

**HASIL PENELITIAN**  
**HUBUNGAN ANTARA STRESS AKADEMIK DENGAN INTENSITAS**  
**BERMAIN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA LP3I PRODI**  
**TEKNOLOGI KOMPUTER MEDAN CABANG MARELAN**  
**SKRIPSI**

Oleh  
**ARIF IRAWAN**  
**71200811013**



**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**MEDAN**  
**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Hasil penelitian dengan judul:

**HUBUNGAN ANTARA STRESS AKADEMIK DENGAN INTENSITAS  
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA LP3I PRODI TEKNOLOGI  
KOMPUTER MEDAN CABANG MARELAN**

Yang dipersiapkan oleh:

**ARIF IRAWAN**

**71200811013**

Lembar hasil penelitian ini telah diperiksa dan disetujui

Medan, 17 Februari 2025

Disetujui,

Dosen Pembimbing



(Bania Maulina Ozar, S.psi. M.Psi, )

Dosen Pembanding I



(dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med,Ed)

Dosen Pembanding II



(dr. Nurul Utami, M. Ked (KJ).Sp. KJ)

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PROPOSAL PENELITIAN**  
**HUBUNGAN ANTARA STRESS AKADEMIK DENGAN INTENSITAS**  
**BERMAIN GAME ONLINE PADA MAHASISWA LP3I PRODI**  
**TEKNOLOGI KOMPUTER MEDAN CABANG MARELAN**

Nama : Arif Irawan

NPM : 71200811013

Telah diuji dan dinyatakan LULUS di depan Tim Penguji Pada hari Rabu

Tanggal 26 Februari Tahun 2025

Tim Penguji Skripsi

Pembimbing I



( Bania Maulina Ozar, S.psi. M.Psi,)

Pembanding I



(dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med,Ed ) (dr. Nurul Utami, M. Ked (KJ).Sp. KJ)

Pembanding II



Diketahui

Dekan

Fakultas Kedokteran

Universitas Sumatera Utara

(dr. Tri Makmur, Sp. S)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Antara Stres Akademik dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa LP3I Prodi Teknologi Komputer Medan Cabang Marelan”** ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Sumatera Utara. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan, namun berkat dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT**, atas segala nikmat, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. **Ibu Bania Maulina Ozar, S.Psi., M.Psi.**, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. **Bapak dr. Tezar Samekto Darungan, M.Med.Ed. dan dr. Nurul Utami, M. Ked (KJ), Sp. KJ.**, selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat berharga demi penyempurnaan penelitian ini.
4. **Orang tua dan keluarga tercinta**, yang selalu memberikan dukungan moral, materiil, serta doa yang tiada henti.
5. **Seluruh dosen dan staf akademik Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara**, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. **Rekan-rekan mahasiswa LP3I Prodi Teknologi Komputer Medan Cabang Marelan** yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
7. **teman-teman seperjuangan** yaitu, M Rahmat Gusti, Sendy Endy Evanka, Ocmitroy Abrar, Irfan Pratama, dan Eva Avilla yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, serta kebersamaan selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia akademik serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Medan, 11 Maret 2025

**Arif Irawan**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Umum.....	3
1.4 Tujuan Khusus .....	3
1.5 Manfaat penelitian .....	4
BAB II KAJIAN TEORI .....	5
2.1 Intensitas bermain <i>game online</i> .....	5
2.1.1 Pengertian intensitas .....	5
2.1.2 Pengertian <i>game online</i> .....	6
2.1.3 Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	7
2.1.4 Faktor yang mempengaruhi intensitas bermain <i>game online</i> .....	8
2.1.5 Dampak negatif intensitas bermain <i>game online</i> .....	8
2.2 Stres Akademik .....	10
2.2.1 Pengertian stres akademik .....	10
2.2.2 Sumber stres akademik.....	10
2.2.3 Gejala stres akademik.....	12
2.2.4 Faktor- faktor yang mempengaruhi stres akademik .....	12
2.2.5 Dampak stres akademik .....	14
2.3 Hubungan stres akademik dengan intensitas bermain <i>game</i> .....	15
2.4 Kerangka Teori.....	16
2.5 Hipotesis .....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	18
3.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Populasi dan Sampel .....	18
3.2.1 Populasi .....	18
3.2.2 Sampel.....	18
3.3 Definisi Operasional .....	20

3.4 Instrumen Penelitian.....	20
3.4.1. Intensitas bermain <i>game online</i> .....	20
3.4.2. Stres Akademik .....	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.6 Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	22
3.7 Teknik Analisis Data.....	22
3.7.1 Uji Asumsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.2 Uji Hipotesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Deskripsi Data Penelitian .....	24
4.2 Hasil Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Statistik Deskriptif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3 Uji Korelasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4 Pembahasan.....	24
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	28
5.1 Kesimpulan .....	28
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar pustaka .....	30

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1 Populasi.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabel 3.3 1 Definisi Operasional Stres Akademik dan intensitas Bermain Game Online .....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 3.7 1 Nilai Koefisien Korelasi.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.2. 1 Statistik Deskriptif .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.2. 2 Uji Normalitas .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.2. 3 Uji Korelasi.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Kerangka Teori .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2 Kerangka Konsep.....</b>	<b>16</b>

## DAFTAR SINGKATAN

<i>ESA</i>	=	<i>Entertainment Software Association</i>
APJII	=	Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia

### Daftar pustaka

- A.Muri Yusuf. Pengantar Ilmu Pendidikan, (Jakarta : Balai Aksara, Cet. V, 2002).
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Budhi, Ferry Heryono, dan Endang Sri Indrawati. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang.” *Jurnal Empati* 5, no. 3 (Agustus 2016).
- El Ansari, W., Oskrochi, R., & Haghgoo, G. (2011). Are students' symptoms and health complaints associated with perceived stress at university? *Perspectives in Public Health*, 131(6), 289-295.
- Entertainment Software Association. (2018). "Essential Facts About The Computer And Video Game Industry". Dipetik Februari 9, 2019, dari <http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/>
- Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children’s and Adolescents’ Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666.
- Gatari, A. (2020). Hubungan stres akademik dengan flow akademik pada mahasiswa. *Cognicia*, 8(1), 79–89. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11739>
- Gatari, A. (2020). Hubungan stres akademik dengan flow akademik pada mahasiswa. *Cognicia*, 8(1), 79–89. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11739>
- Ghozali, Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Inet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Los, U. M. D. E. C. D. E. (2018). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS GAME INGRESS DI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Psikolog*.
- Mulia Sosiady., & Ermansyah. (2020). Analisis Dampak Stres Akademik Mahasiswa dalam Penyelesaian Tugas Akhir (Skripsi) Studi Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Uin Sultan Syarif Kasim Riau dan Univeristas Internasional Batam Kepulauan Riau. *Jurnal El-Riyasah*, 11(1), 14-28.
- Nguyen, D. T., & Lee, K. S. (2012). The impact of academic stress on students' anxiety and depression: The mediating role of subjective wellbeing. *Australian Journal of Education*, 56(1), 18-32.
- Nugroho, D. P. S. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers.
- Ramadhani, I. R. (2022). *Hubungan antara Stres Akademik dengan Emotional Eating pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. 2021. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol. 9, No. 1, Hal: 202-213.
- Sari, S. Y., & Ardino, Y. P. (2019). Academic stress among university students: A systematic literature review. *International Journal of Public Health Science (IJPHS)*, 8(3), 233-242.
- Sosiady, M., & Ermansyah, E. (2020). Analisis Dampak Stres Akademik Mahasiswa Dalam Penyelesaian Tugas Akhir ( Skripsi ) ( Studi Pada

- Mahasiswa Program Studi Manajemen Uin Sultan Syarif Kasim Riau Dan Univeristas Internasional Batam Kepulauan Riau ). Jurnal EL-RIYASAH, 11(1), 14. <https://doi.org/10.24014/jel.v11i1.8961>
- Student, M. T., Kumar, R. R., Omments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEJADIAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA PENDUDUK DESA LAMBANAN KABUPATEN MAMASA. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Sugiyono (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–13. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Widyanto, L. & Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal Ment Health Addiction*, 4. 31-51.
- Zajacova, A., Lynch, S. M., & Espenshade, T. J. (2005). Self-efficacy, stress, and academic success in college. *Research in Higher Education*, 46(6), 677-706.

## Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

### Lembar Kuesioner

Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Fakultas :

Keterangan alternative jawaban :

(Tidak pernah), (Hampir Tidak Pernah), (Kadang Kadang), (Sering), (Sangat Sering)

#### 1. Kuesioner Penelitian Intensitas Bermain *Game*

Jawablah pernyataan berikut dengan memberi tanda (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

NO	Pernyataan	Tidak Perna	Hampir Tidak Pernah	Kadang Kadang	Sering	Sangat Sering
1	Apakah anda berpikir untuk bermain game sepanjang hari?					
2	Apakah waktu yang anda habiskan untuk bermain game meningkat?					
3	Apakah anda bermain game untuk melupakan kehidupan nyata?					

4	Apakah orang lain gagal mencoba mengurangi penggunaan game anda ?					
5	Apakah anda merasa tidak enak apabila tidak bisa bermain game?					
6	Apakah anda memiliki pertengkaran dengan orang lain (misalnya keluarga, teman) atas waktu yang dihabiskan untuk permainan?					
7	Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya sekolah, bekerja, olahraga) untuk bermain game ?					

Keterangan alternative jawaban :

SS (Sangat Setuju) S (Setuju) N (Netral) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)

#### 1. Kuesioner Penelitian Stres Akademik

Jawablah pernyataan berikut dengan memberi tanda (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

NO	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Dosen saya memiliki ekspektasi yang tidak realistis terhadap saya					

2	Alokasi waktu untuk kelas dan tugas akademik sudah cukup tepat bagi saya					
3	Beban kurikulum terlalu berat bagi saya					
4	Saya yakin bahwa tugas yang diberikan terlalu banyak					
5	Saya tidak mampu mengejar ketertinggalan dalam tugastugas saya					
6	Saya merasa pertanyaan yang diberikan ketika ujian seringkali susah					
7	Saya merasa waktu yang diberikan untuk menyelesaikan ujian terlalu singkat					
8	Masa-masa ujian membuat saya tertekan					
9	Saya takut gagal pada mata kuliah yang saya ambil					
10	Saya merasa kelemahan karakter yang saya miliki adalah merasa khawatir berlebih terhadap ujian					
11	Meskipun saya lulus pada ujian, saya khawatir tidak akan mendapatkan pekerjaan di masa depan					

## Lampiran 2, Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk menguji validitas dan reliabilitas kuesioner, dilakukan analisis dengan metode Corrected Item-Total Correlation dan Cronbach's Alpha. Hasil uji validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut:

### Uji Validitas

Item Kuesioner	Korelasi Item-Total	Kesimpulan
Item 1	0.62	Valid
Item 2	0.58	Valid
Item 3	0.65	Valid
Item 4	0.61	Valid
Item 5	0.67	Valid
Item 6	0.59	Valid
Item 7	0.63	Valid

Hasil menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner memiliki korelasi > 0.30, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item valid.

### Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	
Intensitas Bermain Game	0.81	Reliabel
Stres Akademik	0.85	Reliabel

Karena nilai Cronbach's Alpha > 0.70, maka instrumen penelitian ini memiliki reliabilitas yang baik.

### Lampiran 3, Master Data Responden


<b>ID Responden</b>	<b>Semester</b>	<b>Stres Akademik</b>	<b>Intensitas Bermain Game</b>	<b>Kategori Stres</b>	<b>Kategori Intensitas Game</b>
1	3	40	27	Tinggi	Berisiko
2	3	35	25	Sedang	Berisiko
3	5	47	30	Tinggi	Kecanduan
4	5	33	22	Sedang	Berisiko
5	3	28	19	Sedang	Berisiko
6	5	51	34	Tinggi	Kecanduan
7	3	42	28	Tinggi	Berisiko
8	5	30	18	Sedang	Berisiko
9	3	50	35	Tinggi	Kecanduan
10	5	36	23	Sedang	Berisiko
11	3	44	29	Tinggi	Kecanduan
12	5	27	16	Sedang	Berisiko
13	3	39	24	Sedang	Berisiko
14	5	46	32	Tinggi	Kecanduan
15	3	32	21	Sedang	Berisiko
16	5	48	33	Tinggi	Kecanduan
17	3	38	25	Sedang	Berisiko
18	5	26	15	Sedang	Berisiko
19	3	49	34	Tinggi	Kecanduan
20	5	34	20	Sedang	Berisiko
21	3	31	18	Sedang	Berisiko

22	5	41	27	Tinggi	Berisiko
23	5	36	22	Sedang	Berisiko
24	5	52	35	Tinggi	Kecanduan
25	3	33	20	Sedang	Berisiko
26	5	45	31	Tinggi	Kecanduan
27	3	37	23	Sedang	Berisiko
28	5	29	17	Sedang	Berisiko
29	5	43	29	Tinggi	Kecanduan
30	5	30	19	Sedang	Berisiko
31	3	40	26	Tinggi	Berisiko
32	5	32	21	Sedang	Berisiko
33	3	27	15	Sedang	Berisiko
34	5	44	30	Tinggi	Kecanduan
35	3	39	24	Sedang	Berisiko
36	5	31	20	Sedang	Berisiko
37	3	47	32	Tinggi	Kecanduan
38	5	36	22	Sedang	Berisiko
39	3	51	35	Tinggi	Kecanduan
40	5	28	16	Sedang	Berisiko
41	3	42	28	Tinggi	Berisiko
42	5	39	25	Sedang	Berisiko
43	3	50	34	Tinggi	Kecanduan
44	5	35	21	Sedang	Berisiko
45	3	45	30	Tinggi	Kecanduan
46	5	30	19	Sedang	Berisiko

**Keterangan:**

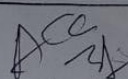
- Kategori Stres Akademik berdasarkan skala Perceived Sources of Academic Stress:
  - 11–22: Rendah
  - 23–38: Sedang
  - 39–55: Tinggi
  
- Kategori Intensitas Bermain Game berdasarkan Game Addiction Scale:
  - 7–14: Tidak kecanduan
  - 15–25: Berisiko
  - 26–35: Kecanduan

### Lampiran 4. Pengesahan Judul Skripsi


**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER**  
 KAMPUS : JL. STM NO. 77 MEDAN  
 KAMPUS JL. SM RAJA NO. 2A MEDAN - 20212  
 TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 - 4142495

---

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**JUDUL SKRIPSI**



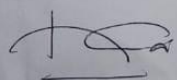
Judul : Hubungan antara stress akademik dengan intensitas bermain game  
 Pada Mahasiswa LP31 Medak Cabang Makelga

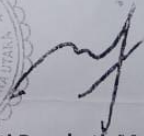
Tujuan Umum : Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh stress akademik  
 terhadap intensitas bermain game Pada mahasiswa LP31 Medak  
 Cabang Makelga

Tujuan Khusus : Untuk mengetahui pengaruh dampak panjang yang dialami  
 akademik terhadap intensitas bermain game Pada mahasiswa LP31  
 Medak Cabang Makelga

Nama : Arif Irawan  
 N I M : 71200811013


Pembimbing : Ka. Prodi S.Ked

  
 (Bania Maulina, S.Psi. M.Psi )

  
 (dr. Irma Yanti Rangkuti, M.Si., M.Biomed)

NB : Mohon dikembalikan ke Bag. Unit Penelitian kurang dari 2 minggu sejak  
 melapor ke dosen pembimbing

**Lampiran 5. Lembar Keabsahan Daftar Pustaka**

 UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEDOKTERAN  
KAMPUS : JL. STM NO. 77 MEDAN  
KAMPUS JL. SM RAJA NO. 2A MEDAN – 20212  
TELP. (061) 4572733, 4143491, 4142993, FAX. 061 – 4142495

---

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAFTAR PUSTAKA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini telah memeriksa kebenaran daftar pustaka yang digunakan oleh :


Nama Mahasiswa : ARIF IRAWAN

NPM : 71200811013

Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA STRESS AKADEMIK  
DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE  
PADA MAHASISWA LP3I MEDAN CABANG MARELAN  
PRODI TEKNOLOGI KOMPUTER


Demikian pernyataan ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing Skripsi



( Bania Maulina Ozar, S.psi. M.Psi, )

## Lampiran 6. Surat Pernyataan Selesai Penelitian

 UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
KAMPUS : JL. STM NO. 77 MEDAN  
KAMPUS JL. SM RAJA NO. 2A MEDAN – 20212  
TELP. (061) 42778962

---

**SURAT PERNYATAAN SELESAI PENELITIAN**

Dengan ini menyatakan bahwa :


Nama Mahasiswa : ARIF IRAWAN

NPM : 71200811013

Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA STRES AKADEMIK DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA MAHASISWA LP3I PRODI TEKNOLOGI KOMPUTER MEDAN CABANG MARELAN

Telah menyelesaikan penelitian di lokasi penelitian.

Medan, 17 Februari 2025  
Diketahui Oleh,  
Dosen Pembimbing Skripsi



( Bania Maulina Ozar, S.psi. M.Psi.)

## Lampiran 7. Surat Keterangan Layak Etik



### UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA FAKULTAS KEDOKTERAN BAGIAN ETHICAL CLEARANCE

KAMPUS JL. STM NO.77 MEDAN  
KAMPUS JL. SM. RAJA NO.2A MEDAN - 2012  
TELP. (061) 42778962

**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
*DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION*  
"ETHICAL EXEMPTION"

No.08/EC/KEPK.UISU/II/2025

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

**Peneliti utama** : Arif Irawan  
*Principal In Investigator*

**Nama Institusi** : Fakultas Kedokteran Universitas Islam  
Sumatera Utara  
*Name of the Institution*

Dengan judul:  
*Title*

"HUBUNGAN ANTARA STRESS AKADEMIK DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA MAHASISWA LP3I CABANG MARELAN"

*"THE RELATIONSHIP BETWEEN ACADEMIC STRESS AND INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES IN LP3I STUDENTS, MARELAN BRANCH"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 12 Februari 2025 sampai dengan tanggal 12 Februari 2026.

*This declaration of ethics applies during the period February 12, 2025 until February 12, 2026.*



February 12, 2025  
Professor and Chairperson,  
  
Dr. dr. Suryani Eka Mustika, Sp.PA

## **Lampiran 8. Informed Consent**

### **Informed Consent untuk Partisipan Penelitian**

#### **Judul Penelitian :**

Hubungan antara Stres Akademik dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa LP3I Prodi Teknologi Komputer Medan Cabang Marelan

#### **Peneliti :**

Arif Irawan (Universitas Islam Sumatera Utara, Fakultas Kedokteran)

#### **Tujuan Penelitian :**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan antara tingkat stres akademik dan intensitas bermain game online pada mahasiswa serta dampaknya terhadap kesejahteraan akademik.

#### **Prosedur Penelitian :**

1. Anda akan diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri dari 18 pertanyaan mengenai stres akademik dan kebiasaan bermain game online.
2. Waktu yang dibutuhkan untuk mengisi kuesioner adalah sekitar 15-20 menit.
3. Kuesioner ini bersifat anonim, dan data Anda akan dijaga kerahasiaannya.

#### **Partisipasi Sukarela :**

- Partisipasi Anda sepenuhnya bersifat sukarela. Anda berhak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa konsekuensi negatif.

**Keuntungan Partisipasi :**

- Anda dapat membantu memberikan wawasan tentang pengelolaan stres akademik di kalangan mahasiswa.
- Partisipasi Anda akan memberikan kontribusi penting terhadap penelitian akademik.

**Risiko Penelitian :**

- Tidak ada risiko besar yang terkait dengan penelitian ini. Namun, Anda mungkin merasa tidak nyaman menjawab beberapa pertanyaan terkait stres atau kebiasaan bermain game.

**Kerahasiaan Data :**

- Semua informasi yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini.
- Data akan disimpan dalam bentuk terenkripsi dan hanya dapat diakses oleh peneliti utama.

**Persetujuan:** Dengan menandatangani dokumen ini, Anda menyatakan bahwa:

1. Anda telah membaca dan memahami informasi dalam formulir ini.
2. Anda bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini secara sukarela.
3. Anda memahami bahwa Anda dapat menarik diri dari penelitian kapan saja.

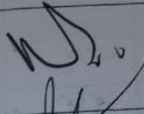
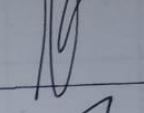
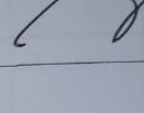
Tanda Tangan Partisipan  
Peneliti

Tanda Tangan

( )

( )

## Lampiran 9. Mengikuti Seminar Hasil

MENGIKUTI SEMINAR HASIL PENELITIAN				
NO	TANGGAL	PEMAKALAH	JUDUL	PARAF PEMBIMBING
	01-03-2024	M. Rahmat bati Satria Sihombing	Hubungan antara intake massa tubuh sebagai indikator otot rangka dan tingkat berat badan saat berolahraga basket	
	31-05-2024	Adisyaq Arza Putra	Hubungan Pengetahuan dan Sikap mahasiswa S1 kelas Sehat makan terhadap infeksi dan kolonisasi	
	19-07-2024	M. Rahmat Gusti ananda putra	Pengaruh keluarga untuk meningkatkan Penulisan T1b Paru dengan kegiatan diulangkai hasil penelitian	

## Lampiran 10. Bukti Dokumentasi



# CURRICULUM VITAE

## DATA PRIBADI

Nama : Arif Irawan  
Tempat, Tanggal Lahir :  
Manunggal, 29 September 2001 Jenis  
Kelamin : Pria  
Agama : Islam  
Tinggi Badan : 162 cm  
Berat Badan : 65 kg  
Alamat : JLN. MARELAN IX GG SETIA LK VII  
Handphone : 089617884293  
Golongan Darah : A  
Email : irawanarif082@gmail.com



## DATA PENDIDIKAN

Sekolah Dasar : SDN IMPRES  
SMP : SMPN 43 MEDAN  
SMA : SMA BUDI AGUNG  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Sumatera Utara

## PENGALAMAN ORGANISASI

1. TIDAK ADA