

**KARAKTERISTIK TINGKAT STRESS DAN KEBIASAAN
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA PRODI
KEDOKTERAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNDIKSHA**



**Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Kedokteran**

**Oleh
A Mutawakil Ilham
NIM. 1818011007**

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT – SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA KEDOKTERAN**

Menyetujui:

Pembimbing I



dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked., M.Kes.,
M.Biomed., Sp. N.
NIP. 198508252009122007

Pembimbing II



dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes.,
M.Biomed., Sp. A.
NIP. 198108212009122002

BERITA ACARA SIDANG SKRIPSI

Nomor 9/UN 48/ PP/2021

Pada hari ini: Senin tanggal 27 Desember 2021 jam, 11.00 s/d 12.00 WITA, bertempat di Ruang Virtual Sidang Skripsi Fakultas Kedokteran telah dilaksanakan ujian skripsi yang diajukan oleh:

Nama: A Mutawakil Ilham

N I M: 1818011007

Prodi: Kedokteran

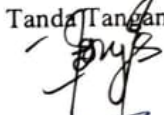



Judul Skripsi: Karakteristik Tingkat Stress dan Kebiasaan Bermain *Game Online* Mahasiswa Prodi Kedokteran Fakultas Kedokteran Undiksha

Pembimbing I: dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked., M.Kes., M.Biomed., Sp. N.

Pembimbing II: dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes., M.Biomed., Sp.A.

dengan hasil: ~~ujian lulus tanpa revisi~~ / ujian lulus dengan revisi / ~~ujian diulang~~ *)
selama - bulan terhitung dari tanggal 28 Desember 2021 sampai dengan 10 Januari 2022

Tim Penguji Skripsi:

Nama Penguji	NIP	Tanda Tangan
1. dr. Ni Putu Dewi Sri Wahyuni, S.Ked., M.Kes.	197906212008122002	
2. Dr. dr. Made Budiawan, S.Ked., M.Kes., AIFO	197705122005011002	
3. dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked., M.Kes., M.Biomed., Sp. N.	198508252009122007	
4. dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes., M.Biomed., Sp.A.	198108212009122002	

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. dr. Made Kurnia Widiastuti Giri M.Kes
NIP. 198202172008122001

Singaraja, 27 Desember 2021

Ketua Penilai



dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked.,
M.Kes., M.Biomed., Sp. N.
NIP. 198508252009122007

Catatan:

*) Coret yang tidak perlu

Skripsi oleh A Mutawakil Ilham dengan judul Karakteristik Tingkat Stress dan Kebiasaan Bermain *Game Online* Mahasiswa Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Undiksha ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada:

Hari : Senin

Pada tanggal : 27 Desember 2021

Dewan Penguji,



dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked.,
M.Kes., M. Biomed., Sp.N.
NIP. 198508252009122007

(Ketua)



dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes.,
M. Biomed., Sp.A.
NIP. 198108212009122002

(Anggota)



dr. Ni Putu Dewi Sri Wahyuni, S.Ked.,
M.Kes.
NIP. 197906212008122002

(Anggota)



Dr. dr. Made Budiawan, S. Ked., M. Kes.,
AIFO.
NIP. 197705122005011002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Kedokteran
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana kedokteran

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

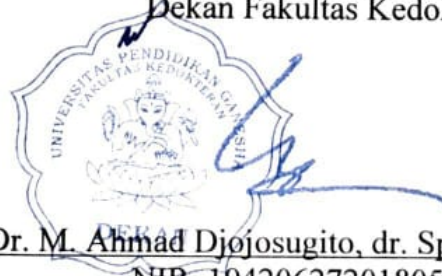


dr. Nyoman Mestri Agustini, S.Ked., M. Kes.,
M. Biomed., Sp. N.
NIP. 198508252009122007



dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes.,
M.Biomed., Sp.A.
NIP. 198108212009122002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Kedokteran



Prof. Dr. M. Ahmad Djojosingito, dr. Sp. OT(K), MHA, MBA
NIR. 1942062720180501380


PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Karakteristik Tingkat Stress dan Kebiasaan Bermain *Game Online* Mahasiswa Prodi Kedokteran Fakultas Kedokteran Undiksha” isinya adalah benar – benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Desember 2021

Yang membuat pernyataan




A Mutawakil Ilham

1818011007

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Karakteristik Tingkat Stress dan Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Undiksha”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana kedokteran pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Ahmad Djojosingito, dr. Sp.OT(K), MHA, MBA, selaku Dekan Fakultas Kedokteran atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan rencana.
2. Dr. dr. Made Kurnia Widiastuti Giri, S.Ked.,M.Kes., selaku Ketua Program Studi Kedokteran atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. dr. Ni Nyoman Mestri Agustini, S.Ked., M.Kes., M.Biomed., Sp. N. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. dr. Made Suadnyani Pasek, S.Ked., M.Kes., Sp.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Staff dosen dan pegawai di lingkungan Fakultas Kedokteran yang telah bersedia membantu dalam pemenuhan administrasi skripsi ini.
6. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, serta memotivasi selama pembuatan skripsi ini.
7. Raishaina Khalida Zia yang selalu memberi dukungan sekaligus mendampingi dalam proses pembuatan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih

jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Denpasar, 16 Juni 2021

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Umum	7
1.4.2 Manfaat Teoritis	7
BAB II	9
2.1 Stress	9
2.1.1 Definisi Stress	9
2.1.2 Faktor Penyebab Stress	10
2.1.3 Jenis Stress	11
2.1.4 Dampak Stress	12
2.1.5 Respon Stress	13
2.1.6 Tingkat Stress	14
2.1.7 Pengukuran Tingkat Stress	15
2.2 Game Online	17
2.2.1 Definisi Game Online	17
2.2.2 Dampak Bermain Game Online	18
2.2.3 Hubungan Game Online dengan Stress	19
2.2.4 Mekanisme terjadinya stress akibat bermain Game Online	20

2.3 Penelitian yang Relevan.....	21
2.4 Kerangka Konseptual	23
BAB III.....	24
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2 Desain Penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.3.1 Populasi Penelitian.....	25
3.3.2 Sampel.....	25
3.4 Variabel Penelitian.....	26
3.5 Definisi Operasional.....	26
3.6 Alat dan Bahan Penelitian.....	28
3.7 Prosedur Pengambilan Data.....	28
3.8 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV	30
4.1 Deskripsi Karakteristik Responden.....	30
4.1.1 Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	30
4.1.2 Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Usia.....	31
4.2 Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	31
4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Stress.....	32
4.4 Persentase Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Mahasiswa berdasarkan Tingkat Stress	34
BAB V.....	36
BAB VI.....	39
6.1 Kesimpulan	39
6.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
Jadwal Pelaksanaan	43
Lampiran 01. Naskah Penjelasan Kepada Responden	45
RIWAYAT HIDUP	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Diagram Kerangka Konsep.....	23
Gambar 3.1 Diagram Desain Peneliti.....	25

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	26
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	30
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	31
Tabel 4.3 Tingkat Kebiasaan Bermain Game Responden	32
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Stress	33
Tabel 4.5 Persentase Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Mahasiswa Berdasarkan Tingkat Stress	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Naskah Penjelasan Kepada Responden.....	45
Lampiran 02. Lembar Persetujuan (<i>Informed Consent</i>).....	46
Lampiran 03. Kuesioner Kebiasaan Bermain Game.....	47
Lampiran 04. Kuesioner Tingkat Stress.....	49
Lampiran 05. Hasil Penelitian.....	51
Lampiran 06. Hasil Analisis Data SPSS-25.....	53