

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN VIDEO GAME YANG  
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN STRES AKADEMIK  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMP N 31  
PADANG**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**



**FITRIA SARI FAUZI  
BP 1311311027**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
2021**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN VIDEO GAME YANG  
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN STRES AKADEMIK  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMP N 31  
PADANG**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
2021**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN VIDEO GAME YANG  
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN STRES AKADEMIK  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMP N 31  
PADANG**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
2021**

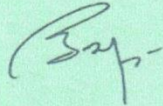
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Skripsi ini telah disetujui

Tanggal 15 Juli 2020

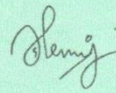
Oleh:

Pembimbing Utama



Ns. Rika Sarfika, S.Kep, M.Kep  
NIP. 198409152014042002

Pembimbing Pendamping



Ns. Leni Merdawati, S.Kep, M.Kep  
NIP. 197704042005012004

Mengetahui:  
Koordinator Prodi S1 Keperawatan  
Fakultas Keperawatan  
Universitas Andalas



Emil Huriyani, S.Kp.MN  
NIP. 197808172001122001



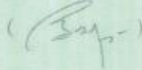



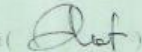
**PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN VIDEO GAME YANG  
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN STRES  
AKADEMIK TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA  
DI SMP N 31 PADANG**

Nama : Fitria Sari Fauzi  
BP : 1311311027

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh tim penguji pada Fakultas Keperawatan  
Universitas Andalas pada tanggal 15 Juli 2020

Tim Penguji,

1. Ketua : Ns. Rika Sarfika, S.Kep, M.Kep (  )
2. Anggota : Ns. Leni Merdawati, S.Kep, M.Kep (  )
3. Anggota : Ns. Dewi Eka Putri, M.Kep, Sp.Kep.J (  )
4. Anggota : Ns. Feri Fernandes, M.Kep, Sp.Kep.J (  )
5. Anggota : Ns. Mahathir, S.Kep, M.Kep, Sp.Kep.Kom (  )

## UCAPAN TERIMA KASIH

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

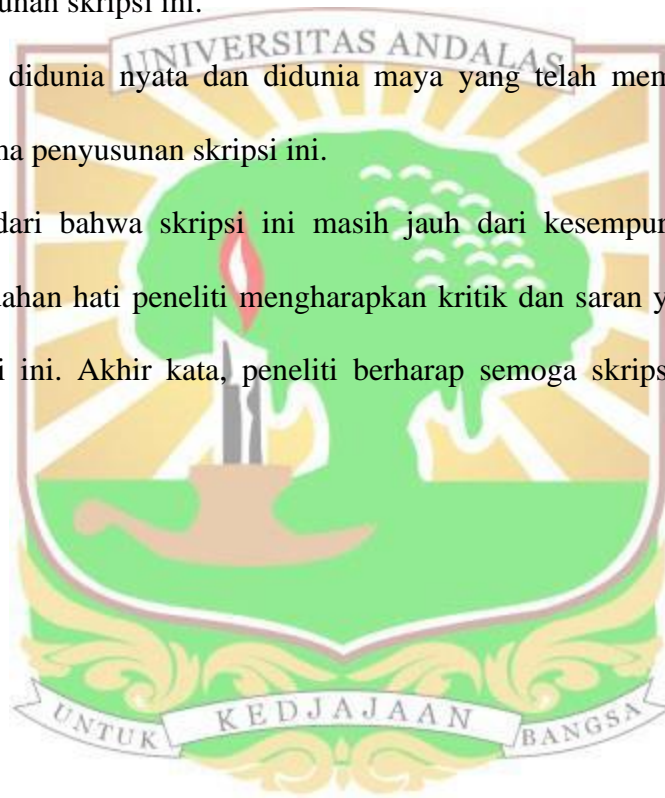
Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan rahmat-Nya yang selalu tercurah kepada seluruh makhluk ciptaan-Nya. Salawat dan salam teruntuk baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman yang kelam hingga zaman yang terang dengan cahaya iman seperti saat sekarang ini. Alhamdulillah berkat izin, hidayah dan inayah-Nya, penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain Video Game yang Mengandung Unsur Kekerasan dan Stres Akademik terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di SMP N 31 Padang”.

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Ibu Ns. Rika Sarfika, S.Kep, M.Kep dan Ibu Ns. Leni Merdawati, S.Kep, M.Kep yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hema Malini, S.Kp.,MN.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.
2. Ibu Emil Huriani, S.Kp.MNselaku ketua Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas yang telah banyak membantu.
3. Dewan penguji yaitu ibu Dewi Eka Putri, M.Kep, Sp.Kep.J, bapak Ns. Feri Fernandes, M.Kep, Sp.Kep.J dan bapak Ns. Mahathir, S.Kep, M.Kep, Sp.Kep.Kom yang telah memberikan kritik beserta saran demi kebaikan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Keperawatan Universitas Andalas yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan kepada peneliti selama perkuliahan.

5. Bagian akademik dan staff Fakultas Keperawatan Universitas Andalas yang telah membantu peneliti dalam kehidupan sehari-hari dikampus.
6. SMP N 31 Padang yang telah memberikan izin dan waktunya bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini.
7. Teristimewa kepada papa dan mama serta keluarga besar yang selama ini selalu memberikan dukungan maksimal dan doa tulus kepada peneliti dalam seluruh tahapan proses penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman didunia nyata dan didunia maya yang telah memotivasi dan menemani hari-hari selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.



Padang, Juli 2020

Peneliti

Fitria Sari Fauzi

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

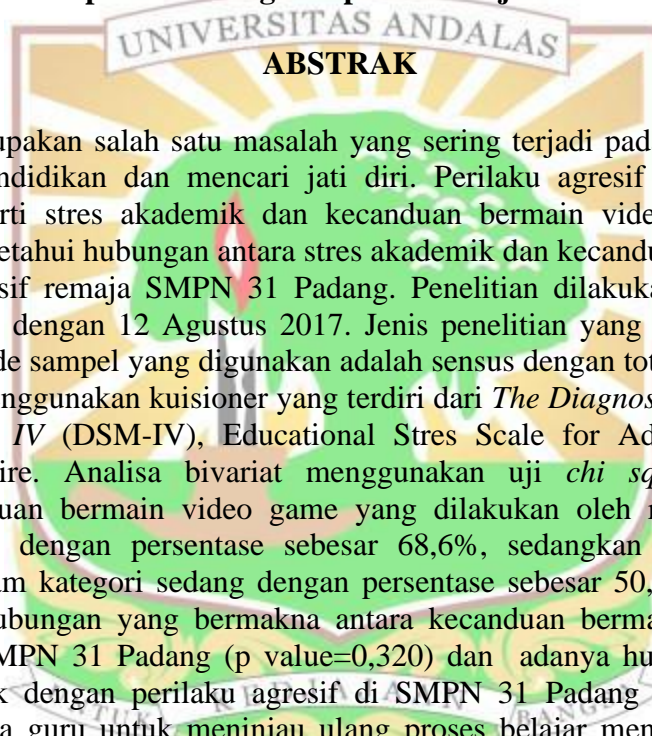
**UNIVERSITAS ANDALAS**

**Juli 2020**

**Nama : Fitria Sari Fauzi**

**Bp : 1311311027**

**Hubungan Kecanduan Bermain Video Game yang mengandung unsur kekerasan dan Stres Akademik terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di SMP N 31 di Kota Padang**



Perilaku Agresif merupakan salah satu masalah yang sering terjadi pada kalangan remaja yang sedang menjalani pendidikan dan mencari jati diri. Perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti stres akademik dan kecanduan bermain video game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara stres akademik dan kecanduan bermain video game dengan perilaku agresif remaja SMPN 31 Padang. Penelitian dilakukan dari tanggal 10 Agustus 2017 sampai dengan 12 Agustus 2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah *cross sectional study*. Metode sampel yang digunakan adalah sensus dengan total responden 264 siswa. Data dikumpulkan menggunakan kuisioner yang terdiri dari *The Diagnostik and Statistic Manual of Mental Disorders IV (DSM-IV)*, *Educational Stres Scale for Adolescents (ESSA)*, dan *Agression Questionaire*. Analisa bivariat menggunakan uji *chi square*. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan bermain video game yang dilakukan oleh remaja termasuk dalam kategori tidak candu dengan persentase sebesar 68,6%, sedangkan yang mengalami stres akademik masuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 50,37%. Serta didapatkan hasil tidak adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain video game dengan perilaku agresif di SMPN 31 Padang ( $p \text{ value}=0,320$ ) dan adanya hubungan yang bermakna antara stres akademik dengan perilaku agresif di SMPN 31 Padang ( $p \text{ value}=0,000$ ). Pihak sekolah terutama pada guru untuk meninjau ulang proses belajar mengajar karena salah satu penyebab perilaku agresif pelajar adalah dari rasa stres pelajar yang disebabkan adanya tekanan dari studi sehari-hari serta memberikan masukan positif dari guru terutama dampak dari bermain video game terhadap perilaku pelajar, membuat media-media informasi disekolah tentang dampak dari bermain video game.

**Kata kunci : Kecanduan Bermain video game, Stress Akademik dan Perilaku Agresif**

**Daftar pustaka: 74 (1992-2017)**



**NURSING FAKULTY**

**ANDALAS UNIVERSITY**

**July, 2020**

**Name : Fitriia Sari Fauzi**

**Register Number : 1311311027**

***Relationship Addiction to Playing Video Games that contain elements of violence and Academic Stress towards Aggressive Behavior in Adolescents at SMP N 31 in Padang City***

**ABSTRACT**

*Aggressive behavior is one of the problems that often occurs among adolescents who are undergoing education and looking for identity. Aggressive behavior can be caused by several factors such as academic stress and addiction to playing video games. This study aims to determine the relationship between academic stress and addiction to playing video games with the aggressive behavior of teenagers at SMPN 31 Padang. The study was conducted from 10 August 2017 to 12 August 2017. The type of research used was cross sectional study. The sample method used was a census with a total of 264 student respondents. Data were collected using a questionnaire consisting of The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV (DSM-IV), Educational Stress Scale for Adolescents (ESSA), and Aggression Questionnaire. Bivariate analysis using chi square test. The results showed addiction to play video games by teenagers included in the category of not opium with a percentage of 68.6%, while those experiencing academic stress included in the moderate category with a percentage of 50.37%. And the results obtained are no significant relationship between addicted to playing video games with aggressive behavior in SMPN 31 Padang ( $p$  value = 0.320) and the existence of a meaningful relationship between academic stress and aggressive behavior at SMPN 31 Padang ( $p$  value = 0,000). the school, especially on the teacher to review the teaching and learning process because one of the causes of students' aggressive behavior is the stress of students caused by the pressure of daily study and provide positive input from the teacher, especially the impact of playing video games on student behavior, making media information in school about the impact of playing video games.*

**Keywords : Addiction to Playing video games, Academic Stress and Aggressive Behavior**

**Bibliography : 74 (1992-2017)**