

INTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN MAHARDIKA
FAKULTAS KESEHATAN
PROGRAM STUDY ILMU KEPERAWATAN

Skripsi, Juni 2025

Ade Intan Khotimatul Karimah, Indra Surya Permana, Nonok Karlina

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE *MOBILE LEGEND*
DENGAN TINGKAT STRES PADA REMAJA DI SMPN 9 KOTA CIREBON

xix+56 halaman+8 tabel+2 bagan+4 diagram+15 lampiran

ABSTRAK

Remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk kemajuan teknologi digital seperti game online. Mobile Legend, sebagai game bergenre MOBA, sangat populer di kalangan remaja Indonesia. Namun, penggunaan berlebihan dapat berdampak negatif, salah satunya meningkatkan tingkat stres. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legend dengan tingkat stres pada remaja di SMPN 9 Kota Cirebon.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Sampel diambil menggunakan teknik stratified random sampling sebanyak 90 responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner untuk mengukur tingkat kecanduan bermain game online dan tingkat stres pada remaja. Data dianalisis menggunakan uji chi-square.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan sedang sebanyak 65 orang (72,2%) dan tingkat stres sedang sebanyak 71 orang (78,9%). Uji chi-square menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan bermain game Mobile Legend dengan tingkat stres pada remaja ($p = 0,000$; $p < 0,05$).

Penelitian ini menyarankan pentingnya manajemen waktu bermain game dan peningkatan literasi digital untuk mencegah dampak negatif. Dukungan serta pengawasan dari orang tua dan guru juga dibutuhkan untuk mengontrol aktivitas digital remaja.

Kata Kunci: Game online, Mobile Legend, kecanduan, stres, remaja.

Daftar Pustaka: 39 (2016–2023)

MAHARDIKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY AND HEALTH
FACULTY OF HEALTH
NURSING STUDY PROGRAM

Mini Thesis, Juni 2025

Ade Intan Khotimatul Karimah, Indra Surya Permana, Nonok Karlina

***THE RELATIONSHIP BETWEEN MOBILE LEGENDS ONLINE GAMING
ADDICTION AND STRESS LEVELS AMONG ADOLESCENTS AT SMPN 9
CIREBON***

xix+56 pages+6 tables+2 charts+4 diagram+15 enclosure

ABSTRACT

Adolescents are a vulnerable age group, particularly susceptible to environmental influences such as advancements in digital technology, including online games. Mobile Legends, a popular MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game, is widely played among Indonesian teenagers. However, excessive use can lead to negative effects, one of which is increased stress. This study aims to determine the relationship between the level of addiction to playing Mobile Legends and stress levels among adolescents at SMPN 9 Kota Cirebon.

This research used a descriptive quantitative method with a correlational approach. The sample consisted of 90 students selected through stratified random sampling. The research instruments included questionnaires measuring the level of game addiction and stress. Data were analyzed using the chi-square test.

The results showed that the majority of respondents experienced a moderate level of game addiction (65 students or 72.2%) and a moderate level of stress (71 students or 78.9%). The chi-square test indicated a significant relationship between Mobile Legends game addiction and stress levels among adolescents ($p = 0.000$; $p < 0.05$).

The study suggests the importance of time management and digital literacy to prevent the negative impacts of game addiction. Parental and teacher guidance is also essential in monitoring adolescents' digital activities.

Keywords: Online games, Mobile Legends, addiction, stress, adolescents.

References: 39 (2016–2023)