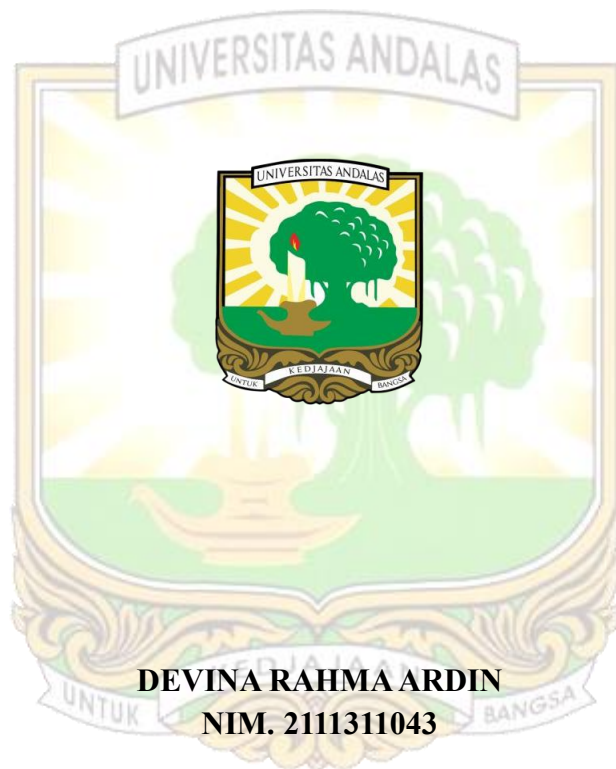


SKRIPSI

**HUBUNGAN STRES DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI SMA NEGERI 15 PADANG**

Penelitian Keperawatan Jiwa



**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
MARET 2025**

FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
Maret 2025

Nama : Devina Rahma Ardin
NIM : 2111311043

Hubungan Stres dengan Adiksi *Game Online* pada Remaja
di SMA Negeri 15 Padang

ABSTRAK

Adiksi *game online* merupakan masalah kesehatan mental global terutama pada remaja yang berdampak pada aspek akademik, sosial, psikologis, dan fisik. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap adiksi *game online* adalah stres. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan stres (variabel independen) dengan adiksi *game online* (variabel dependen) pada remaja di SMA Negeri 15 Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain korelasi dan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI, dengan total sampel 277 siswa yang dipilih melalui teknik *stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah *The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) untuk mengukur adiksi *game online* dan *Perceived Stress Scale* (PSS) untuk mengukur stres. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata adiksi *game online* pada responden sebesar 15, begitu pula dengan rerata stres pada responden sebesar 15. Hasil analisa bivariat menggunakan uji statistik *spearman rank*, ditemukan adanya hubungan signifikan antara stres dengan adiksi *game online* ($p = 0,001$), dengan kekuatan korelasi sedang dan arah positif ($r = 0,507$). Semakin tinggi stres yang dialami remaja, maka semakin tinggi adiksi *game online*. Diharapkan upaya pencegahan pada remaja dengan menerapkan manajemen waktu, kontrol diri, *adaptive distraction*, dan menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengurangi stres.

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

Daftar Pustaka : 114 (2009 - 2025)

NURSING FACULTY
ANDALAS UNIVERSITY
MARCH 2025

Name : Devina Rahma Ardin
Register Number : 2111311043

*Relationship between Stress with Online Game Addiction In Adolescents
at SMA Negeri 15 Padang*

ABSTRACT

Online gaming addiction is a global mental health problem especially in adolescents that impacts academic, social, psychological and physical aspects. One of the factors that contribute to online game addiction is stress. The purpose of this study was to determine the relationship between stress (independent variable) and online game addiction (dependent variable) in adolescents at SMA Negeri 15 Padang. This study used quantitative research methods with a correlation design and a cross sectional approach. The population of this study were X and XI grade students, with a total sample of 277 students selected through stratified random sampling technique. The instruments used were The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) to measure online game addiction and Perceived Stress Scale (PSS) to measure stress. The results of bivariate analysis using the spearman rank statistical test, found a significant relationship between stress and online game addiction ($p = 0.001$), with moderate correlation strength and positive direction ($r = 0.507$). The higher the stress experienced by adolescents, the higher the online game addiction. It is expected that prevention efforts in adolescents apply time management, self-control, adaptive distraction, and create a learning environment that can reduce stress.

Keywords: Online Game Addiction, Stress, Adolescent

Bibliography: 114 (2009 – 2025)