

The Relationship Between Academic Stress Levels and Online Game Addiction Tendencies Among Students of SMK Muhammadiyah 1 Taman

Oleh:

Faizah Nur Choirina,

Ghozali Rusyid Affandi

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2025



Pendahuluan

- Game online menjadi fenomena populer di kalangan pelajar di era digital.
- Data menunjukkan 46,2% anak usia 0–18 tahun di Indonesia aktif bermain game online.
- Bermain game dapat menjadi hiburan, namun berpotensi menimbulkan perilaku adiktif.
- Tekanan akademik yang tinggi sering mendorong siswa menggunakan game sebagai strategi pelarian dari stress.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah terdapat hubungan antara tingkat stres akademik dengan kecenderungan kecanduan game online pada siswa SMK Muhammadiyah 1 Taman?

Metode

- Jenis penelitian: Kuantitatif non-eksperimental
- Subjek penelitian: 182 siswa SMK Muhammadiyah 1 Taman
- Teknik sampling: Simple Random Sampling

Instrumen:

- Academic Stress Scale ($\alpha = 0,943$)
- Game Addiction Scale ($\alpha = 0,946$)
- Analisis data: Korelasi Spearman (JASP)

Hasil

- **Hasil Deskriptif:**
- Rata-rata stres akademik: **$M = 85,86$**
- Rata-rata kecenderungan kecanduan game online: **$M = 51,83$**
- **Uji Normalitas:**
- Stres akademik: data berdistribusi normal
- Kecanduan game online: data tidak berdistribusi normal
- **Uji Korelasi:**
- Koefisien korelasi (r) = **$0,161$**
- Nilai signifikansi (p) = **$0,030$**

Pembahasan

- Terdapat hubungan positif dan signifikan antara stres akademik dan kecenderungan kecanduan game online
- Semakin tinggi stres akademik, semakin besar kecenderungan siswa menggunakan game online secara berlebihan
- Hasil ini mendukung teori coping stres, di mana game digunakan sebagai pelarian emosional
- Kekuatan hubungan tergolong lemah, menunjukkan adanya faktor lain yang juga berperan

Temuan Penting Penelitian

- Stres akademik berperan sebagai salah satu faktor psikologis dalam kecenderungan kecanduan game online.
- Game online digunakan siswa sebagai strategi coping yang bersifat maladaptive.
- Temuan memperkuat hasil penelitian sebelumnya terkait stres dan perilaku adiktif pada remaja.

Manfaat Penelitian

- **Manfaat Teoretis:**
- Menambah kajian psikologi pendidikan terkait stres akademik dan perilaku adiktif remaja
- **Manfaat Praktis:**
- Sekolah: pengembangan layanan konseling dan pelatihan manajemen stres
- Orang tua: peningkatan pengawasan dan dukungan emosional
- Siswa: meningkatkan kesadaran akan dampak stres dan penggunaan game

Referensi

- [1] OR Setiawati dan S. Setyowati, "Kecanduan game online dengan stres akademik pada siswa SMP," *J.HolHealth*, jilid. 15, tidak. 1, hlm. 81–88, April 2021, doi: 10.33024/hjk.v15i1.3433.
- [2] UP Hidayat, "A12019106 PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG," 2023.
- [3] Ghina dan N. Nabila, "HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI SMPN 1 KECAMATAN PANGKALAN KOTO BARU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA TAHUN 2023", [Berani]. Tersedia pada: <http://eprints.umsb.ac.id/id/eprint/2216>
- [4] SN Ramadhani, "PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG 2023".
- [5] R.-Q. Sun, G.-F. Sun, dan J.-H. Ye, "Pengaruh kecanduan game online terhadap penurunan motivasi prestasi akademik di kalangan mahasiswa Tiongkok: peran mediasi keterlibatan belajar," *Psikologi Depan*, jilid. 14, hlm. 1185353, Juli 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1185353.
- [6] AD Lestari dan S. Wimbarti, "HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DAN KESEHATAN MENTAL SISWA DENGAN KUALITAS PERTEMANAN SEBAGAI VARIABEL MODERATOR," *JPI*, vol. 5, no. 1, hlm. 46–62, Mei 2021, doi: 10.17509/insight.v5i1.34250.
- [7] AR Asri, A. Saman, dan NF Umar, "Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone," *ILMU SOSIAL*.
- [8] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *buletinpsikologi*, jilid. 27, tidak. 2, hlm. 148, Des 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [9] HA Hardanti, I. Nurhidayah, dan SYR Fitri, "Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah," vol. 1, 2013.
- [10] D. Oleh dan R. Hendri, "FAKULTAS AGAMA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA 1441 H/2020 M".
- [11] I. Ikbal, W. Wikanengsih, dan MR Septian, "PROFIL TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK KELAS XMA PLUS AL MUJAMMIL GARUT," *J.Fokus*, jilid. 4, tidak. 1, hlm. 56, Januari 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i1.6138.
- [12] "Wibowo, WAC, & Kurniawan, A. (2021). Hubungan Self-control dengan Online Gaming Addiction pada Mahasiswa di Surabaya. Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM), 1(1), 78–86.", doi: <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>.
- [13] F. Ilhamsyah, I. Margareta, dan SL Amanda, "GAMBARAN UMUM STRESS AKADEMIK MAHASISWA KEGURUAN DI PALEMBANG".
- [14] W. Khaira, "FAKTOR PENYEBAB STRES AKADEMIK SISWA REMAJA," vol. 5 Agustus 2023.
- [15] M. Fajar, M. Masyhuri, dan Y. Muda, "Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, jilid. 5, tidak. 3, hlm. 3995–4001, Agustus 2024, doi: 10.37985/jer.v5i3.1273.

Referensi

- [16] "Agus Rustamana, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, & Pipit Wahyu.(2024).METODE PENELITIAN KUANTITATIF.Sindoro: Cendikia Pendidikan, 5(6), 81–90.", [Berani]. Tersedia pada: <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindoropendidikapiendidikan/article/view/4186>
- [17] DA Rahman dan GR Affandi, "Pengaruh Dukungan Sosial terhadap Penerimaan diri pada Remaja Panti Asuhan 'Aisiyah dan Muhammadiyah di Sidoarjo,"jiip, jilid. 8, tidak. 3 Maret 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i3.7496.
- [18] WP Pangesti dan GR Affandi, "Pengaruh Regulasi Diri terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Baru,"Psikologi Islam, vol. 1, no. 2, hlm. 15, Agu 2024, doi: 10.47134/islamicpsychology.v1i2.94.
- [19] F. Sodiq, AN Husna, dan H. Hermahayu, "Skala Stres Akademik: Konstruksi dan Analisis Psikometrik,"UMYGRACE, vol. 3, no. 1, hlm. 189–193, Nov 2023, doi: 10.18196/umygrace.v3i1.547.
- [20] H. Ikhwan dan SS Kasim, "FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU 202".
- [21] AK Dewi, Y. Yulianingsih, dan T. Hayati, "Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,"JAPRA, jilid. 2, tidak. 1, hlm. 83–92, Juli 2019, doi: 10.15575/japra.v2i1.5315.
- [22] Agus Mulyana, Farid Soleh Nurdin, dan Dini Nurfatwa, "Prokrastinasi Akademik, Emotion Focused Coping, dan Kecemasan pada Mahasiswa,"JPP, jilid. 13, tidak. 2, hlm. 68–78, Okt 2022, doi: 10.29080/jpp.v13i2.815.
- [23] T. Meilinda, "TINGKAT STRES AKADEMIK PADA SISWA YANG BERMAINGAMEONLINE KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 4 MUARAENIM", [Berani]. Tersedia pada:https://repository.unsri.ac.id/75535/10/RAMA_86201_06071381823046_0002026015_01_front_ref.pdf
- [24] MA Maulana dan El Dewi, "HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES BELAJAR DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMK NEGERI 2 JEMBER," 2020.
- [25] "Rizki, AM, & Pratama, GD (2021). Pengaruh Stres Akademik terhadap Intensitas Bermain Game Online pada Siswa SMA di Jakarta. Jurnal Psikologi Remaja, 5(1), 45–53."
- [26] M. Il Bong dan L. Seyoung, "Model mediasi termoderasi dari hubungan antara stres akademik dan kecanduan game digital," Agu 2023, doi: 10.1007/s12144-023-05002-4.
- [27] T. Choi, JW Park, dan D. Kim, "Pengaruh Stres terhadap Tren Kecanduan Game Internet pada Orang Dewasa: Mindfulness dan Conscientiousness sebagai Mediator,"Investigasi Psikiatri, jilid. 18, tidak. 8, hlm. 779–788, Agustus 2021, doi: 10.30773/pi.2020.0034.

