.Tali Air No.7,Kel.Mangga,Medan Tuntungan
Nomor HP	081299764226
Email	: lopiansilaban123@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2009-2015	: SDN No 118236 Cikampak
Tahun 2016-2018	: SMP Swasta Methodist-An Pancur Batu
Tahun 2019-2021	: SMA Swasta Methodist-An Pancur Batu
Tahun 2022-2025	: Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Medan