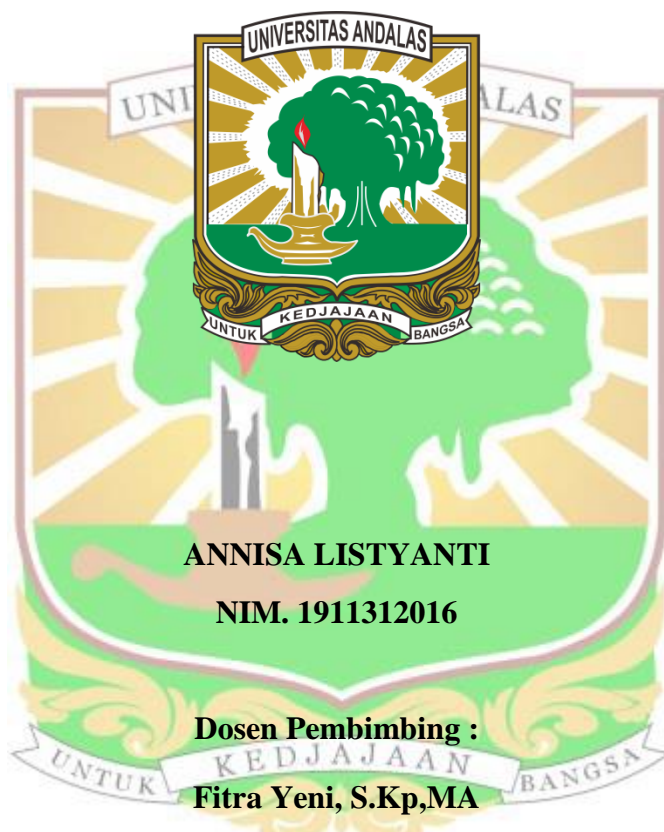


**SKRIPSI**

**HUBUNGAN STRES DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE*  
PADA REMAJA SMKN 1 PADANG**

**Penelitian Keperawatan Komunitas**



**Ns. Bunga Permata Wenny, M.Kep**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**JULI 2023**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**JULI 2023**

Nama : Annisa Listyanti

NIM : 1911312016

Hubungan Stres dengan Adiksi *Game Online*  
Pada Remaja SMKN 1 Padang

UNIVERSITAS ANDALAS  
**ABSTRAK**

Adiksi *game online* merupakan gangguan kesehatan mental yang paling sering terjadi pada kelompok usia remaja dibandingkan dengan usia lainnya. Adiksi *game online* memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan keuangan. Adiksi *game online* pada remaja disebabkan beberapa faktor, salah satunya yaitu stres. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan stres dengan adiksi *game online* pada remaja SMKN 1 Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional dan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah siswa/i kelas X SMKN 1 Padang dengan jumlah sampel 252 dengan menggunakan teknik *proportional simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Perceived Stress Scale* (PSS) untuk mengukur stres dan *Game Addiction Scale* (GAS) untuk mengukur adiksi *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa stres dengan rerata 17 dan adiksi *game online* dengan rerata 45. Hasil analisa bivariat menggunakan uji statistik *spearman rank* menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara stres dengan adiksi *game online* ( $p=0,000$ ) yang menunjukkan nilai ( $r = 0,559$ ) yang berarti berkekuatan cukup kuat atau sedang dengan arah korelasi positif atau searah. Semakin tinggi stres semakin tinggi adiksi *game online* pada remaja. Diharapkan pihak sekolah mampu membuat kebijakan terkait penggunaan *game online* di lingkungan sekolah dan memberikan bimbingan konseling terkait penanganan stres pada siswa sehingga meminimalisir resiko adiksi *game online*.

Kata kunci : Adiksi *Game Online*, Remaja, Stres

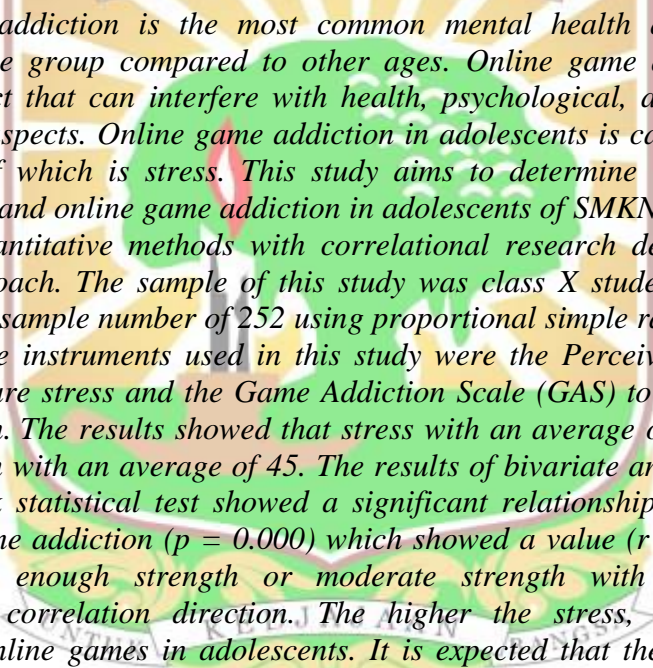
Daftar Pustaka : 80 (2009-2023)

**FACULTY OF NURSING  
ANDALAS UNIVERSITY  
JULY 2023**

Name : Annisa Listyanti  
Register Number : 1911312016

*The Relationship of Stress with Online Game Addiction  
in Adolescents of SMKN 1 Padang*

**ABSTRACT**



*Online game addiction is the most common mental health disorder in the adolescents age group compared to other ages. Online game addiction has a negative impact that can interfere with health, psychological, academic, social and financial aspects. Online game addiction in adolescents is caused by several factors, one of which is stress. This study aims to determine the relationship between stress and online game addiction in adolescents of SMKN 1 Padang. This study used quantitative methods with correlational research design and cross sectional approach. The sample of this study was class X students of SMKN 1 Padang with a sample number of 252 using proportional simple random sampling techniques. The instruments used in this study were the Perceived Stress Scale (PSS) to measure stress and the Game Addiction Scale (GAS) to measure online game addiction. The results showed that stress with an average of 17 and online game addiction with an average of 45. The results of bivariate analysis using the spearman rank statistical test showed a significant relationship between stress and online game addiction ( $p = 0.000$ ) which showed a value ( $r = 0.559$ ) which means strong enough strength or moderate strength with a positive or unidirectional correlation direction. The higher the stress, the higher the addiction to online games in adolescents. It is expected that the school will be able to make policies related to the use of online games in the school environment and provide counseling guidance related to handling stress in students so as to minimize the risk of online game addiction.*

**Keywords** : Adolescents, Online Game Addiction, Stress

**Bibliography** : 80 (2009-2023)