



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES BELAJAR DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMK NEGERI 2
JEMBER**

SKRIPSI

oleh:

M. Anugrah Maulana

NIM 162310101213

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES BELAJAR DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMK NEGERI 2
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Keperawatan (S1) dan mencapai gelar Sarjana Keperawatan

oleh:

M. Anugrah Maulana

NIM 162310101213

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada siswa SMK Negeri 2 Jember”.

Penyusunan skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda Indra Rini, Abah Ibnu Rofaah, adik-adik Haikal Faik dan Farah Khairunnisa, dan Erfin Eka Susanti serta keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungannya;
2. Almamater SDN Sumber Lesung 01, SMP Negeri 1 Ledokombo, SMAN 1 Kalisat, dan Almamater Fakultas Keperawatan Universitas Jember, dan seluruh bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu, motivasi, nasihat, serta bantuannya selama ini.

MOTTO

“... Allah akan mengangkat (derajat) orang – orang yang beriman diantaramudan orang – orang diberi ilmu beberapa derajat...”

(QS. Al-Mujaadalah/58:11)¹



*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2012. Al Qur'an Mushaf Aisyah, Al Qur'an dan Terjemahannya Wanita. Bandung: Jabal

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Anugrah Maulana

NIM : 162310101213

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Di SMK Negeri 2 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan karya jiplakan, kecuali yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan sikap ilmiah yang saya junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia mendapat sanksi akademik apabila ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, April 2020

Yang menyatakan



M. Anugrah Maulana

NIM 162310101213

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES BELAJAR DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMK NEGERI 2
JEMBER**

oleh:

M. Anugrah Maulana

NIM 162310101213

Pembimbing:

Dosen pembimbing utama : Ns. Erti I. Dewi, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J

Dosen pembimbing anggota: Ns. Kholid Rosyidi M.N., S.Kep.,MNS

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember” Karya M. Anugrah Maulana telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keperawatan Universitas Jember pada :

Hari, tanggal : Selasa, 14 April 2020

Tempat : Fakultas Keperawatan Universitas Jember

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Ns. Erti I. Dewi, M.Kep., Sp. Kep.J

Ns. Kholid Rosyidi M.N., S.Kep., MNS

NIP. 19811028 200604 2 002

NRP. 760016843

Penguji I

Penguji II

Ns. Emi Wuri W., M.Kep., Sp.Kep.J

Ns. Enggal Hadi Kurniawan, M.Kep

NIP. 19850511 200812 2 005

NRP. 760016844

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Jember

Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep., M. Kes

NIP. 19780323 200501 2 002

Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember (*The Correlation Between Stress Level Of Learning And Online Game Addiction In Adolescent at SMK Negeri 2 Jember*)

M. Anugrah Maulana

Faculty of Nursing University of Jember

ABSTRACT

The human behaviour keeping eager to playing online games can disturbing adolescence productivity as a disturbed sleeping pattern, spending the money for the school, changing the emotions can affect conflict roles for playing online games. The addiction of online games year by year keeping higher. The research goal is to analyze the correlation between stress level of learning and online game addiction. This research used an observational with a Cross-sectional approach. The male population in SMK Negeri 2 Jember is 2.192, which was then calculated using the proportionate stratified random sampling technique (CI: 95%), and respondents were 198. Educational Stress Scale Adolescent (ESSA) using a likert scale with reliability value $\alpha=0.785$ found 16 items valid. Indonesian Online Game Addiction Questionnaire using a likert scale with reliability value $\alpha=0.73$ found 7 items valid. The research ethics test was conducted at the Faculty of Dentistry, the University of Jember, with number: No. 747 /UN25.8 / KEPK / DL / 2019. The data analysis used is the Spearman test (CI:95%). The correlation between stress level of learning with online game addiction ($p=0.000$; $\alpha < 0.05$ and $r=0.283$), study stress-related with online game addiction because the aim of adolescents to playing games is for running away for the study pressure and viewed as hard things, worrying and more got stressed. As community nurse should to improving promotive and preventive action due the effect of the addiction online games with the prevention to minimalize the study stress and to decrease the online game's addiction in adolescens.

Keywords: study stress, addiction game online, adolescent

RINGKASAN

Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember; M. Anugrah Maulana, 162310101213; 2020; xviii + 54 halaman; Fakultas Keperawatan Universitas Jember.

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Karakteristik dari remaja adalah keingintahuannya yang tinggi dengan mencoba hal-hal baru seperti bermain *game online*. Perilaku seseorang yang secara terus-menerus untuk bermain *game online* dapat mengganggu produktifitas remaja seperti mengganggu pola tidur, menghabiskan uang saku sekolah untuk kebutuhan bermain *game online*, berubahnya emosional yang mengakibatkan peran konflik, membolos sekolah untuk bisa bermain *game online*. Remaja bermain *game online* agar melarikan diri dari masalah seperti tuntutan belajar yang dinilai berat, hasil nilai turun, kompetisi dalam prestasi, bosan dalam belajar dan tugas yang banyak dapat menyebabkan stres belajar. Remaja yang mengalami stres belajar akan kehilangan semangat belajar, sulit untuk konsentrasi pada saat belajar, bolos saat sekolah sehingga nilai yang dihasilkan menurun, dan menjauhi masalah-masalah sekolah yang dihadapi dengan bermain *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat stress belajar dengan kecanduan game online pada remaja di SMK Negeri 2 Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain non eksperimental. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional study*. Penelitian ini dilakukan pada siswa laki-laki di SMK Negeri 2 Jember dengan jumlah populasi sebesar 2.192 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan formula perhitungan *proportionate stratified random sampling*, berdasarkan formula tersebut diperoleh besar sampel sebanyak 198 responden. Kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data adalah *Educational Stres Scale for Adolescent (ESSA)* dan *Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. Variabel stres belajar menggunakan *skala likert* dengan nilai

reliabilitas $\alpha = 0,785$ didapatkan 16 item valid dengan 5 indikator yaitu tekanan belajar, beban tugas, harapan diri, khawatir tentang nilai dan kesedihan. Variabel kecanduan *game online* menggunakan *skala likert* dengan nilai realibilitas $\alpha = 0,73$ didapatkan 7 item valid dengan 7 indikator yaitu memikirkan *game online* tiap hari, toleransi penggunaan *game online*, penggunaan *game online* sebagai media melarikan diri, peran orang lain untuk mencegah kecanduan, efek penarikan tidak bermain *game online*, peran konflik dan kekurangan untuk tidur. Uji dengan nomer: No.747/UN25.8/KEPK/DL/2019.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja laki-laki di SMK Negeri 2 Jember paling banyak adalah berkategori kecanduan *game online* ringan dengan jumlah 165 siswa (83,3%). Kemudian kategori kecanduan *game online* berat dengan jumlah 33 siswa (16,7%) dalam hasil ini tujuannya tidak untuk diagnostik klinis seperti mental klinis, hanya untuk skrining awal kepada siswa laki-laki di SMK Negeri 2 Jember. Hasil penelitian stres belajar pada siswa laki-laki di SMK Negeri 2 Jember sebanyak 177 siswa (89,4%) yang mengalami stres belajar sedang, 10 siswa (5,1%) yang mengalami stres belajar ringan, 11 siswa (5,6%) yang mengalami stres belajar berat. Kedua variabel saling berhubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* dan memiliki arah positif dimana semakin tinggi tingkat stres belajar, semakin tinggi pula kecanduan *game online* dengan kekuatan korelasi rendah. Siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada remaja bahwa dapat mempengaruhi perasaan, berubahnya emosional, dan tidak konsentrasi dalam belajar. Stres belajar yang dialami siswa remaja berkaitan dengan tekanan pada penyesuaian terhadap pembelajaran yang semakin berat, menghadapi ujian/diskusi kelas dan tekanan dari sosial bersumber dari teman sebayanya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember. Sebagai seorang perawat komunitas diharapkan dapat meningkatkan upaya promotif dan preventif pada siswa di sekolah dan orang tua dapat memperketat pengawasan dan pemberian uang saku supaya mengurangi siswa bermain *game online*.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMK Negeri 2 Jember”. Penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ns. Lantin sulistyorini, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Jember;
2. Ns. Nur Widayati, S.Kep., MN., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama melaksanakan perkuliahan di Fakultas Keperawatan Universitas Jember.
3. Ns. Erti I. Dewi, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga bisa berjalan dengan lancar;
4. Ns. Kholid Rosyidi M.N, S.Kep.,MNS., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah membimbing, memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan proposal skripsi ini;
5. Ns. Emi Wuri Wuryaningsih S. Kep.,M. Kep., Sp. Kep.J selaku penguji I yang telah membimbing, memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan proposal skripsi ini;
6. Ns. Enggal Hadi K., S.Kep., M. Kep selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik;
7. SMK Negeri 2 Jember yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan studi pendahuluan dan penelitian serta seluruh siswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian;
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan saran demi terselesainya skripsi ini;
9. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan saat penelitian;
10. Semua pihak yang memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan proposal skripsi ini. Penulis berharap, semoga proposal skripsi ini dapat membawa manfaat.

Jember, April 2020

Penulis



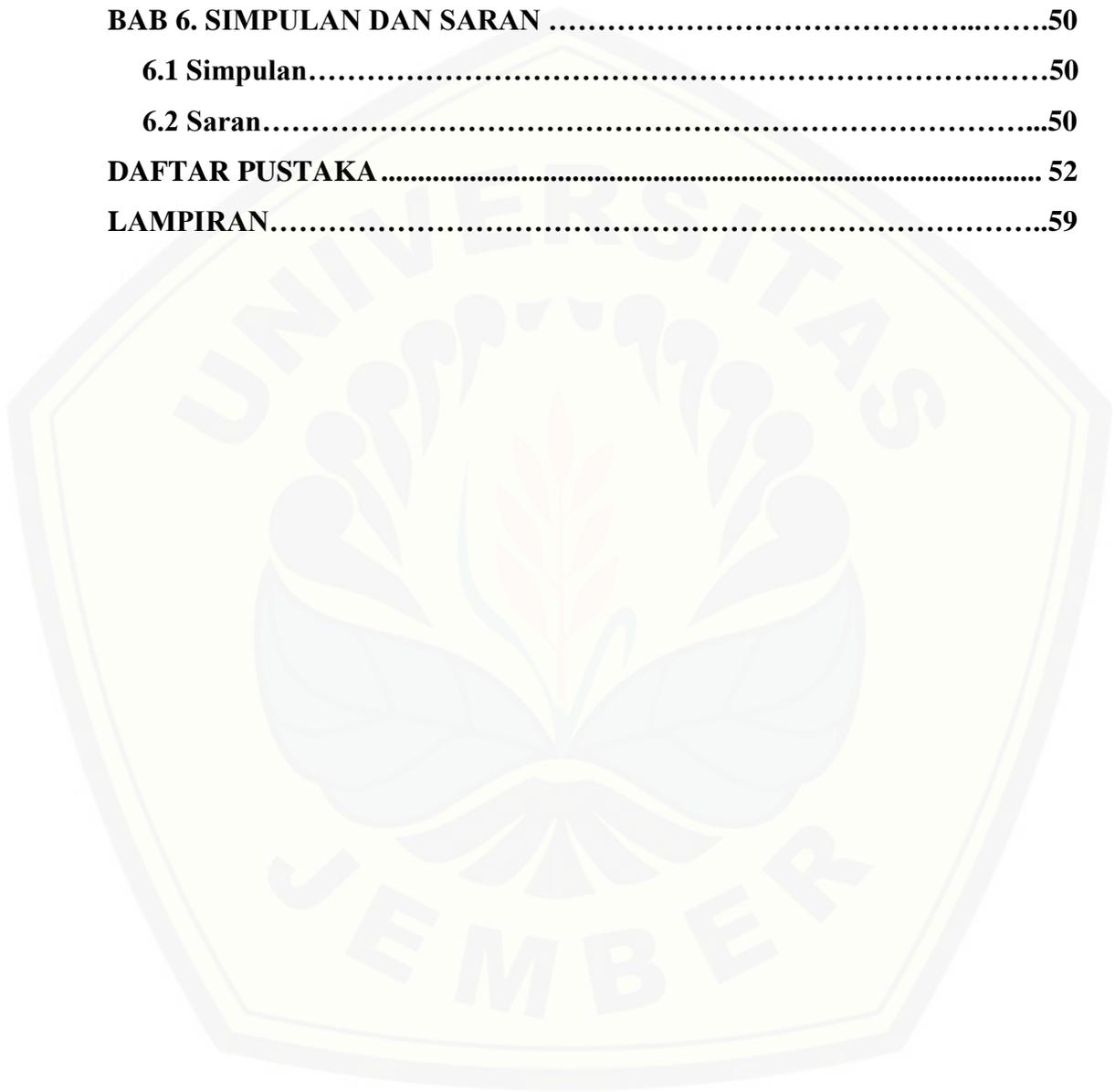
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN JUDUL	iii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRACT	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti	6
1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan.....	6
1.4.3 Manfaat Bagi Instansi Pelayanan Kesehatan	6
1.4.4 Manfaat Bagi Masyarakat	6
1.5 Keaslian Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Remaja	8

2.1.1 Definisi Remaja	8
2.1.2 Sifat kecanduan <i>game online</i> pada remaja.....	8
2.2 Stres Belajar	9
2.2.1 Definisi Stres Belajar	9
2.2.2 Faktor-faktor yang menyebabkan stres belajar	10
2.2.3 Aspek Psikologis.....	10
2.2.5 Dampak stres belajar.....	10
2.2.6 Alat Ukur	11
2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2.3.1 Definisi kecanduan <i>game online</i>	12
2.3.3 Faktor-faktor penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	13
2.3.4 Faktor eksternal dan internal kecanduan <i>game online</i>	14
2.3.5 Aspek kecanduan dalam bermain <i>game online</i>	15
2.3.6 Dampak bermain game online pada remaja.....	15
2.3.7 Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.4 Kerangka Teori Penelitian	17
BAB 3. KERANGKA KONSEP.....	18
3.2 Hipotesis Penelitian	19
BAB 4. METODE PENELITIAN.....	20
4.1 Desain Penelitian	20
4.2 Populasi Dan Sampel Penelitian	20
4.2.1 Populasi Penelitian.....	20
4.2.2 Sampel Penelitian	20
4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel	21
4.2.4 Kriteria Sampel Penelitian	24
4.3 Lokasi Penelitian	24
4.4 Waktu Penelitian	24
4.5 Definisi Operasional	25
4.6 Pengumpulan Data	26
4.6.1 Sumber Data	26
4.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	26

4.6.3 Alat Pengumpulan Data	27
4.6.4 Rencana Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	28
4.6.5 Kerangka Operasional.....	29
4.7 Pengolahan Data.....	29
4.7.1 <i>Editing</i>	29
4.7.2 <i>Coding</i>	30
4.7.3 <i>Entry Data</i>	31
4.7.4 <i>Cleaning</i>	31
4.8 Analisis Data	31
4.8.1 Analisis Univariat	31
4.8.2 Analisis Bivariat	31
4.9 Etika Penelitian.....	32
4.9.1 Lembar Persetujuan (<i>informed consent</i>).....	32
4.9.2 Tanpa Nama (<i>anonimity</i>)	32
4.9.3 Kerahasiaan (<i>confidentialy</i>)	33
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
5.1 Hasil Penelitian	34
5.1.1 Karakteristik Responden	34
5.1.2 Kecanduan Game Online	36
5.1.3 Stres Belajar.....	36
5.1.4 Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember.....	38
5.2 Pembahasan.....	38
5.2.1 Karakteristik Responden.....	38
5.2.2 Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja Laki -Laki Di SMK Negeri 2 Jember.....	42
5.2.3 Indikator Instrument Kecanduan Game Online	44
5.2.4 Tingkat Stres Belajar Pada Remaja Laki -Laki Di SMK Negeri 2 Jember.....	45
5.2.5 Indikator Instrument Tingkat Stres Belajar.....	46

5.2.6 Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecandanduan <i>Game Online</i> pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember.....	48
5.3 Implikasi Keperawatan.....	49
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN	50
6.1 Simpulan.....	50
6.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	59

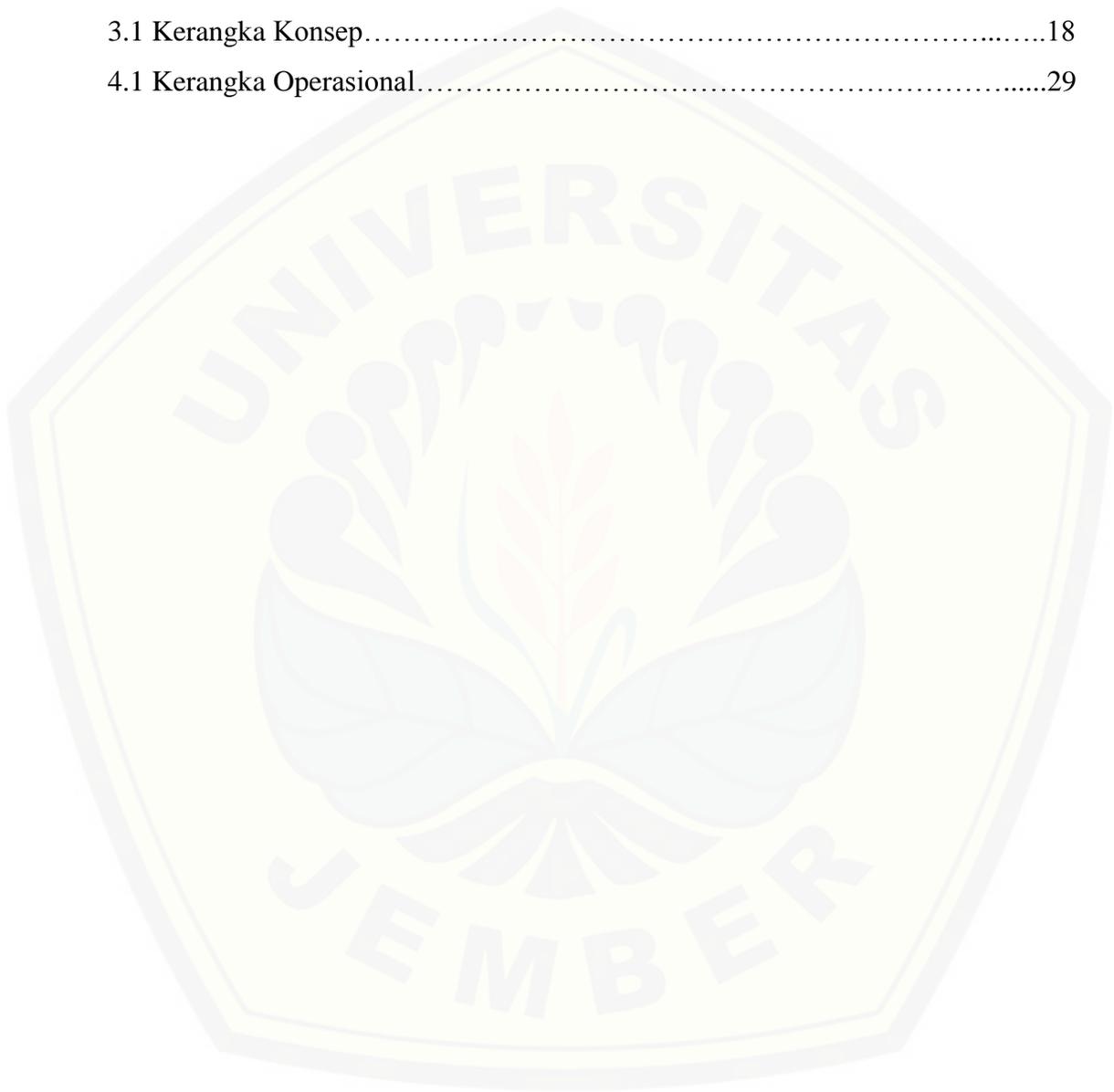


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.5 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 4.5 Definisi Operasional.....	25
Tabel 5.1 Distribusi karakteristik responden.....	34
Tabel 5.2 Nilai Rerata Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja Laki-laki di SMK Negeri 2 Jember.....	36
Tabel 5.3 Distribusi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Laki-Laki Di SMK Negeri 2 Jember.....	35
Tabel 5.4 Nilai Rerata Kecanduan Stres Belajar pada Remaja Laki-laki di SMK Negeri 2 Jember.....	35
Tabel 5.5 Distribusi Stres Belajar Pada Siswa Laki-Laki Di SMK Negeri 2 Jember	35
Tabel 5.6 Hubungan antara Tingkat stress belajar dengan kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember.....	36

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.4 Kerangka Teori	17
3.1 Kerangka Konsep.....	18
4.1 Kerangka Operasional.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Lembar <i>Informed</i>	60
Lampiran B. Lembar <i>Concent</i>	61
Lampiran C. Lembar Karakteristik Responden.....	62
Lampiran D. Lembar Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	64
Lampiran E. Lembar Kuesioner Stres Belajar.....	65
Lampiran F. Analisa Data.....	67
Lampiran G. Lembar Perijinan Melakukan Studi Pendahuluan.....	76
Lampiran H. Lembar Bukti Telah Melakukan Studi Pendahuluan.....	77
Lampiran I. Surat Ijin Penelitian.....	78
Lampiran J. Surat Selesai Penelitian.....	83
Lampiran K. Dokumentasi.....	84
Lampiran L. Uji Etik.....	85
Lampiran M. Lembar Bimbingan DPU.....	86
Lampiran N. Lembar Bimbingan DPA.....	88

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Perkembangan remaja disebut juga masa transisi dimana perubahan biologis, kognitif, sosio-emosional yang terjadi sangat cepat. Karakteristik dari remaja adalah keingintahuannya yang tinggi dengan mencoba hal-hal baru seperti bermain *game online*. Usia remaja sangat mudah dipengaruhi oleh teman sebaya yang keinginannya ikut-ikutan dengan mengakibatkan masalah, misalnya mengalami kecanduan *game online* (Wulan, 2012). Perilaku seseorang yang secara terus-menerus untuk *bermain game online* sehingga mengganggu produktifitas remaja seperti mengganggu pola tidur, menghabiskan uang saku sekolah untuk kebutuhan bermain *game online*, berubahnya emosional yang mengakibatkan peran konflik, membolos sekolah untuk bisa bermain *game online* yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online* (Nurazmi, 2018). Menurut *International Classification of Diseases* (ICD-11) dalam WHO (2018), gangguan kecanduan *game online* sebagai pola perilaku pemain *game online* yang ditandai dengan gangguan mental dan lebih memprioritaskan bermain *game online* dari kegiatan lain dalam sehari-hari. Negara-negara telah mengakui kecanduan *game online* termasuk suatu masalah kesehatan yang harus segera ditangani atau dicegah (WHO, 2018).

Sifat dasar *game* yaitu membuat seseorang ketagihan, menyenangkan dan menantang. Para remaja beranggapan bahwa bermain *game online* segala rasa penat dan stres akan berkurang bahkan menghilangkan rasa tersebut, sehingga pemain *game online* akan merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online* jika sesuai proporsinya (Wulan, 2014). Jika dilakukan secara terus-menerus dan melupakan aktifitas sebagai pelajaran akan mengakibatkan remaja kecanduan *game online*. *Game online* mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya) (Nurazmi, 2018). Dinyatakan bahwa kecanduan dalam bermain *game*

online selama 4-5 hari / seminggu dan menghabiskan 4 jam atau lebih setiap harinya, jika seseorang dinyatakan kecanduan *game online* berat seseorang akan dapat menghabiskan bermain *game online* sekitar 7-8 jam atau lebih sehingga mengganggu pola tidurnya (Jap dkk., 2013). Industri *game online* yang semakin berkembang menjadikan fitur dan teknologinya semakin *portable* sehingga *game online* bisa diakses dimana saja dan kapan saja (Nurdila, 2018). Fenomena ini bisa kita temukan dengan banyaknya pengunjung *game center* dan pengguna *smartphone* keluaran terbaru yang mendukung aplikasi untuk bermain *game online*. Remaja dapat bermain *game online* di komputer pribadinya atau *personal computer* (PC) saat di rumah saat pulang sekolah.

Menurut (Jap dkk., 2013) prevalensi kecanduan *game online* di sekolah-sekolah di Manado, Pontianak, dan Yogyakarta di tahun 2012 ditemukan dari 3.264 siswa remaja mengalami kecanduan *game online* sebesar 45,3%. Menurut Phainel Jhonly Piyeye (2014) menunjukkan pada tahun 2012 data jumlah pengguna internet sebanyak 62 juta orang di Indonesia di semua kalangan usia. Pengguna internet pada tahun 2013 meningkat secara signifikan sejumlah 74,5 juta orang. Penggunaan internet lebih banyak digunakan remaja untuk bermain *game online*. Pada tahun 2016 di Indonesia penggunaan internet di kalangan usia sudah mencapai 132,7 juta penduduk Indonesia. Pengguna internet lebih banyak di pulau Jawa sejumlah 86,3 juta penduduk. Kedua di Sumatera sebesar 20,75 juta dan posisi ketiga yaitu di Sulawesi sejumlah 8,45 juta (APJII, 2016). Rentang usia pengguna internet di Indonesia berumur 15-19 tahun mencapai 12,5 juta pengguna. Menurut Nurazmi (2017) jumlah siswa yang diteliti 267 responden pada laki-laki sejumlah 235 (88%) dan perempuan 32 (12%) berdasarkan lama bermain yaitu rentang waktu 7-9 jam/hari dengan jumlah 96 responden (36%). Hasil remaja yang positif kecanduan berjumlah 107 orang responden (40,1%) (Nurazmi, 2017). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2017) yang menjelaskan bahwa pada tahun 2017 di Indonesia besar pengguna internet yaitu laki-laki sejumlah 51,43%.

Game online yang dimainkan oleh remaja adalah kebanyakan remaja yang masih duduk di bangku sekolah saat jam sekolah dan selesai jam sekolah. Remaja

bermain *game online* agar melarikan diri dari masalah seperti tuntutan belajar yang dinilai berat, hasil nilai turun, kompetisi dalam prestasi, bosan dalam belajar dan tugas yang banyak dapat menyebabkan stres belajar. Stres belajar mengakibatkan beberapa dampak yaitu secara psikologis mengalami kecemasan, sedih, takut, dan putus asa pada remaja. Secara fisik mengakibatkan timbulnya sakit dibagian perut, gemetar, gagap, keinginan melakukan tindakan yang agresif dan sakit kepala (Wulandari, 2012). Remaja yang mengalami stres belajar akan kehilangan semangat belajar, sulit untuk konsentrasi pada saat belajar, bolos saat sekolah sehingga nilai yang dihasilkan menurun, dan menjauhi masalah-masalah sekolah yang dihadapi dengan bermain *game online* (Wulandari, 2012). Stres terjadi karena lamanya materi yang diberikan oleh guru. Remaja dalam menerima materi berbeda-beda, ada yang cepat tanggap, ada yang harus di ulang-ulang ketika di ajarkan. Dalam menghindari masalahnya remaja akan bermain *game online* untuk mengurangi stres belajarnya. Semakin banyak masalah yang dihadapi remaja dalam proses belajar, mereka menghindari masalah dengan bermain *game online* dengan secara terus menerus sehingga menyebabkan kecanduan *game online* (Piyek, 2014).

Stres belajar merupakan perasaan berupa tekanan-tekanan yang dihadapi oleh remaja di sekolah. Tekanan-tekanan yang dihadapi oleh remaja meliputi beban tugas yang dirasa berat oleh remaja, khawatir tentang hasil nilai, materi yang diberikan terlalu sulit dan lama (Rao, 2008). Persepsi remaja terhadap stres belajar sama pada siswa laki-laki maupun perempuan. Perempuan lebih besar jika dihadapkan dengan beberapa jenis stres misalnya kekhawatiran tentang prestasi sekolah sedangkan laki-laki mengalami stress belajar lebih besar terkait dengan orang lain misalnya konflik dengan orang tua dan guru (Garc dan Francisco, 2018). Stres belajar merupakan tuntutan sekolah (*school demands*), yaitu stress siswa (*students stress*) yang bersumber dari tugas yang diberikan oleh sekolah (*schollwork demands*) dan tuntutan prestasi dari seorang guru (*the demands of tutors*) (Murtana, 2014).

Menurut Bhakti (2012) dijelaskan untuk *Human development Report* Indonesia berada di peringkat ke 121 dari 187 negara pada tahun 2012 dalam

pembangunan pendidikan Indonesia masih kurang pengembangan dalam pendidikan. Siswa yang terbebani dengan keharusan mempertahankan peringkat nilai disekolah sekitar 40,74%, siswa mengalami kecemasan saat melakukan ujian semester sekitar 62,96%, siswa merasa kebingungan terhadap mengerjakan pekerjaan rumah (PR) sangat banyak 82,72% dan pemberian materi yang diberikan didalam kelas dengan waktu yang lama adalah 50,62%. Hal tersebut yang dapat mengakibatkan stres belajar pada remaja. Stres belajar dapat menimbulkan jantung berdebar kencang, susah untuk berkonsentrasi, putus asa, lemas / tidak mempunyai tenaga, mimpi buruk, dan mudah marah (Barseli dkk., 2017). *Organization For Economic Co-Operation And Development (OECD)* melakukan survei melibatkan 72 negara dan terdiri dari 540.000 responden pelajar berusia 15-16 tahun. Di rata-rata negara 66% siswa melaporkan merasa tertekan terhadap nilai yang buruk dan 59% sering khawatir bahwa berfikir ujian akan sulit. 55% Siswa merasa sangat cemas tentang ujian bahkan mereka tidak siap melakukan ujian. Siswa melaporkan merasa tegang saat belajar sebanyak 37% (Abebe et al, 2018). Sehingga penggunaan internet dari tahun ketahun meningkat secara signifikan pada remaja.

Menurut Wulan (2014) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* yang ada di siswa SMK Negeri 2 Jember dapat terjadi karena *game center* yang banyak dan mudah dijangkau. Kebanyakan yang ditemui di tempat *game center* adalah remaja laki-laki dengan baju seragam SMK (Wulan, 2014). Siswa di SMK Negeri 2 Jember ada beberapa yang melanggar peraturan sekolah dengan bermain *game online*. Akibatnya dari siswa tidak mengerjakan tugas karena keasyikan bermain, sering terlambat masuk sekolah, menghabiskan uang SPP dan membolos sekolah.

Setelah dilakukan studi pendahuluan pada tanggal 5 November 2019 di SMK Negeri 2 Jember didapatkan informasi dari wakil kepala sekolah, guru bimbingan konseling (BK) dan beberapa perangkat sekolah bahwa siswa kelas XI tidak dapat dijadikan responden dikarenakan selama 6 bulan kedepan dimulai dengan bulan januari sampai juni melakukan Pelatihan Kerja Lapang (PKL). Maka dari itu peneliti mengambil responden siswa laki-laki dari kelas X dan XII. Mata pelajaran yang ditempuh dari mata kuliah wajib dan advokasi. Terdapat

siswa bermain *handphone* saat pelajaran dan saat jam istirahat banyak siswa bermain *game online*. Menurut data Dapodik (2019) yakni detail sekolah berdasarkan kemendikbud terdapat jumlah populasi remaja di SMK Negeri 2 Jember untuk siswa laki-laki kelas X dan XII adalah 1413 orang. Peneliti melaksanakan di SMK Negeri 2 Jember karena jumlah siswa laki-laki yang paling banyak di SMK Negeri 2 Jember dan angka kejadian kecanduan *game online* kebanyakan terjadi pada remaja laki-laki.

Penjelasan diatas menjadikan alasan seorang remaja dapat kecanduan *game online* karena adanya tekanan dari proses belajar yang dapat menimbulkan stres yang nantinya akan menjadikan bermain *game online* sebagai jalan keluar untuk menghadapinya. Maka peneliti mengambil judul yaitu hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu adakah hubungan tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi hubungan antara stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember
- b. Mengidentifikasi tingkat stres belajar pada remaja laki-laki di SMK Negeri 2 Jember
- c. Menganalisis hubungan antara tingkat stress belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan dan keterampilan tentang cara penelitian yang baik dan benar untuk mengetahui hubungan antara stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja serta kemampuan berfikir kritis dan ilmiah.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Manfaat bagi instansi pendidikan untuk menambah literatur untuk bahan ajar dan pengembangan penelitian serta pengabdian kepada masyarakat.

1.4.3 Manfaat Bagi Instansi Pelayanan Kesehatan

Manfaat bagi instansi pelayanan kesehatan yaitu untuk menambah pengetahuan dan informasi bagi petugas kesehatan agar dapat menganalisis hubungan antara stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja untuk pengembang upaya promotif kesehatan jiwa remaja di sekolah.

1.4.4 Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi yang bermanfaat bagi masyarakat sehingga masyarakat bersedia memberikan dukungan kepada remaja untuk mengurangi kecanduan *game online* yang dapat mempengaruhi psikologis.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.5 Perbedaan Penelitian Dahulu dan Sekarang

Perbedaan	Peneliti sekarang	Peneliti sebelumnya	Peneliti sebelumnya	Peneliti sebelumnya	Peneliti sebelumnya	Peneliti Sebelumnya
Judul	Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember.	Perbedaan Tingkat Kecanduan (<i>Adiksi Game Online</i>) pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun 2015 / 2016	Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII	<i>Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors</i>	<i>Online Gaming Motive Profiles in Late Adolescence and The Related Longitudinal Development of Stress, Depression, and Problematic Internet Use</i>
Tempat Penelitian	SMK Negeri 2 Jember	di Kota Bukittinggi	Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih	di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri	Di Cina	Di Taiwan
Responden	Siswa SMK Negeri 2 jember	Remaja yang bermain <i>games online</i> di Kota Bukittinggi	Peserta didik kelas X	Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatiroso	Mahasiswa dan Siswa SMA	Mahasiswa baru di Taiwan
Peneliti	M. Anugrah Maulana	Rosi Kusumawati Yolivia Irna Aviani Yosi Molina	Hardiansyah Masya Duan Adi Candra	Trecy Whitney Santoso	Zhengchuan xu Ofir turel Yufei yuan	Shan-mei Chang Sunny S.J. Lin
Tahun Penelitian	2019	2017	2016	2013	2013	2019
Metode	<i>Cross-sectional</i>	<i>Deskriptif komparatif</i>	Deskriptif Kuantitatif	Wawancara (kualitatif)	Deskriptif	Eksperimen /Intervensi
Teknik Sampling	<i>Simple random sampling</i>	<i>Insidental sampling</i>	<i>Total sampling</i>		Convenience sample	Cluster sample

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Remaja dapat disebut juga *adolescence*, yang berasal dari bahasa latin yaitu “tumbuh mencapai kematangan”. *Adolescence* sendiri mempunyai arti yang sangat luas meliputi dari spikis, psikologis, kematangan mental, sosial dan fisik (Ali & Asrori, 2014). Dalam aspek intelektual remaja dapat tumbuh dengan pesat, dari cara berfikir remaja dapat terjadi dengan perubahan intelektual, perubahan intelektual sendiri merupakan perubahan yang paling dominan dari semua periode perkembangan adalah remaja dapat mengintegrasikan diri ke dalam masyarakat dewasa. Menurut WHO (2015) usia remaja 10 – 19 tahun pada usia tersebut fase perkembangan pada remaja berproses. Perubahan yang dialami oleh remaja yaitu dari perubahan proses yang berfikir yang terjadi secara perubahan biologis, kognitif, sosial-emosional yang terjadi secara cepat, tetapi umumnya proses pematangan fisik bertambah pesat daripada proses psikososial (Huang dkk., 2007).

2.1.2 Sifat kecanduan *game online* pada remaja

Ciri- ciri kecanduan *game online* pada remaja

1. Pada jam selessai sekolah kebanyakan remaja menggunakan waktu tersebut untuk bermain *game online*. Setelah beban tugas selasai dan lelah dengan tekanan-tekanan yang ada saat proses belajar, remaja bermain *game online* saat jam sekolah telah selesai.
2. Tertidur di sekolah dikarenakan sampai larut malam remaja bermain *game online*, sehingga saat proses saat belajar terganggu karena remaja tidur diwaktu jam pelajaran.
3. Terbiasa mengabaikan tugas sekolah, pada remaja yang sering bermain *game online* sampai lupa waktu sebab kesenangan bermain game hingga tanggung jawab yang seharusnya dikerjakan malah dilupakan.

4. Nilai sekolah turun karena proses berfikir sudah tertuju kepada *game* karena sering bermain *game online* dapat menyebabkan proses belajar kurang maksimal sehingga berdampak nilai akademik turun.
5. Banyaknya alasan atau menyembunyikan seberapa lama bermain *game online*, remaja akan berbohong akan berapa lama bermain game online karena takut dengan orang tuanya. Remaja memahamitugasnya untuk belajar sehingga merasa takut untuk jujur kepada orang tua, pelajar yang seharusnya belajar digunakan untuk bermain *game online*.
6. Kebanyakan remaja lebih senang bermain *game online* yang seharusnya lebih senang bermain dengan temannya, remaja cenderung menutup diri terhadap temannya di dunia nyata karena sudah kecanduan terhadap dunia gamenya yang membuat remaja mendapat yang dia inginkan.
7. Jika tidak bermain *game online* remaja akan cemas dan mudah marah karena efek kecanduan tersebut yang dapat merubah emosional seseorang jika kebiasaan yang remaja lakukan tidak dilakukannya kembali membuat remaja marah dan cemas (Wulandari, 2015)

2.2 Stres Belajar

2.2.1 Definisi Stress Belajar

Stres belajar merupakan tekanan-tekanan yang disebabkan oleh remaja yang berhubungan dengan proses pembelajaran di sekolah, dianggap dapat menyebabkan kesan yang negatif dan berakibat pada keadaan kesehatan yang menurun, baik secara fisik maupun psikis dan perfomansi belajar. Keidakseimbangan yang disebabkan oleh stres belajar disebabkan oleh respon fisik atau psikis karena tidak mampu mengikuti pembelajaran dikelas misalnya menulis, membaca, mengamati, mendengarkan, meniru merupakan dampak dari tuntutan yang diterima oleh pelajar (Oon, 2007). Tekanan akdemik juga ada kaitannya dengan stres belajar yang dialami siswa remaja (metode mengajar, strategi belajar, bersumber dari guru, mata pelajaran, menghadapi ujian/ melakukan presentasi kelas) dan tekanan sosial (didapatkan dari teman seumurannya). Selanjutnya remaja akan mengalami stres yang dapat mengganggu

proses belajar yang dipengaruhi oleh perubahan fisik dan aspek psikologisnya (Aryani, 2016).

2.2.2 Faktor – faktor yang menyebabkan stress belajar

Stres pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ketentuan pelajaran yang dianggap sangat berat, perolehan nilai ujian yang rendah, banyaknya tugas yang didapatkan di sekolah dan lingkup sosial yang tidak mendukung, *distress* disebabkan oleh stres yang dikarenakan belajar (Adawiyah, 2017). Stres belajar dapat juga diartikan sebagai siswa yang tidak dapat menghadapi belajar di luar kelas maupun didalam kelas dan menganggap belajar menjadi gangguan. Stres belajar merupakan stres yang berasal sejak proses belajar yaitu: tuntutan untuk naik kelas, belajar terus menerus, tugas yang tidak selesai – selesai, tidak ada prestasi yang didapat, kesulitan dalam menentukan jurusan dan masa depan, dan merasa gelisah pada saat ujian (Rahmawati, 2017). Persaingan dan tuntutan untuk belajar dapat menyebabkan adanya tekanan dalam diri siswa sehingga dapat disebut juga penyebab stres belajar (Barseli, 2017). Tuntutan dari orang tua, guru maupun teman sebaya dapat menimbulkan terjadinya stres belajar yang disebabkan karena adanya keinginan untuk meraih prestasi, tetapi harapan tersebut tidak sesuai dengan kemampuannya yang dimiliki siswa sehingga dapat mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa (Taufik, 2013). Menurut Thurson (2005) pembelajaran dengan materi yang sulit dapat menyebabkan siswa merasa takut terhadap guru yang mengajar sehingga dapat disebut juga stres belajar.

2.2.3 Aspek Psikologis

Menurut Nasution (2007) reaksi psikologis dapat dipengaruhi dengan adanya stres yaitu meliputi:

1. Kognisi

Defisit kognitif pada remaja yang disebabkan oleh melemahnya ingatan dan perhatian dalam aktivitas kognitif yang disebabkan oleh adanya stresor. Sehingga stres belajar dapat disebabkan oleh kognisi.

2. Emosi

Timbulnya emosi sering kali mengarah dan berkaitan dengan adanya stres. Cara remaja mengevaluasi stress belajar dengan menggunakan keadaan emosionalnya. Reaksi emosional yang dapat menyebabkan stress yaitu terdapatnya rasa cemas, ketakutan, depresi, perasaan sedih maupun marah.

3. Perilaku sosial

Perubahan yang disebabkan oleh adanya stres belajar yaitu berubahnya perilaku remaja secara individu kepada orang lain. Perilaku sosial negatif dapat meningkat sehingga timbul perilaku agresi yang disebabkan oleh rasa marah.

2.2.5 Dampak stres belajar

a. Pikiran dan stres

Stres berdampak saat mengerjakan tugas atau ujian dapat mengganggu konsentrasi dan kerja pikiran. Sehingga untuk melakukan segala aktifitas saat belajar kinerja menjadi menurun.

b. Stres dan perilaku

Emosi sering kali dijumpai karena adanya stres dan seseorang yang mengalaminya akan menggunakan emosi menilai stres. Merasa takut, sedih, timbul depresi dan amarah disebabkan oleh emosi yang menyertai stres. Amarah yang muncul dari seseorang menimbulkan tindakan agresif dalam kehidupan sehari-hari.

c. Stres dan emosi

Emosi dapat berupa kecemasan yang merespon kearah perasaan khawatir, perasaan tidak nyaman, tegang dan takut. Kecemasan juga dapat menyebabkan kesulitan masuk dan menarik diri dari lingkungan (Gunarsa, 2002)

2.2.6 Alat Ukur

Peneliti menggunakan alat ukur yaitu *Educational Stress Scale Adolescence* (ESSA) yang sudah diadaptasi dan diterjemahkan ke bahasa Indonesia oleh peneliti dengan 16 pertanyaan dengan 5 indikator yaitu tekanan dari kegiatan belajar, beban kerja/tugas, kekhawatiran terhadap nilai, harapan terhadap diri sendiri, dan keputusan terhadap siswa sekolah menengah.

Adapula peneliti mencari referensi lain tentang kuesioner yaitu *Stres Source Scale* (SSC) akan tetapi lebih kearah depresi, kecemasan, sensitifitas interpersonal, serta somatisasi. Dan DASS 42 yang mengukur stres secara umum kurang spesifik untuk judul peneliti. Menurut Azwar (2009) Perhitungan hasil score:

$$\text{Nilai Min: } 1 \times 16 = 16$$

$$\text{Nilai Max: } 5 \times 16 = 80$$

$$\text{Rentang} = 80 - 16 = 64$$

$$\sigma = 64 : 6 = 11$$

$$\pi = 16 \times 3 = 48$$

- a. $x < 37$ = stress belajar rendah
- b. $37 \leq x < 59$ = stress belajar sedang
- c. $59 \leq x$ = stress belajar tinggi

2.3 Kecanduan *Game Online*

2.3.1 Definisi kecanduan *game online*

Rasa ingin memiliki sesuatu sampai timbul usaha untuk mencapai yang di inginkan oleh seseorang dapat disebut juga dengan kecanduan, contohnya kecanduan internet, menonton televisi, antusias yang lebih dalam bekerja dan kecanduan *game online* (Ulfa, 2017). Kebiasaan bermain *game online* diakibatkan oleh teknologi internet dapat disebut juga dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan seseorang menyukai game sehingga sampai kecanduan *game online*. Internet yang sering dimainkan oleh remaja digunakan untuk bermain *game online* karena *game online* sendiri mempunyai intensitas yang lebih tinggi (Ulfa, 2017). Bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan yang dapat menyebabkan sikap berlebihan sehingga para pemainnya tidak bisa mengendalikan sikap berlebihan yang akan mengakibatkan emosional dan sosial yang negatif (Nurdilla dkk., 2018). Konsekuensi kecanduan *game online* yang buruk karena remaja akan melupakan tidur, makan, istirahat, dan bergaul dengan temannya. Kesehatan dan waktu untuk belajar akan dilalaikan untuk bermain *game online* sehingga menguras tenaga dan memakan waktu untuk aktifitas lainnya (Nurdilla dkk., 2018).

Seseorang yang telah mengalami kecanduan game online lebih banyak menghabiskan uang yang berasal dari uang saku yang diberikan orang tuannya atau tabungannya, yang dipergunakan untuk membeli voucher yang berupa chip, gold, immune, weapon, dan bentuk lain sebagainya yang disesuaikan dengan jenis *game* yang dimainkan (Suryanto, 2015). Chip, gold, immune, weapon adalah item di dalam *game* yang dipergunakan untuk membeli item dan memperkuat item-item dalam *game* yang diamankan (Suryanto, 2015). Item dalam *game* adalah benda yang dibeli untuk digunakan dalam bermain *game online*. Item yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia game pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual. Item dalam game online bisa berupa kustomisasi avatar, ataupun karakter pemain yang dibeli menggunakan uang asli (Yulius, 2017).

2.3.3 Faktor – faktor penyebab remaja kecanduan *game online*

Terdapat 5 faktor dorongan remaja memainkan *game online* menurut Rahmat (2014), antara lain :

1. *Relationship*, hubungan dengan pemain lain merupakan dorongan seseorang pemain dan adanya harapan seseorang untuk mencari hubungan teman di dunia game, dan mengurangi masalah-masalah di dunia nyata.
2. *Manipulation*, didasarkan kepuasan diri dengan cara memanipulasi pemain lain sebagai objek. Faktor ini seseorang akan sangat senang berlaku curang mengejek dan mendominasi lawan lainnya.
3. *Immersion*, disebabkan oleh alur permainan dari dunia visual (*game*) sesuai dengan diri pemain sehingga pemain antusias dalam berperan sebagai orang lain di dunia *game*.
4. *Escapism*, yaitu seseorang yang stres di dunia nyata sehingga menghindari rasa stress dengan cara bermain *game online* dan bersifat sementara.
5. *Achievement*, disebabkan perasaan yang senang berada di dunia maya sehingga berkeinginan untuk menjadi kuat, sehingga keinginannya tercapai, akumulasi dan mengumpulkan item-item yang menjadi symbol kekuatan dari *game*.

2.3.4 Faktor eksternal dan internal kecanduan *game online*

Banyak yang menyebabkan remaja dapat menimbulkan kecanduan *game online*, yang disebabkan oleh para remaja tidak dapat mencapai atau menyelesaikan permainan. Selain itu, manusia akan merasakan bangga pada diri sendiri dan menganggap semakin mahir dalam permainan apabila dapat memenangkan permainan *game online* tersebut. Setiap manusia memiliki sifat ingin menjadi pemenang sehingga sifat tersebut timbul. Di dalam *game online* yang dimainkan akan lebih hebat apabila point atau tingkat level bertambah, pemain kebanyakan senang sehingga menjadi kecanduan. Remaja kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh pengaruh kemajuan teknologi yang semakin pesat dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Beberapa kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu internal dan eksternal. menjadi kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* pada remaja. Terjadinya adiksi terhadap *game online* disebabkan oleh faktor-faktor salah satunya adalah faktor internal, yaitu :

1. Ketidakmampuan untuk mendahulukan aktivitas yang lebih penting bagi dirinya, menjadi salah satu akibat dari kecanduan bermain *game online*.
2. *Game online* dapat menyebabkan remaja mempunyai keinginan yang kuat dalam memperoleh nilai atau peringkat yang lebih tinggi didalam bermain *game online*
3. Timbulnya rasa bosan pada saat tinggal dirumah dan di sekolah disaat waktu belajar.
4. Remaja tidak mengetahui dampak negatif yang diakibatkan bermain *game online* secara terus menerus, dan dapat disebabkan oleh kurang *self control* dalam diri remaja (Masya & Candra, 2016).

Sedangkan penyebab terjadinya kecanduan bermain *game online* pada remaja dilihat dari faktor – faktor eksternal, yaitu :

1. Kurangnya kontrol pada lingkungan, bermain *game online* dapat disebabkan juga oleh banyaknya teman yang lain sedang bermain *game online*.

2. Hubungan social yang kurang baik sehingga remaja memilih bermain *game online* untuk melupakan masalah karena bermain *game online* dianggap menyenangkan.
3. Orang tua memiliki harapan anaknya mengikuti kursus atau les dan termasuk dalam kegiatan sekolah hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya rasa antusias pada remaja disaat bermain dengan keluarga, karena bermain dengan keluarga merupakan kebutuhan primer remaja (masya dan candra, 2016)

2.3.5 Aspek kecanduan dalam bermain *game online*

Ada 4 aspek kecanduan dalam bermain *game online*, yaitu :

- a. *Compulsion* yaitu suatu rasa yang kuat dari dirinya untuk bermain *game online* secara terus-menerus.
- b. *Withdrawal* (menarik diri) adalah sesuatu upaya seseorang untuk menjauhkan diri atau menarik diri terhadap sesuatu seperti halnya belajar
- c. *Tolerance* (toleransi) merupakan toleransi terhadap lamanya waktu yang digunakan untuk bermain. Pemain tidak selesai bermain jika pemain tidak puas ketika bermain *game online*
- d. *Interpersonal and health – realeted problems* (suatu masalah yang ada hubungan dengan seseorang dan kesehatan) yang berhubungan dengan tidak menghiraukan aktivitas orang lain karena hanya berfokus pada bermain *game online*. Remaja kecanduan *game online* dapat mengalami masalah kesehatan, remaja tersebut tidak akan memperhatikan kesehatannya, sehingga berdampak buruk bagi kesehatannya yang diakibatkan oleh kurangnya waktu tidur, makan tidak teratur, kurang menjaga kebersihan badan (Rahmat, 2014).

2.3.6 Dampak bermain *game online* pada remaja

Berkembang zaman seseorang mudah mengakses untuk bermain *game online* melalui *smartphone* dan komputer. Berbagai macam permainan menjadikan visualisasi yang disajikan lebih menarik dan menantang. Jenis permainan yang dimainkan semakin tahun bertambah canggih dan khusus untuk seseorang yang memainkan ada beberapa fitur yang membuat pemain sering memainkannya. Jika sudah mengalami kecanduan *game online* hal yang berdampak negatif akan muncul seperti remaja akan meniru seperti halnya

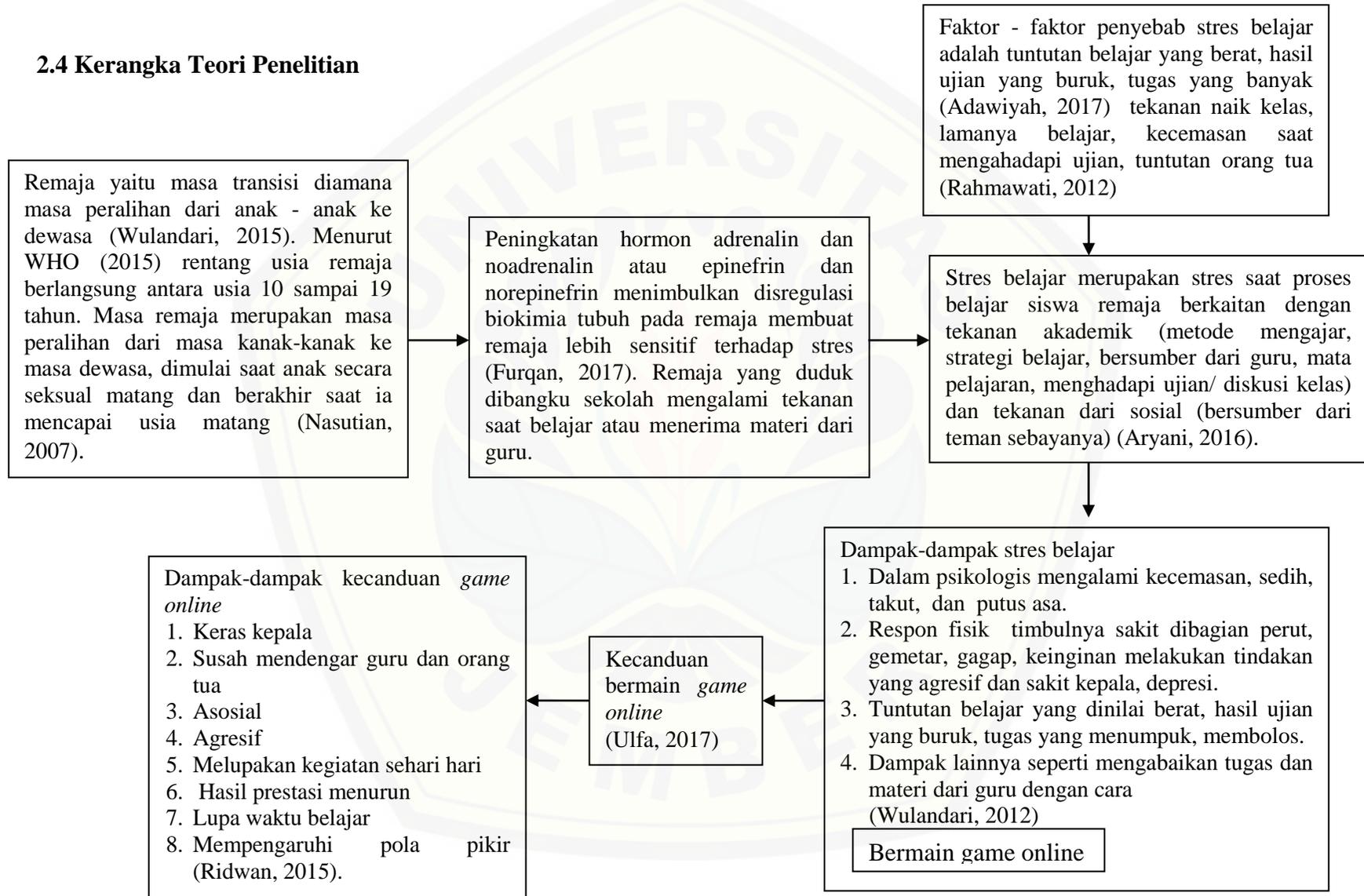
didalam *game* yang diaminkannya. Remaja akan mempunyai watak yang keras, susah dalam mendengarkan orang lain, asosial, dan menimbulkan agresif (Ridwan, 2015).

Menurut Cao & Su (2006) siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* di remaja korea menunjukkan bahwa dapat mempengaruhi perasaan, berubahnya emosional, imajinatif, dan tidak konsentrasi dalam belajar. Maka siswa remaja dapat mengalami kecanduan karena sifat *game* untuk membuat pemain tertarik hingga tidak dapat berhenti bermain *game online*. Melupakan kegiatan sehari –hari atau tugas dari sekolah, kurangnya sosialisasi yang didapat dari lingkungan, lupa akan waktu, dan mempengaruhi pola pikir merupakan dampak kecanduan bermain *game online* (Ridwan, 2015).

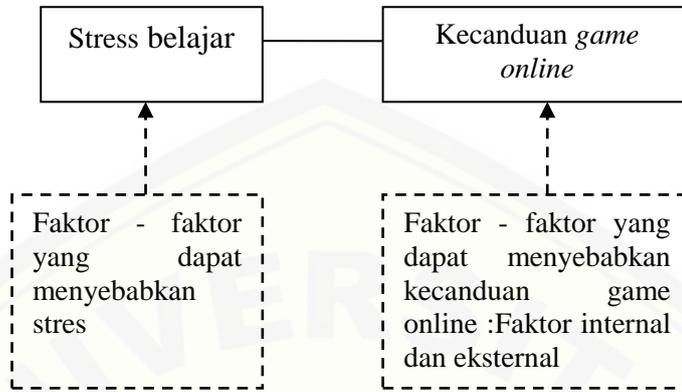
2.3.7 Alat Ukur Kecanduan *Game Online*

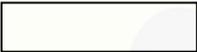
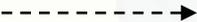
Peneliti menggunakan alat ukur yaitu *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang terdiri dari 7 pertanyaan dengan skala likert 1-5 (Jap dkk, 2013). Dengan indikator pemikiran tentang *game online* setiap hari, toleransi penggunaan *game online*, menekankan penggunaan *game online* sebagai media untuk melarikan diri dari masalah, peran orang lain untuk mencegah kecanduan, efek penarikan tidak bermain *game online*, peran konflik dan kekurangan untuk tidur.

2.4 Kerangka Teori Penelitian



BAB 3. KERANGKA KONSEP



-  : Diteliti
-  : Tidak diteliti
-  : Diteliti
-  : Tidak diteliti
-  : Berhubungan

3.2 Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara yang selanjutnya dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan (Notoatmodjo, 2012) jika:

Ha: Terdapat hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di smk negeri 2 jember.

Ho: Tidak terdapat hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di smk negeri 2 jember.



BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *observasional analitik* dengan pendekatan *Cross Sectional* yaitu melakukan pengamatan sekali terhadap variabel bebas dan variabel terikat pada saat yang sama (Masturoh dan Anggita, 2018).

4.2 Populasi Dan Sampel Penelitian

4.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki di SMKN 2 Jember. Menurut data Dapodik (2019) di SMKN 2 Jember untuk jumlah seluruh siswa laki-laki kelas X dan XII sejumlah 1413 siswa, untuk kelas XI tidak dapat menjadi responden dikarenakan ada praktek kerja lapangan (PKL) yang harus diikuti oleh siswa kelas XI, yang seharusnya juga menjadi responden penelitian.

4.2.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang bisa diambil sebagai subjek penelitian melalui sampling. Sementara sampling merupakan proses dari mewakili populasi yang ada (Nursalam, 2015). Teknik perhitungan yang digunakan yaitu proportionate stratified random sampling dengan tingkat kepercayaan 95% dan presisi sebesar 10%, yaitu:

$$n = z_{1-\alpha/2}^2 \sum_{h=1}^L \frac{N_h^2 P_h (1 - P_h)}{w_h} / [N^2 d^2 + z_{1-\alpha/2}^2 \sum_{h=1}^L N_h P_h (1 - P_h)]$$

Keterangan:

n = jumlah sampel minimum

N = jumlah seluruh populasi

$Z_{1-\alpha/2}$ = nilai distribusi normal baku (table Z) pada α tertentu (95% = 1,96)

P_h = harga proporsi di strata-h (tidak diketahui = 50%)

d = kesalahan (absolut) yang dapat ditolerir (10%)

W_h = fraksi dari observasi yang dialokasi pada strata-h = N_h/N jika digunakan alokasi setara $W = 1/L$

L = jumlah seluruh strata yang ada

$$n = z_{1-\alpha/2}^2 \sum_{h=1}^L \frac{N_h^2 P_h (1 - P_h)}{w_h} / [N^2 d^2 + z_{1-\alpha/2}^2 \sum_{h=1}^L N_h P_h (1 - P_h)]$$

$$n = 1,96^2 \frac{1413^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,5} / [1413^2 \cdot 0,1^2 + 1,96^2 \cdot 1413 \cdot 0,5 \cdot 0,5]$$

$$n = 3,8416 \frac{998.284,5}{21322,7352}$$

$$n = 3,8416 \cdot 44,8178444574$$

$$n = 179,85$$

$$n = 180$$

Menurut Sastroasmoro (2014) untuk mengatasi adanya drop out, pada sampel ditambahkan sebesar 10%, yakni sebanyak 18. Sehingga jumlah sampel didapatkan adalah $180 + 18 = 198$. Jadi jumlah sampel yang diteliti sebanyak 198 responden.

4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan jenis pengambilan sampel *startified sampling*. Untuk mencapai sampel, setiap populasi diseleksi secara acak sehingga mencapai responden yang dibutuhkan sesuai rumus *proportionate stratified random sampling*. Penentuan jumlah sampel untuk tiap kelas yakni:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

n_i = jumlah sampel tiap kelas

N_i = jumlah populasi tiap kelas

N = jumlah seluruh populasi

n = jumlah seluruh sampel

Berikut perhitungan sampel tiap kelas, yakni :

1. Kelas X AB $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

2. Kelas X AV $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

3. Kelas X BKP $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

4. Kelas X DPIB 1 $= \frac{29}{1413} \times 188 = 3,8 = 4$

5. Kelas X DIPB 2 $= \frac{21}{1413} \times 188 = 2,7 = 3$

6. Kelas X DIPB 3 $= \frac{25}{1413} \times 188 = 3,3 = 4$

7. Kelas X IL 1 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 6$

8. Kelas X IL 2 $= \frac{30}{1413} \times 188 = 3,9 = 4$

9. Kelas X MM $= \frac{30}{1413} \times 188 = 3,9 = 4$

10. Kelas X PBL $= \frac{35}{1413} \times 188 = 4,6 = 5$

11. Kelas X TBSM 1 $= \frac{35}{1413} \times 188 = 4,6 = 5$

12. Kelas X TBSM 2 $= \frac{36}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

13. Kelas X TKJ 1 $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$

14. Kelas X TKJ 2 $= \frac{29}{1413} \times 188 = 3,8 = 4$

15. Kelas X TKR 1 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

16. Kelas X TKR 2 $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$

17. Kelas X TKR 3 $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$

18. Kelas X TPM 1 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

19. Kelas X TPM 2 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

20. Kelas X TPM 3 $= \frac{36}{1413} \times 188 = 4,7 = 5$

21. Kelas X TPM 4 $= \frac{35}{1413} \times 188 = 4,6 = 5$
22. Kelas X TR $= \frac{35}{1413} \times 188 = 4,6 = 5$
23. Kelas XII AB $= \frac{32}{1413} \times 188 = 4,2 = 5$
24. Kelas XII AV $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$
25. Kelas XII BKP $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$
26. Kelas XII DP 1 $= \frac{25}{1413} \times 188 = 3,3 = 4$
27. Kelas XII DP 2 $= \frac{27}{1413} \times 188 = 3,5 = 4$
28. Kelas XII DP 3 $= \frac{32}{1413} \times 188 = 4,2 = 5$
29. Kelas XII IL 1 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$
30. Kelas XII IL 2 $= \frac{31}{1413} \times 188 = 4,1 = 5$
31. Kelas XII MM $= \frac{26}{1413} \times 188 = 3,4 = 4$
32. Kelas XII PBL $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$
33. Kelas XII TKJ 1 $= \frac{30}{1413} \times 188 = 3,9 = 4$
34. Kelas XII TKJ 2 $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$
35. Kelas XII TKR 1 $= \frac{36}{1413} \times 188 = 4,7 = 5$
36. Kelas XII TKR 2 $= \frac{30}{1413} \times 188 = 3,9 = 4$
37. Kelas XII TKR 3 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$
38. Kelas XII TPM 1 $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$
39. Kelas XII TPM 2 $= \frac{29}{1413} \times 188 = 3,8 = 4$
40. Kelas XII TPM 3 $= \frac{24}{1413} \times 188 = 3,1 = 4$
41. Kelas XII TPM 4 $= \frac{29}{1413} \times 188 = 3,8 = 4$
42. Kelas XII TR $= \frac{33}{1413} \times 188 = 4,3 = 5$
43. Kelas XII TSM 1 $= \frac{34}{1413} \times 188 = 4,5 = 5$

$$44. \text{ Kelas XII TSM } 2 = \frac{35}{1413} \times 188 = 4,6 \approx 5$$

Jadi total sampel 206, jumlah pecahan sebaiknya dibulatkan ke atas sehingga jumlah sampel yang dihasilkan lebih dari 198. Hal tersebut lebih aman dari pada kurang dari 198. Selanjutnya sampel dipilih secara acak menggunakan www.randomization.com. Peneliti membagikan *informed consent* dan kuesioner kepada responden.

4.2.4 Kriteria Sampel Penelitian

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah syarat yang harus dipenuhi agar dapat terpilih sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas X dan XII di SMK Negeri 2 Jember yang bersedia menjadi responden. Kelas XI tidak dapat menjadi responden dikarenakan ada praktek kerja lapangan (PKL) yang harus diikuti oleh siswa kelas XI, yang seharusnya juga menjadi responden penelitian.

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria yang membuat populasi penelitian tidak bisa dijadikan sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Adapun kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu siswa laki-laki yang tidak hadir saat proses pengambilan data karena sakit, alpha atau ijin.

4.3 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Jember dikarenakan data dari dapodik mengatakan lebih banyak jumlah siswa laki-laki di SMKN 2 Jember dari pada SMK lain .

4.4 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai April 2020. Waktu penelitian dimulai dari peneliti menyusun proposal sampai dengan publikasi penelitian.

4.5 Definisi Operasional

Tabel 4.5 Definisi Operasional

Variable penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Hasil
Independent: Stres belajar	Stres belajar yaitu persepsi seseorang yang tidak sesuai yang diharapkan pada remaja yang bersumber dari mata pelajaran yang berat, lamanya pelajaran, menghadapi ujian/diskusi, tugas yang menumpuk.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tekanan dari belajar b. Beban tugas c. Khawatir tentang nilai d. Kesedihan e. Harapan diri 	Educational Stres Scale Adolescent (ESSA) yang terdiri dari 16 pertanyaan dengan 1-5 likert (Sun, 2011).	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> a. $x < 37$ = stress belajar rendah b. $37 \leq x < 59$ = stress belajar sedang c. $59 \leq x$ = stress belajar tinggi (Azwar, 2009)
Dependent: Kecanduan <i>game online</i>	Kecanduan <i>game online</i> yaitu perilaku berlebihan yang dilakukan oleh seseorang dalam bermain <i>game online</i> yang tidak dapat terkontrol	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemikiran tentang <i>game online</i> setiap hari b. Toleransi penggunaan <i>game online</i> c. Menekankan penggunaan <i>game online</i> sebagai media untuk melarikan diri dari masalah d. Peran orang lain untuk mencegah kecanduan e. Efek penarikan tidak bermain <i>game online</i> f. Peran konflik g. Kekurangan untuk tidur 	<i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i> yang terdiri dari 7 pertanyaan dengan skala likert 1-5 (Jap dkk, 2013)	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> a. Skor 14-21: Kecanduan <i>game online</i> ringan b. Skor >21: Kecanduan <i>game online</i> berat (dalam jurnal dijelaskan bahwa hanya ada 2 pembagian tingkat kecanduan <i>game online</i> (Jap dkk, 2013)

4.6 Pengumpulan Data

4.6.1 Sumber Data

a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung oleh peneliti sebagai sumber data yang asli dan terbaru (Masturoh dan Anggita, 2018). Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang memiliki banyak kemudahan dan sering digunakan untuk penelitian (Arikunto, 2013). Penelitian ini didapatkan dari pengisian kuesioner oleh responden, dengan kedua kuesioner yaitu *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* dan *Educational Stres Scale for Adolescent* (ESSA) sebagai alat pengumpul data.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti sebagai sumber data yang sudah ada sebelumnya (Masturoh dan Anggita, 2018). Data berasal dari *Literatur Search*, Jurnal, Data di remaja di SMK 2 Jember dan sumber ilmiah relevan lainnya.

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan kuesioner, lembar kuesioner mengenai kecanduan *game online* dan tingkat stres belajar. Peneliti memberikan arahan kepada remaja yang mengalami kesulitan dalam pengisian kuesioner. Arahan yang dilakukan peneliti adalah pada saat remaja menanyakan terkait fungsi dari *informed consent* dan perbedaan dalam pemilihan jawaban. Peneliti menjelaskan terkait hal tersebut hingga remaja mengerti dan memahami. Langkah-langkah dalam pengumpulan data kuesioner yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti membuat proposal penelitian
- b. Peneliti mengajukan surat perizinan untuk studi pendahuluan kepada pihak Fakultas Keperawatan Universitas Jember dengan nomor: 5999 / UN25.1.14 / SP / 2019. Kemudian surat tersebut diberikan kepada pihak SMK Negeri 2 Jember.

- c. Melakukan wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah maupun guru bimbingan konseling (BK) dan staf lainnya mengenai kecanduan *game online* dan stres belajar
 - d. Peneliti memasukan hasil studi penelitian ke proposal yang telah dibuat
 - e. Setelah proposal yang sudah disetujui, peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada Instansi Fakultas Keperawatan, mendapatkan surat dengan nomor: 7068 / UN25.1.14 / LT / 2019. Kemudian surat izin dari Fakultas Keperawatan diserahkan kepada LP2M, mendapatkan surat dengan nomor: 5270 / UN25.3.1 / LT / 2019. Surat izin dari LP2M diserahkan kepada Bankesbangpol, mendapatkan surat dengan nomor: 072 / 3425 / 415 / 2019. Surat izin dari Bankesbangpol diserahkan kepada Dinas Pendidikan, mendapatkan surat dengan nomor: 421.3 / 3553 / 101.6.5 / 2019
 - f. Peneliti mengambil sampel sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang kemudian dipilih secara acak
 - g. Peneliti membagikan *informed consent*
2. Tahap pengumpulan data
 - a. Sebelum melakukan pengisian kuesioner oleh responden, responden diperbolehkan menerima ataupun menolak. Jika menerima, partisipan diperkenankan mengisi lembar persetujuan dan penjelasan informasi (prinsip penelitian *cross sectional* mengurangi adanya *Drop Out*)
 - b. Peneliti menjelaskan kepada responden bagaimana prosedur mengisi kuesioner
 - c. Setelah partisipan mengisi kuesioner akan diambil kembali oleh peneliti untuk didata
 - d. Peneliti mengolah data dengan melalui proses *editing, coding, entry, dan cleaning*.

4.6.3 Alat pengumpulan Data

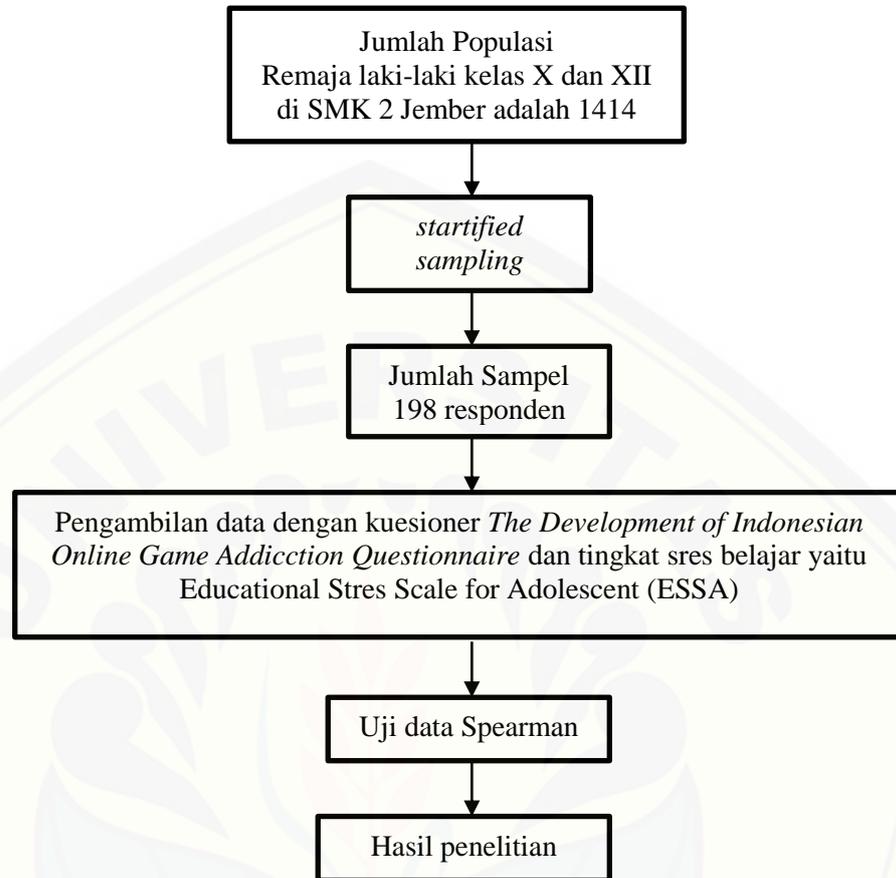
Alat pengumpul data yang digunakan terdiri dari dua bagian, yaitu instrumen A tentang *The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* untuk menilai terhadap kecanduan *game online* pada remaja dengan nilai reliabilitas $\alpha = 0.73$ dengan 7 indikator yaitu pemikiran tentang *game online* setiap hari, toleransi penggunaan *game online*, menekankan penggunaan

game online sebagai media melarikan diri dari masalah, peran orang lain untuk mencegah kecanduan, efek penarikan tidak bermain *game online*, peran konflik, kekurangan tidur (Jap dkk, 2013). Instrumen B tentang tingkat stres belajar yaitu *Educational Stres Scale for Adolescent (ESSA)* dengan nilai reliabilitas $\alpha = 0.785$ dengan 5 indikator yaitu tekanan dari belajar, beban tugas, harapan diri, khawatir tentang nilai, dan kesedihan (Sun dkk, 2011).

4.6.4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Instrumen yang digunakan harus lulus dari uji validitas dan uji reliabilitas. Pelaksanaan uji validitas dan uji reliabilitas (Setiadi, 2007). Kuesioner tingkat stres belajar yaitu *Educational Stres Scale for Adolescent (ESSA)* ada 16 item dengan nilai reliabilitasnya $\alpha = 0.785$ dan validitas yang diuji dalam kuesioner valid dengan indeks validitas sebesar 0,23-0,53. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* ada 7 pertanyaan dan skor maksimal 35. Pertanyaan laporan diri adalah: waktu terlama dicatat dalam bermain *game online*, rata-rata hari per minggu dalam bermain *game online*, rata-rata jam per hari dalam bermain *game online*, pengeluaran mingguan, dan pengeluaran bulanan untuk *game online*. Semuanya bisa menjadi indikator penggunaan berlebihan *game online* yang bisa terkait dengan kecanduan. Di sisi lain, ukuran tersebut juga akan dikorelasikan dengan pertanyaan laporan diri lebih lanjut yang dapat menghasilkan korelasi negatif (waktu yang dihabiskan untuk melakukan pekerjaan sekolah). Uji validitas kuesioner tentang kecanduan *game* tersebut pernah dilakukan (Jap dkk, 2013) pada remaja di sekolah manado, medan, Yogyakarta dengan total sebanyak 3.264 siswa. Validitas yang diuji dalam kuesioner valid. Uji Reliabilitas dengan hasil $\alpha = 0.73$.

4.6.5 Kerangka Operasional



Gambar 4.6 Kerangka Operasional

4.7 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah pengumpulan data mentah yang harus dikelola dan dianalisis sehingga menjadi informasi. Kegiatan yang termasuk dalam pengolahan dengan cara *editing*, *coding*, *entry*, dan *cleaning* (Notoatmodjo, 2010).

4.7.1 Editing

Proses kegiatan untuk memeriksa data hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden. Pemeriksaan kelengkapan kuesioner meliputi relevansi, kejelasan, dan konsistensi, dan konsistensi jawaban yang diisi oleh responden (Notoatmodjo, 2010)

4.7.2 Coding

Coding tujuannya untuk mempermudah proses pengolahan data. Coding dapat diartikan sebagai perubahan huruf menjadi kode angka (Notoatmodjo, 2012).

- a. Uang saku per minggu
 - 1) Kurang dari Rp. 20 ribu = 1
 - 2) Rp. 20 ribu - Rp. 50 ribu = 2
 - 3) Rp. 50 ribu - Rp. 100 ribu = 3
 - 4) Rp. 100 ribu - Rp. 200 ribu = 4
 - 5) Rp. 200 ribu - Rp. 300 ribu = 5
 - 6) Lebih dari Rp.300 ribu = 6
- b. Uang bulanan untuk bermain *game online*
 - 1) Kurang dari Rp. 20 ribu = 1
 - 2) Rp. 20 ribu- Rp. 50 ribu = 2
 - 3) Rp. 50 ribu- Rp. 100 ribu = 3
 - 4) Rp. 100 ribu- -Rp. 200 ribu = 4
 - 5) Rp. 200 ribu- Rp. 300 ribu = 5
 - 6) Lebih dari Rp.300 ribu = 6
- c. Penghasilan orang tua
 - 1) Kurang dari Rp. 500 ribu = 1
 - 2) Rp. 500 ribu - Rp.1 juta = 2
 - 3) Rp. 1 juta - Rp.2 juta = 3
 - 4) Rp. 2 juta - Rp. 3 juta = 4
 - 5) Lebih Rp. 3 juta = 5
- d. Waktu harian bermain *game online*
 - 1) 1 hari/ minggu = 1
 - 2) 2-3 hari/ minggu = 2
 - 3) 4-5 hari/ minggu = 3
 - 4) 6-7 hari/ minggu = 4
- e. Jam bermain *game online* dalam sehari
 - 1) 0 - 1/2 jam/ hari =1
 - 2) Lebih dari 1/2 jam- 1 jam/ hari= 2

- 3) Lebih dari 2 jam - 3 jam/ hari = 3
 - 4) Lebih dari 3 jam - 4 jam/ hari = 4
 - 5) Lebih dari 4 jam - 5 jam/ hari = 5
 - 6) Lebih dari 5 jam - 6 jam/ hari = 6
 - 7) Lebih dari 6jam -7 jam/ hari = 7
 - 8) Lebih dari 7 jam/ hari = 8
- f. Tingkat stres belajar
- 1) 1 = stres belajar rendah
 - 2) 2 = stres belajar sedang
 - 3) 3 = stres belajar tinggi
- g. Kecanduan *Game Online*
- 1) 1 = kecanduan *game online* ringan
 - 2) 2 = kecanduan *game online* berat

4.7.3 Entry Data

Proses memasukkan kode sesuai dengan jawaban masing-masing pertanyaan yaitu merupakan entry data (Notoatmodjo, 2010) Entry data digunakan untuk mempermudah dalam penyusunan pada saat disajikan dan dianalisis.

4.7.4 Cleaning

Cleaning merupakan teknik yang digunakan untuk membersihkan data, data yang tidak digunakan atau tidak sesuai akan dihapus (Notoatmodjo, 2010).

4.8 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu dengan menjawab pertanyaan peneliti untuk mengungkap suatu fenomena (Nursalam, 2017).

4.8.1 Analisa Univariat

Analisis univariat merupakan suatu proses pengolahan data yang digunakan dengan tujuan untuk mendiskripsikan suatu variabel (Notoatmodjo, 2012). Analisis univariat merupakan analisis deskriptif dengan hasil pengolahan datanya berupa gambaran data dalam bentuk tabel ataupun grafik secara ilmiah (Nursalam, 2017).

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 2 Jember. Skala pengukuran dari variabel stres belajar dan kecanduan *game online* berbentuk kategorik ordinal-ordinal, non-parametrik, sehingga uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan spearman yang dapat mengetahui arah hubungan, kekuatan korelasi dan hubungan antara kedua variabel.

Intrepetasi Koefisien Korelasi :

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2016 : 184)

4.9 Etika Penelitian

Etika penelitian membantu berpikir secara kritis mengenai moral disisi subjek penelitian sehingga merumuskan pedoman etis yang lebih kuat. Subjek penelitian harus melibatkan empat prinsip dasar etika penilitian yaitu, menghormati atau menghargai (*respect for person*), manfaat (*beneficience*), tidak membahayakan subjek penelitian (*non-maleficience*), dan keadilan (*justice*) (Masturoh & Anggita, 2018). Untuk kelas XI tidak menjadi responden karena saat mengambil data kelas XI sedang praktek kerja lapangan (PKL), jadi untuk responden hanya kelas X dan XII di SMK Negeri 2 Jember. Penelitian ini telah dilakukan uji etik oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Jember dengan No.747/UN25.8/KEPK/DL/2019.

4.9.1 Lembar persetujuan (*informed concent*)

Peneliti memberikan penjelasan mengenai informasi dengan lengkap yaitu dari tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, dan keuntungan penelitian

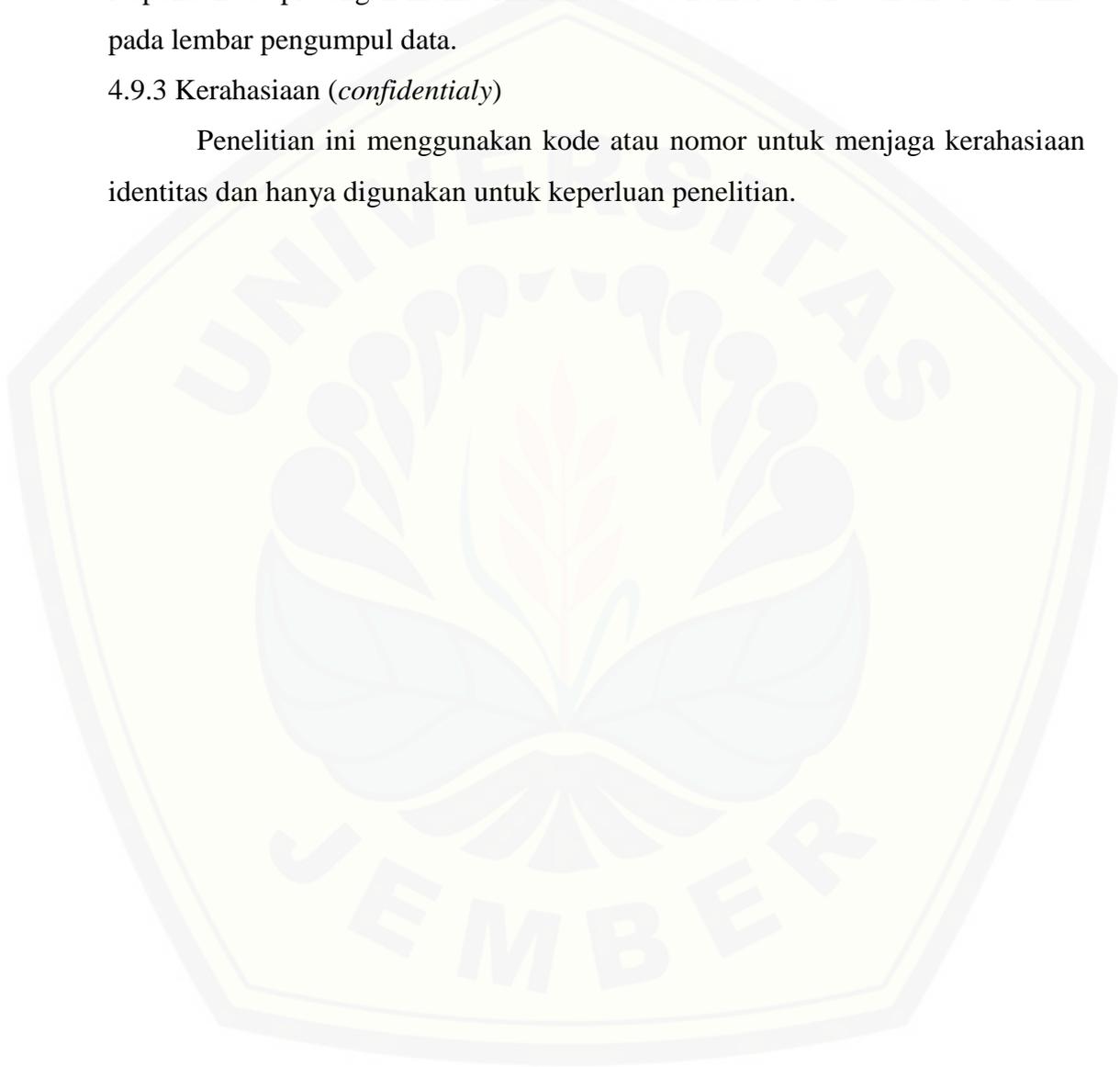
(Potter dan Perry, 2005). Selanjutnya responden diberikan hak untuk bersedia atau menolak menjadi responden.

4.9.2 Tanpa Nama (*Anonimity*)

Dalam kuesioner nantinya hanya akan mencatumkan identitas atau nama responden tetapi dengan memberikan kode atau nomor tertentu untuk dicantumkan pada lembar pengumpul data.

4.9.3 Kerahasiaan (*confidentialy*)

Penelitian ini menggunakan kode atau nomor untuk menjaga kerahasiaan identitas dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.



BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab tujuan dari penelitian Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember lebih banyak didapatkan kecanduan *game online* rendah dengan jumlah 165 siswa (83,3%) dan kemudian urutan kedua dengan kategori kecanduan *game online* berat dengan jumlah 33 siswa (16,7%).
- b. Tingkat stres belajar pada remaja lebih banyak didapatkan stres belajar sedang dengan jumlah 177 siswa (89,4%). Kemudian pada urutan kedua terdapat stres belajar tinggi dengan jumlah 11 siswa (5,6%) dan stres belajar rendah dengan jumlah 10 siswa (5,1%).
- c. Terdapat hubungan antara tingkat stres belajar dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 2 Jember menunjukkan hasil hubungan yang arah positif dan mempunyai kekuatan hubungan yang rendah.

6.2 Saran

Adapun saran dari penelitian yang dapat disampaikan kepada pihak, yaitu:

- a. Bagi peneliti selanjutnya
Pada penelitian selanjutnya dapat meneliti terkait dengan kecanduan *game online* terhadap stres belajar siswa dengan mengkhususkan lokasi misalnya di game centre. Selain itu penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lainnya seperti self control yang kurang dari remaja, kurangnya hubungan sosial yang tidak baik, dan dengan melihat faktor mana yang paling mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja.

b. Bagi institusi pendidikan tinggi keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dalam proses pembelajaran mengenai stres belajar dan kecanduan *game online* dan sebagai salah satu referensi dalam penelitian.

c. Bagi instansi pelayanan keperawatan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat meningkatkan upaya edukasi mengenai faktor - faktor kecanduan *game online* dan pendampingan bagi remaja yang berkecanduan dengan menunjukkan hasil dari berbagai penelitian untuk menekan kecanduan *game online* terhadap remaja supaya remaja menggunakan *game online* dengan batas normal. Selain itu juga bisa dilakukan konsultasi secara bergilir, terlebih pada siswa yang diketahui memiliki tingkat kecanduan game berat. Konsultasi bisa dengan mendatangkan tenaga kesehatan/ peran puskesmas dalam program UKS.

d. Bagi masyarakat

1. Remaja diharapkan dapat mengurangi bermain *game online*.
2. Sedangkan dari keluarga dapat melakukan tindakan mengurangi uang saku kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online* agar tidak dapat membeli voucher untuk bermain *game online*
3. jika siswa sudah melakukan pelanggaran disekolah terkait bermain *game online* pada saat jam belajar, guru atau pihak sekolah dapat melakukan tindakan memperketat melarang siswa membawa smartphone pada saat jam sekolah. Lalu dilakukan bimbingan terhadap siswa dan orang tua terkait pembatasan waktu bermain *game online*, sehingga keluarga/ orang tua juga membantu terkait pembatasan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abebe, A. M., Y. G. Kebede, dan F. Mengistu. 2018. Prevalence of stress and associated factors among regular students at debre birhan governmental and nongovernmental health science colleges north showa zone, amhara region, ethiopia 2016. 2018
- Abdullah, M., Lubis, I. 2015. Analisis minat menabung pada bank syariah di kalangan siswa sma di kota medan.
- Abrianti, R. S. 2012. Perbedaan Tingkat Stres Belajar Siswa Full Day Scholl dan Siswa Reguler SMAN Se-Kota Malang.
- Adawiyah, R. 2017. Analisis tingkat stres mahasiswa dalam menghadapi penyusunan skripsi.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2014. *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ang, R.P. Huan, V.S. dan Braman OR. (2007). Factorial Structure and Invariance of the Academic Expectations Stress Inventory Across Hispanic and Chinese Adolescent Samples. *Child Psychiatry Hum Dev*, Vol. 38, Hal. 73–87.
- Ardianasari, Lusi. 2013. Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di malang. Universitas islam negeri maulana malik ibrahim.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryani, F. 2016. Stres belajar suatu pendekatan dan intervensi konseling. Makassar: Edukasi Mitra Grafika.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII). 2018. Survey APJII.

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2016. Survei Internet. Diakses melalui <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> pada tanggal 11 November 2019
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. Penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia. Diakses pada tanggal 11 November 2019 diunduh dari <http://apjii.or.id/survei/2017>
- Azis, A. 2017. Pengaruh Teknik Relaksasi Terhadap Stres Belajar Siswa SMA Negeri 1 Ulaweng Kabupaten Bone.
- Azwar, S. 2009. Penyusunan skala psikologi edisi 1. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Barseli, M., I. Ifdil, dan N. Nikmarijal. 2017. Konsep stres akademik siswa. 5(2005):143–148.
- Bhakti, N. A. 2012. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi indeks pembangunan manusia di indonesia periode 2008-2012.
- Brandt, M. 2008. Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds. Diakses pada tanggal 11 November 2019 dari [Http://https://med.stanford.edu/news/allnews/2008/02/video-Games-ActivateReward-Regions-of-Brain-in-Men-Morethan-Women-Stanford-Study-Finds.html](http://https://med.stanford.edu/news/allnews/2008/02/video-Games-ActivateReward-Regions-of-Brain-in-Men-Morethan-Women-Stanford-Study-Finds.html).
- Cahyaningtyas, M. D. 2018. Hubungan frekuensi konsumsi minuman berkalori dengan status gizi pada siswa di SMA Negeri 5 Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Christianti, A. 2016. Studi Deskriptif: *Psychological Well Being* Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Surabaya. Calypra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya.
- Coyne, M. Sarah., Dyer, W.J., Densley, Rebecca., Money, M. Nathan., Day, D. Randal., dan Harper, M. James. 2015. Physiological indicators of

pathologic video game use in adolescence. *Journal of Adolescent Health*. 56(3):307–313.

Data Pokok Pendidikan Dasar Dan Menengah (Dapodik). 2019. SMKN 2 JEMBER. Diakses pada 5 November 2019 diunduh <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/7167C3AE09F6A5F0A8FC>

Flageo, J. A. 2015. Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Perubahan Sosial Penggemar Game Online Di Warnet Markas Net Jl. Durian, Pekanbaru). *Jom FISIP Vol. 2 No.2 Oktober 2015*

Fitria, R.D. 2017. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Lampung

Garc, R. dan P. Francisco. 2018. Development and validation of the questionnaire of academic stress in secondary education : structure , reliability and nomological validity

Griffiths, M. D. dan H. M. Pontes. 2016. Online Addictions : Conceptualizations , 1–14.

Handiwijaya, K. 2015. Efikasi Diri Sebagai Moderator Hubungan Antara Harapan Akademik, Prokrastinasi, Dan Stres Akademik. Universitas Negeri Semarang

Hari, J. J. 2017. Hubungan Antara Tingkat Stress Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. Universitas Airlangga

Huang, Z.J., Wong, F.Y., Ronzio, C.R. and Yu, S.M. 2007. Depressive Symptomatology and Mental Health Help-Seeking Patterns of U.S.- and Foreign-Born Mothers. *Matern Child Health J*, 11: 257–267

- Indahningrum, F. 2013. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Surabaya
- Jap, T., S. Tiatri, E.S. Jaya, & M.S. Suteja. 2013. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. 8(4):4–8.
- Lee, Changho dan Ocktae Kim. 2016. Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*. 6359.
- Masturoh, I. dan N. T. Anggita. 2018. Metode penelitian kesehatan. *Bahan Ajar Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan*. 1–307.
- Masya, H. dan D. A. Candra. 2016. Faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan game online. 03(1):153–169.
- Mulyaningsih, Atik Rohmawati. 2019. Hubungan bermain game online dengan kegemukan pada remaja. Universitas Jember
- Murtana, A. 2014. Hubungan antara harga diri dan interaksi teman sebaya dengan stres belajar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nasutian, I. K. 2007. Mengendalikan stres. 14–33.
- Notoatmodjo S., 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurazmi Anita, Elita Veny, D. W. N. 2017. Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja anita. (51575289):3–6.
- Nurdilla, N., Arneliwati, dan V. Elita. 2018. Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja. *JOM FKp*. 5(2):120–126.

- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W.N. 2018. Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja. Fakultas Keperawatan. Universitas Riau.
- Nursalam. 2015. *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. 2017. *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan praktis edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oon, A. N. L. 2007. Seri teaching children handling study stress. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Pang, Shirlene. 2017. Correlates of online game play motivations , social anxiety and psychological distress. *Game Play, Social Anxiety and Distress*.46(11):443–446.
- Phainel Jhonly Piyeye, Hendro Bidjuni, F. W. 2014. Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di manado. *Jurnal Universitas Sam Ratulagi*. (2)
- Pitaloka, A. A. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online pada pelajar (studi fenomenologi tentang perilakukonsumsi game online pada pelajar di kelurahan gemolong, kabupaten sragen tahun 2013). Universitas sebelas maret.
- Potter, A & Anne G Perry. 2005. Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, Dan Praktik. Jakarta: EGC
- Rahmadina, A., Ardiyanti, M. G. 2014. Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja. Universitas Gadjah Mada.
- Rahmawati, W. K. 2017. Efektivitas Teknik Restrukturisasi Kognitif untuk Menangani Stres Akademik Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*.

- Rahmat, A. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*. 1–133.
- Rao, A.S. 2008. Academic Stress And Adolescent Distress: The Experiences Of 12th Standard Students In Chennai, India. *Dissertation* Faculty of the Norton School Of Family And Consumer Sciences University Of Arizona
- Ridwan, S. 2015. Ketergantungan online game dan penanganannya. 1:84–92.
- Safitri, E. 2019. Efektifitas Progressive Muscle Relaxation Dalam Mengatasi Stres Belajar Pada Peserta Didik Di Ma Alhikmah Bandar Lampung.
- Sastroasmoro, S. dan Ismael, S. 2014. Dasar – Dasar Metodologi Penelitian Klinis. Jakarta: Sagung Seto.
- Septiana, P., dan Irwanto. 2018. Hubungan durasi tidur dengan kejadian obesitas pada anak usia 3 – 8 tahun. *Global Medical and Health Communication*.6(47):63–67.
- Setiadi. 2007. Konsep dan penulisan riset keperawatan. Cetakan I. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta Bandung.
- Suryanto, R. N. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. Bina Widya Simpang Baru.
- Susanto, R. E. 2010. Dampak Game Online pada Kalangan Mahasiswa. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Tan, J. B dan Yates, S. (2011). Academic Expectations as Sources of Stress in Asian Students. *Social Psychology Education*, Vol. 14, Hal. 389-407.

- Taylor, Shawn., S.P. Angkoon., S. Sirirat., dan D. Woods. 2017. The theoretical underpinnings of internet addiction and its association with psychopathology in adolescence. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*. 1–7.
- Taufik, T., Ifdil, I., & Ardi, Z. 2013. Kondisi stres akademik siswa sma negeri di kota padang. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 143-150.
- Thursan, H. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swasta.
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *Jom . Fisip*. 4(Pengaruh Kecanduan Game Online):1–13.
- World Health Organization (WHO). 2015. Adolescent Development: Topics at Glance. diunduh dari http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/#
- World Health Organization (WHO). 2018. Gaming Disorder. Diunduh dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Wulan, R., R. Dani, dan R. N. S. 2014. Fenomena game online
- Wulan, Dwi K. 2012. *Faktor psikologis yang mempengaruhi perilaku merokok pada remaja*. 2(3):504-511.
- Wulandari, R. 2015. Fakultas psikologi universitas bina darma palembang 2015. *Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*. 000:1–11.
- Yulius, R. 2017. Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. *Journal Of Animation And Games Studies*, Vol.3 No.1



LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar *Informed***PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada:

Calon responden

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Anugrah Maulana

NIM : 162310101213

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jl. Tawang Mangu 2, Tegal Gede, Jember

No.Telpon : 082232421731

Bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember”. Prosedur dalam penelitian ini membutuhkan waktu 10-20 menit untuk mengisi kuesioner. Penelitian ini tidak akan menimbulkan dampak yang merugikan bagi responden. Kerahasiaan semua informasi akan dijaga serta dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Apabila anda bersedia menjadi responden, maka saya mohon kesediaannya untuk menandatangani lembar persetujuan dan menjawab beberapa pertanyaan yang saya lampirkan. Demikian dapat saya sampaikan atas perhatian dan kesediaan menjadi responden saya ucapkan terimakasih

Hormat Saya,

M. Anugrah Maulana

NIM 162310101213

Lampiran B. Lembar *consent*

Kode Responden:

PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Usia :

Kelas :

Sekolah :

Yang selanjutnya sebagai responden dalam penelitian yang berjudul “Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember”. Saya telah mendapatkan penjelasan secara rinci terkait informasi jalannya penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Saya menyadari bahwa penelitian ini tidak akan menimbulkan sesuatu yang merugikan bagi saya, sehingga saya secara sadar memberikan persetujuan untuk ikut serta dalam kegiatan penelitian ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 2019

Responden

()

Lampiran C. Karakteristik Responden**Kode Responden****Petunjuk pengisian :**

1. Isilah titik-titik yang tersedia dengan jawaban yang benar
2. Beikan tanda checklist \checkmark pada jawaban yang sesuai

Identitas Responden

1. Nama :
2. Tempat Tanggal Lahir :
3. Umur :
4. Kelas :
5. Tanggal Pengkajian :
6. Uang saku perminggu :
7. Uang bulanan untuk bermain game :
8. Penghasilan orangtua/wali :

9. Waktu harian bermain *game online* dalam satu minggu :

1 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
2-3 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
4-5 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
6-7 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>

10. Waktu bermain *game online* dalam jam sehari:

0-½ jam/hari	<input type="checkbox"/>
> ½ jam – 1 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 2 jam – 3 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 3 jam – 4 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 4 jam – 5 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 5 jam – 6 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 6 jam – 7 jam/hari	<input type="checkbox"/>
> 7 jam/hari	<input type="checkbox"/>

Lampiran D. Kuesioner Kecandua *game online***KODE RESPONDEN :**

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini sesuai dengan kondisi dalam 6 bulan terakhir dengan memberikan tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang dipilih.

Sangat sering (SS) :5
 Sering (S) :4
 Kadang-kadang (KD) :3
 Jarang (J) :2
 Tidak pernah (TP) :1

NO.	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KD	J	TP
		5	4	3	2	1
1.	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari.					
2.	Waktu bermain <i>game online</i> saya bertambah. Misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main.					
3.	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah.					
4.	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i> .					
5.	Saya merasa tidak nyaman jika saya tidak dapat bermain <i>game online</i> .					
6.	<i>Game online</i> membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, teman, dll) bermasalah.					
7.	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur.					

Lampiran E. Kuesioner Stres Belajar

KODE RESPONDEN :

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini sesuai dengan kondisi dengan memberikan tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang dipilih.

Sangat setuju (SS) :5

Setuju (S) :4

Netral (N) :3

Tidak setuju (TS) :2

Sangat tidak setuju (STS) :1

No	PERTANYAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya tidak merasa puas pada nilai pelajaran saya					
2	Saya merasa banyak tugas di sekolah					
3	Saya merasa banyak PR					
4	Pendidikan lanjut dan pekerjaan akan membawa banyak tekanan akademis					
5	Orang tua saya terlalu memperhatikan tentang nilai pelajaran dimana itu membawa tekanan berat untuk saya					
6	Saya merasa banyak tekanan di hari- hari sekolah saya					
7	Saya merasa terlalu banyak tes dan ulangan di sekolah					
8	Nilai sekolah itu penting untuk masa depan dan akan menentukan di segala hidup saya					
9	Saya merasa kecewa pada guru saya ketika hasil tes saya jelek					
10	Saya merasa kecewa pada guru saya ketika nilai tes saya tidak sesuai hasil yang diharapkan					

11	Terdapat banyak kompetisi diantara teman kelas dimana akan membawa banyak tekanan belajar					
12	Saya merasa kurang percaya diri dengan hasil nilai pelajaran saya					
13	Sangat sulit untuk konsentrasi di kelas					
14	Saya merasa stres ketika saya tidak melakukan sesuai standar saya sendiri					
15	Ketika saya gagal pada harapan yang saya inginkan, saya merasa saya belum cukup baik					
16	Saya selalu tidak dapat tidur karena khawatir belum berhasil mencapai tujuan saya yang sudah saya rencanakan sebelumnya					



Lampiran F. Analisa Data

a. Karakteristik Responden

Statistics

Umur

N	Valid	198
	Missing	0
Median		17.00
Minimum		14
Maximum		19

Rata_Uang_Jajan_perminggu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang dari Rp. 20 ribu	8	4.0	4.0	4.0
Rp. 20 ribu - Rp. 50 ribu	29	14.6	14.6	18.7
Rp. 50 ribu - Rp. 100 ribu	101	51.0	51.0	69.7
Rp. 100 ribu - Rp. 200 ribu	55	27.8	27.8	97.5
Rp. 200 ribu - Rp. 300 ribu	4	2.0	2.0	99.5
Lebih dari Rp.300 ribu	1	.5	.5	100.0
Total	198	100.0	100.0	

Rata_uang_game_bulanan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari Rp. 20 ribu	5	2.5	2.5	2.5
	Rp. 20 ribu- Rp. 50 ribu	75	37.9	37.9	40.4
	Rp. 50 ribu- Rp. 100 ribu	82	41.4	41.4	81.8
	Rp. 100 ribu- -Rp. 200 ribu	25	12.6	12.6	94.4
	Rp. 200 ribu- Rp. 300 ribu	7	3.5	3.5	98.0
	Lebih dari Rp.300 ribu	4	2.0	2.0	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

Pendapatan_orangtua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari Rp. 500 ribu	9	4.5	4.5	4.5
	Rp. 500 ribu - Rp.1 juta	66	33.3	33.3	37.9
	Rp. 1 juta - Rp.2 juta	69	34.8	34.8	72.7
	Rp. 2 juta - Rp. 3 juta	26	13.1	13.1	85.9
	Lebih Rp. 3 juta	28	14.1	14.1	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

Rata_waktu_game_minggu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2-3 hari/mgg	60	30.3	30.3	30.3
	4-5 hari/mgg	87	43.9	43.9	74.2
	6-7 hari/mgg	51	25.8	25.8	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

Rata_waktu_game_hari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-0,5 jam/hr	3	1.5	1.5	1.5
	0,5-1 jam/hr	26	13.1	13.1	14.6
	2-3 jam/hr	48	24.2	24.2	38.9
	3-4 jam/hr	43	21.7	21.7	60.6
	4-5 jam/hr	54	27.3	27.3	87.9
	5-6 jam/hr	10	5.1	5.1	92.9
	6-7 jam/hr	4	2.0	2.0	94.9
	>7 jam/hr	10	5.1	5.1	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

b. Stres Belajar

Statistics

stres belajar

N	Valid	198
	Missing	0
Median		50.50
Minimum		28
Maximum		72

c. Kecanduan *game online***Statistics**

kecanduan game online

N	Valid	198
	Missing	0
Median		16.00
Minimum		14
Maximum		35

Kategori_Kecanduan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecanduan Ringan	165	83.3	83.3	83.3
	Kecanduan Berat	33	16.7	16.7	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

Kategori_stress_belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Stress Rendah	10	5.1	5.1	5.1
	Stress Sedang	177	89.4	89.4	94.4
	Stress Tinggi	11	5.6	5.6	100.0
	Total	198	100.0	100.0	

d. Analisis Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan Game Online

Nonparametric Correlations

[DataSet1] E:\skripsi spss.sav

Correlations

			Total_Kecanduan	Total_stress
Spearman's rho	Total_Kecanduan	Correlation Coefficient	1.000	.283**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	198	198
	Total_stress	Correlation Coefficient	.283**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	198	198

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran G. Lembar Perijinan Melakukan Studi Pendahuluan

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 5999/UN25.1.14/SP/2019

Jember, 05 November 2019

Lampiran : -

Perihal : Ijin Melaksanakan Studi Pendahuluan

Yth. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Jember
Kabupaten Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : M. Anugrah Maulana

N I M : 162310101213

keperluan : Ijin Melaksanakan Studi Pendahuluan

judul penelitian : Hubungan antara Tingkat Stress Belajar dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMKN 2 Jember

lokasi : SMK Negeri 2 Jember

waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ns. Lantir Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002

Lampiran H. Lembar Bukti Telah Melakukan Studi Pendahuluan

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ns. Erti I. Dewi, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep J

NIP : 198110282006042002

Jabatan : Dosen Pembimbing Utama

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : M. Anugrah Maulana

NIM : 162310101213

Status : Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember

Alamat : Jl. Tawang Mangu 2 Tegal Gede, Jember

Telah melakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 2 Jember dengan judul Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Di SMK Negeri 2 Jember pada tanggal 13 Oktober 2019 dengan hasil data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Jember tahun 2019 terdapat 2146 siswa di SMK Negeri 2 Jember. Setelah dilakukan wawancara kepada wakil kepala sekolah dan guru bimbingan konseling menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan 8 jam dalam sehari jika terdapat praktikum jurusan pulang sekolah pukul 16.30 WIB. Terdapat siswa yang bermain handphone saat pelajaran berlangsung dan saat jam istirahat banyak siswa bermain game online. Mayoritas 50 % bermain game online saat jam istirahat berlangsung.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Oktober 2019

(Ns. Erti I. Dewi, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep J)
NIP. 198110282006042002

Lampiran I. Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 7068/UN25.1.14/LT/2019 Jember, 17 December 2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

Yth. Ketua LP2M
Universitas Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : M. Anugrah Maulana
N I M : 162310101213
keperluan : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian
judul penelitian : Hubungan antara Tingkat Stress Belajar dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMKN 2 Jember
lokasi : SMK Negeri 2 Kabupaten Jember
waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



M. Lantini Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEPERAWATAN

Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 7068/UN25.1.14/LT/2019 Jember, 17 December 2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

Yth. Ketua LP2M
Universitas Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : M. Anugrah Maulana
N I M : 162310101213
keperluan : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian
judul penelitian : Hubungan antara Tingkat Stress Belajar dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMKN 2 Jember
lokasi : SMK Negeri 2 Kabupaten Jember
waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Nes. Lantini Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Kalimantan 37 Jember, Telp (0331) 337818, 339385 Fax (0331) 337818
Email : penelitian.lp2m@unej.ac.id - pengabdian.lp2m@unej.ac.id

Nomor : 5270/UN25.3.1/LT/2019
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

19 Desember 2019

Yth. Kepala
Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Kabupaten Jember
Di
Jember

Memperhatikan surat dari Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Jember nomor 7068/UN25.1.14/LT/2019 tanggal 17 Desember 2019 perihal Permohonan Ijin Penelitian,

Nama : M. Anugrah Maulana
NIM : 162310101213
Fakultas : Keperawatan
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Alamat : Jl. Tawang Mangu 2 Sumbersari-Jember
Judul Penelitian : "Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember"
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 2 Jember
Lama Penelitian : 2 Bulan (2 Januari-28 Februari 2020)

maka kami mohon dengan hormat bantuan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan judul tersebut diatas.

Demikian atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

a.n. Ketua

Sekretaris II,



Susanto, M.Pd.

NIP. 196306161988021001

Tembusan Yth.
1. Kepala SMKN 2 Jember;
2. Dekan FKPEP Universitas Jember;
3. Mahasiswa ybs;
4. Arsip.



CERTIFICATE NO : QMS/173



**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Letjen S Parman No. 89 ☒ 337853 Jember

Kepada
Yth. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan
Kab. Jember
di -
J E M B E R

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 072/3425/415/2019

Tentang
PENELITIAN

- Dasar : 1. Permendagri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Permendagri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi penelitian
2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember
- Memperhatikan : Surat Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Jember tanggal 19 Desember 2019 Nomor : 5270/UN25.3.1/LT/2019 Perihal Permohonan Rekomendasi

MEREKOMENDASIKAN

- Nama / NIM. : M. Anugrah Maulana /162310101213
Instansi : Fakultas Keperawatan Universitas Jember
Alamat : Jl. Tawang Mangu 2 Sumbersari-Jember
Keperluan : Melaksanakan Penelitian dengan Judul "hubungan Antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember "
Lokasi : SMK Negeri 2 Jember
Waktu Kegiatan : 2 Januari - 28 Februari 2020

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
 2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik
 3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.
- Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ditetapkan di : Jember
Tanggal : 30-12-2019
An. KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
KABUPATEN JEMBER
Kabid. Kajian Strategis dan Politik
BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK
ACHMAD G. D. F., S.Sos
Pembina
NIP. 19690912199602 1001

- Tembusan :
Yth. Sdr. : 3. Ketua LP2M Universitas Jember;
4. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH JEMBER
KABUPATEN JEMBER - KABUPATEN LUMAJANG

Kantor Jember : Jl. Kalimantan No. 42 telp. (0331) 4355870 email cabangdispindikjember@yahoo.com
Kantor Lumajang : Jl. Arif Rahman Hakim 04 telp. (0334) 8781908 email dispindiklumajang@gmail.com

JEMBER

REKOMENDASI

Nomor : 421.3/3553/101.6.5/2019

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Wilayah Jember, setelah mempertimbangkan :

1. Surat Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember nomor : 072/3425/415/2019 tanggal 30 Desember 2019 tentang Penelitian;

maka pada prinsipnya kami tidak keberatan/memberikan izin kepada :

Nama : **M. ANUGRAH MAULANA**
NIM : 162310101213
Instansi : Fakultas Keperawatan Universitas Jember
Alamat : Jalan Tawang Mangu 2 Sumbersari, Jember
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul " Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMK Negeri 2 Jember"
Lokasi : SMK Negeri 2 Jember
Waktu kegiatan : 02 Januari s.d. Februari 2020

Dalam pelaksanaan kegiatan diharapkan Saudara memperhatikan hal-hal berikut :

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan pendidikan;
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 31 Desember 2019



Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Provinsi Jawa Timur
Wilayah Jember

Drs. LUTFI ISA ANSHORI, M.M.

Pembina Tingkat I
NIP. 19660504 199203 1 016

Lampiran J. Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
JEMBER**

Jl. Tawangmangu No. 59 Telp. Faks. (0331) 337930, 331376
Website : www.smkn2jember.sch.id, E-mail : smkn2jember@yahoo.com
J E M B E R - 68126

SURAT KETERANGAN

No. 070/095/101.6.5.20/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMKN 2 Jember menerangkan bahwa :

- a. Nama : M. ANUGRAH MAULANA
- b. NIM : 162310101213
- c. Program Studi : Ilmu Keperawatan
- d. Fakultas : Keperawatan
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Telah melaksanakan penelitian tentang Hubungan antara Tingkat Stres Belajar dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMKN 2 Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran K. Dokumentasi



Lampiran L. Uji Etik



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN (KEPK)
FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI UNIVERSITAS JEMBER
(THE ETHICAL COMMITTEE OF MEDICAL RESEARCH
FACULTY OF DENTISTRY UNIVERSITAS JEMBER)**

ETHIC COMMITTEE APPROVAL
No.747/UN25.8/KEPK/DL/2019

Title of research protocol : "The Correlation Between Strees Level of Learning with Online Game Addition In Adolesence at SMK Negeri 2 Jember"

Document Approved : Research Protocol

Pincipal investigator : M. Anugrah Maulana

Member of research : 1. Ns. Erti Ikhtiarini Dewi., S.Kep., M.Kep.Sp,Kep.J
2. Ns. Kholid Rosyidi M.N.,s.Kep.,MNS

Responsible Physician : M. Anugrah Maulana

Date of approval : November 2019- Januari 2020

Place of research : SMKN 2 Jember

The Research Ethic Committee Faculty of Dentistry Universitas Jember States That
the above protocol meets the ethical principle outlined and therefore can be carried out.

Jember, December 12th 2019

Dean of Faculty of Dentistry
Universitas Jember



(drg. H. Rahardyan P. M. Kes, Sp. Pros.)

Chairman of Research Ethics Committee
Faculty of Dentistry Universitas Jember



(Prof. Ayu Ratna Dewanti, M.Si.)

Lampiran M. Lembar Bimbingan DPU

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
 MAHASISWA FAKULTAS KEPERAWATAN
 UNIVERSITAS JEMBER

Nama Mahasiswa : M. Anugrah Maulana
 NIM : 162310101213
 Nama DPU : Ns. Erti I. Dewi, S.kep., M.Kep., Sp.Kep. J

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Saran DPU	Paraf
1	22/9/2019	Draf outline	1. Pastikan ada alat ukurnya 2. Alasan penelitian	
			1.9 Penelitian 2.2 1. Lanjut Dab 2 1. Upload sistem	
2.	7/10/2019		1. Apa itu stress belajar 1. teorinya?? 2. Penulisan ilmiah 2.3 1. Alasan menulis	
			tempat penelitian belum lanjut	
			1. Riset dim & luar negeri ttg stress belajar & kecanduan game online	

1. Penulisan kutipan??

3.	28/10/2019.	Dab1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki sesuai Marukan. - Fokus ke stress belajar/ - Pahami konsep def. operasional 	4/8
			<ul style="list-style-type: none"> - Pahami konsep indikator ? 	
4.	8/10/2019	1 - 4	<ul style="list-style-type: none"> - Alasan memilih SMK 2 belum tasyam ? ? 	
5.	15/11/2019		<ul style="list-style-type: none"> ① Banggwa. Gane = kecondongan ② Referensi bahwa laki-laki lebih banyak melakukan kecondongan 	
			<ul style="list-style-type: none"> gas awal CRISIS ?/artikel ? ③ Publikasi judul mg ④ Tambahan alat 	

Ukur. C sekap
variabel!

⑦ Kurang keon

⑧ ACC sempro.

Lampiran N. Lembar Bimbingan DPA

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS JEMBER

NAMA : M. Anugrah Maulana

NIM : 162310101213

DPA : Ns. Kholid Rosyidi M.N, S.Kep, MNS

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Saran DPU	Paraf
1.	5/11/2019	Bab 1 - Bab 4	- Lengkapi L5	
2.	19/11/2019		Revisi + format	
3.	20/11/2019		Aw	
4	28/1/2020	Bab 4 Hasil Penelitian	- revisi tabel - Lengkapi Bab 5 & 6	