

**HUBUNGAN STRES DENGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA SMPN 5 PADANG**



**SKRIPSI**

Diajukan ke Fakultas Kedokteran Universitas Andalas sebagai  
Pemenuhan Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Kedokteran

Oleh:

**ESTIAYUNINGTIAS**

**NIM: 1610313062**

**PEMBIMBING:**

**dr. Rini Gusya Liza, M.Ked.KJ, Sp.KJ**

**Dr. dr. Roni Eka Sahputra, Sp.OT(K)**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG**

**2020**

**ABSTRACT**  
**RELATIONSHIP BETWEEN STRESS AND ONLINE GAME ADDICTION**  
**IN STUDENTS OF SMPN 5 PADANG**

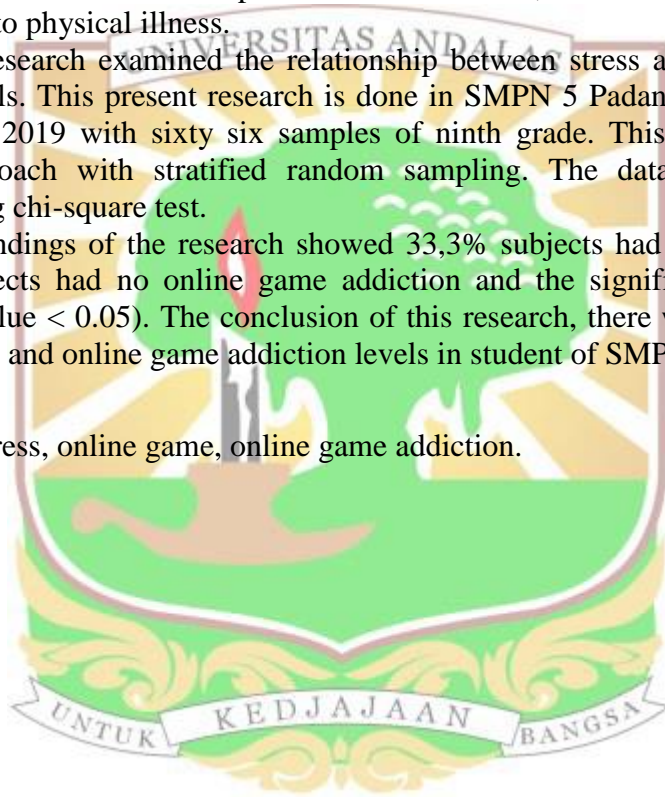
**By**  
**Estiayuningtias**

Stress is a mental health disorder that often occurs. Stress is due to physical and psychological imbalances in dealing with pressures in daily life. Adolescents are highly sensitive stage of human development in dealing with stress. Online game is popular among adolescents. Online game addiction is a gaming disorder due to excessive use of online games. Adolescents played online games as a way to relieve stress and increased the risk of addiction. Online game addiction in adolescents can impact on their behavior, academic performances, and may lead to physical illness.

This research examined the relationship between stress and online game addiction levels. This present research is done in SMPN 5 Padang since October to November 2019 with sixty six samples of ninth grade. This cross sectional research approach with stratified random sampling. The data collected that analyzed using chi-square test.

The findings of the research showed 33,3% subjects had mild stress and 51,5%% subjects had no online game addiction and the significant value was  $p=0,044$  ( $p$  value  $< 0.05$ ). The conclusion of this research, there was relationship between stress and online game addiction levels in student of SMPN 5 Padang.

**Keywords:** stress, online game, online game addiction.



**ABSTRAK**  
**HUBUNGAN STRES DENGAN TINGKAT KECANDUAN GAME**  
**ONLINE PADA SISWA SMPN 5 PADANG**

**Oleh**  
**Estiayuningtias**

Stres merupakan salah satu gangguan kesehatan mental yang sering terjadi. Stres terjadi 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. Remaja menggunakan *game online* sebagai salah satu cara untuk menghilangkan stres dan berisiko menjadi kecanduan. Dampak kecanduan *game online* pada remaja bisa dilihat dari perilaku, prestasi akademik, serta gangguan fisik yang mungkin muncul.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan stres dengan kecanduan *game online*. Subyek penelitian adalah siswa kelas ix SMPN 5 Padang. Jenis penelitian ini adalah analitik dengan pendekatan *cross sectional* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling*. Penelitian ini dilakukan di Padang pada bulan Oktober hingga November 2019 dengan subyek penelitian berjumlah 66 orang. Uji analisis penelitian menggunakan uji *chi-square*.

Hasil penelitian menunjukkan 33,3% responden mengalami stres ringan dan 51,5% tidak kecanduan *game online* dan nilai signifikan didapatkan  $p=0,044$  (nilai  $p<0,05$ ). Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat hubungan stres dengan tingkat kecanduan *game online* pada siswa SMPN 5 Padang.

**Kata kunci:** stres, *game online*, kecanduan *game online*.

