

## ABSTRAK

Program Studi Ilmu Keperawatan  
Fakultas Kesehatan Masyarakat  
Universitas Muslim Indonesia  
Skripsi, 05 Februari 2024

**Ilma Permatasari**  
**14220170002**

**“Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Stress Pada Remaja di SMP Negeri 8 Makassar”** dibimbing oleh Suhermi dan Akbar Asfar (4 tabel+75 halaman+12 lampiran)

Remaja dengan tingkat stres tinggi cenderung menggunakan *game online* untuk mengurangi tingkat stres sehingga menggunakan *game online* untuk menghilangkan stres tidak menyelesaikan masalah dan ada peluang untuk menyebabkan kebiasaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* dan tingkat stress pada remaja di SMP Negeri 8 Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah rancangan studi analitik dengan desain *cross sectional study*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *simple random sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 52 responden berusia 12 - 15 tahun dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *stratified* sesuai rumus slovin. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner IAT (*Internet Addiction Test*) dan DASS 42 (*Defression Anxiety Stress Scabe*). Uji statistik yang digunakan adalah uji statistic *chi-square*.

Hasil penelitian ini menunjukkan karakteristik responden siswa bahwa yang paling banyak berusia 15 tahun 26 orang (50%), Karakteristik jenis kelamin paling banyak laki-laki 33 orang (63,5%) dan paling sedikit perempuan 19 orang (36,5%), Distribusi frekuensi kebiasaan bermain *game online* paling banyak 32 orang (38,4%) tidak memiliki kebiasaan bermain *game online*, Distribusi frekuensi responden berdasarkan stress bahwa yang mengalami tingkat stress ringan sebanyak 33 orang (63,4%), dan hasil analisis menggunakan uji statistic *chi-square* diperoleh nilai  $p$  value 0,309.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak ada hubungannya antara kebiasaan bermain *game online* dengan tingkat stress pada remaja di SMP Negeri 8 Makassar. Saran bagi sekolah SMP Negeri 8 Makassar agar senantiasa menjaga frekuensi dan intensitas dalam bermain *game online* dan mengusahakan lebih memanfaatkan waktu luang melakukan hal-hal yang positif seperti olahraga dan menghabiskan waktu bersama keluarga atau orang terdekat.

**Kata kunci: remaja, tingkat stress, game online**

**Daftar pustaka: 26 (2018-2022)**