

**KARAKTERISTIK TINGKAT STRESS DAN KEBIASAAN BERMAIN
GAME MAHASISWA PRODI KEDOKTERAN FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

Oleh

A Mutawakil Ilham

NIM 1818011007

Program Studi Kedokteran

ABSTRAK

Game Online merupakan salah satu bentuk teknologi yang berfungsi untuk memuaskan sifat manusia yang tidak pernah merasa bahwa dirinya cukup, sehingga memilih untuk bermain game agar hasrat yang dimiliki oleh seseorang tersebut terpenuhi sekaligus berfungsi sebagai hiburan saat waktu senggang bagi beberapa orang. Game Online juga dapat memberi dampak bagi manusia baik dampak negatif maupun dampak positif yang dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Sedangkan stress merupakan respon alamiah seseorang yang dapat mempengaruhi kualitas hidup dari seorang individu. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik tingkat stress dan kebiasaan bermain game online pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Undiksha. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif dengan pendekatan cross sectional yang akan dilakukan pada mahasiswa Angkatan 2019 Fakultas Kedokteran Undiksha dengan jumlah 49 orang. Kecenderungan bermain game akan diukur menggunakan The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, sedangkan untuk tingkat stress akan diukur menggunakan Perceived Stress Scale-10 (PSS-10). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 68% responden memiliki kebiasaan bermain game online tidak kecanduan, dan 28% pada kebiasaan bermain game online kecanduan ringan, serta 4% pada kebiasaan bermain game online kecanduan berat. Prevalensi tingkat stress 84% berada pada tingkat stress sedang, 12% pada tingkat stress ringan, dan sisanya 4% pada tingkat stress berat. Dari penelitian didapatkan hasil yaitu Mahasiswa Prodi Kedokteran Fakultas Kedokteran Undiksha yang memiliki kebiasaan bermain Game Online ringan dan berat tidak ada yang memiliki stress berat.

Kata kunci: *Game Online*, Stress, Mahasiswa Kedokteran, Karakteristik

ABSTRACT

Online games are a form of technology that serves to satisfy human nature, which never feels that it is enough, so they choose to play games so that the desires possessed by someone are fulfilled also to serve as some entertainment during spare time for some people. Online games can also have an impact on humans, both negative and positive impacts that can affect a person's quality of life, while stress is a person's natural response that can affect the quality of life of an individual. This study was conducted to describe the characteristics of stress levels and habits of playing online games in fellow students in Medical Faculty of Ganesha University of Education. The research design used in this study is a descriptive research design with a approach cross-sectional that will be carried out on 50 students of the Class of 2019 Faculty of Medicine, Undiksha. The tendency to play games will be measured using The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, while stress levels will be measured using the Perceived Stress Scale-10 (PSS-10). The results showed that as many as 68% of respondents has a habit of playing online games that were not addicted, and 28% had a habit of playing online games with mild addiction, and 4% had a habit of playing online games with severe addiction. The prevalence of stress levels is 84% at moderate stress levels, 12% at mild stress levels, and the remaining 4% at severe stress levels. For the percentage of playing habits online game based on stress levels, the percentage of moderate addiction and mild addiction shows better signs than those who are not addicted.

Keywords: Online Game, Stress, Medical Students, Characteristics