HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai Sarjana Keperawatan

Disusun Oleh:

Muhammad Ikmal Ulumuddin

NIM: 30902100143

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERISTAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Muhammad Ikmal Ulumuddin

NIM: 30902100143

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERISTAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul:

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Muhammad Ikmal Ulumuddin

NIM : 30902100143

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing pada:

Tanggal: 23 Januari 2025

Dr. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J

NIDN: 0614087702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL

Disusun oleh:

Nama : Muhammad Ikmal Ulumuddin

NIM : 30902100143

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 Februari 2025

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Ns. Wigyo Susanto, M.Kep
NIDN. 0629078303

Penguji II,

Dr. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J
NIDN: 0614087702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan

Dr. Iwan Ardian, SKM, S.Kep., M.Kep.
NIDN. 0622087403

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Jika dikemudian hari ternyata Saya melakukan tindakan plagiarisme, Saya bertanggung jawab sepenuhnyadan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang, Januari 2025

Mengetahui,
Wakil Dekan I

Dr. Hj. Ns., Sri Wahyuni, S. Kep., M.Kep., Sp.Kep. Mat
NIDN. 0609067504

Peneliti,

Muhammad Ikmal Ulumuddin
NIM: 30902100143

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah dibawah naungan keagungan-Nya, tiada kata paling indah seraya bersujud selain mengucap rasa syukur yang dalam atas berkah limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi *Online* pada Dewasa Awal"**. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, mulai dari pengumpulan data dan penyusunannya, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi, namun berkat bantuan, support, dan bimbingan serta kerja sama dari berbagai pihak, maka hambatan itu bisa teratasi. Untuk itu, penulis dengan segala hormat dan kerendahan hati menyampaikan terima kasih dan penghargaaan yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum, Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Iwan Ardian, S.KM., M.Kep., Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.An, Kepala Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J, pembimbing I saya, yang senantiasa sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasehat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran buat saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, ikhlas, tawakal

dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang maksimal pada penyusunan skripsi ini.

5. Ns. Wigyo Susanto, M.Kep, pembimbing II saya, yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, arahan, nasehat, serta sabar dalam meluangkan waktu, tenaga dan motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Hj. Wahyu Endang Setyowati, S.KM., M.Kep, penguji 1 saya yang senantiasa memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen pengajar dan staf Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bantuannya kepada penulis selama menempuh studi.
8. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Aziz dan Ibu Fuji Nurul Hidayah yang sudah memberikan dukungan baik moral, material dan spiritual yang tidak akan pernah terputus untuk memberikan saya do'a serta kasih sayang yang tulus, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Saudara-saudara dan seluruh keluarga besar saya yang tidak pernah berhenti mendoakan, serta selalu memberikan semangat yang tiada henti.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Clarita Dea Angella, S.Kep yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka. Terimakasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, telah menjadi rumah dan tempat berkeluh kesahku diwaktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, senantiasa memberikan cinta dan

semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah mengganti berkali-kali lipat dan semoga kitab isa sukses bersama sesuai denga napa yang kita impikan.

11. Teman-teman departemen jiwa yang luar biasa yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk berjuang Bersama.
12. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan, semangat serta doa kepada saya
13. Kepada teman-teman S1 dan D3 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan 2021, kakak tingkat, adik tingkat dan semua orang disekitar saya yang selalu membantu, mendukung, serta mendoakan agar penulisan bisa menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala dukungan, semangat, ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan dapat menambah wawasan pembaca pada umunya.

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Semarang, 1 Januari 2024

(Muhammad Ikmal)

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, Januari 2025

ABSTRAK

Muhammad Ikmal Ulumuddin
HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL
62 halaman + 6 tabel + 2 gambar + 10 lampiran + xv

Latar Belakang: Stres adalah respons psikologis dan fisik terhadap tekanan hidup yang meningkat, terutama pada dewasa awal. Jika tidak dikelola, stres dapat berdampak negatif secara fisik dan mental. Judi *online* sering dijadikan pelarian dari stres, namun dapat memicu kecanduan dan memperburuk tekanan. Judi *online* menarik perhatian karena peluang keuntungan, meski hasilnya tidak pasti. Studi pendahuluan menunjukkan 9 dari 10 mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Sultan Agung mengalami stres yang terkait kecanduan judi *online* akibat masalah ekonomi.
Tujuan: Mendeskripsikan hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.
Metode: Penelitian kuantitaif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel menggunakan teknik simple random sampling sebanyak 137 responden. Uji korelasi yang digunakan adalah uji *chisquare*
Hasil: Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa dari 137 responden penelitian sebagian besar memiliki karakteristik usia 22 tahun sebanyak 59,9% dengan karakteristik tingkat stres berat sebanyak 67,2%. Hasil penelitian juga menunjukan 16,1% responden kecanduan judi *online* ringan, 17,5% responden kecanduan judi *online* sedang, dan 66,4% responden kecanduan judi *online* berat.
Simpulan: Ada hubungan yang signifikan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal (p *value*<0,05)

Kata Kunci : Tingkat Stres, Kecanduan Judi *Online*
Daftar Pustaka : 58 (2019-2024)

NURSING SCIENCE STUDY PROGRAMME
FACULTY OF NURSING SCIENCE
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG
Thesis, January 2025

ABSTRACT

Muhammad Ikmal Ulumuddin
THE RELATIONSHIP BETWEEN STRESS LEVELS AND ONLINE GAMBLING ADDICTION IN EARLY ADULTHOOD
62 pages + 6 tables + 2 gambar + 10 appendices + xv

Background*: Stress is a psychological and physical response to the increasing pressures of life, especially in early adulthood. If unmanaged, stress can have negative physical and mental impacts. Online gambling is often used as an escape from stress, but it can lead to addiction and exacerbate pressure. Online gambling attracts attention because of the opportunity for profit, although the outcome is uncertain. The preliminary study showed that 9 out of 10 students of the Faculty of Engineering at Sultan Agung Islamic University experienced stress related to online gambling addiction due to economic problems.*
Objective*: To describe the relationship between stress level and online gambling addiction in early adults.*
Methods: *Quantitative research with a cross sectional approach. The sample used simple random sampling technique as many as 137 respondents. The correlation test used is the chisquare test*
Results: *Based on the results of the analysis, it was found that out of 137 research respondents, most of them had characteristics of 22 years of age as much as 59.9% with characteristics of severe stress levels as much as 67.2%. The results also showed 16.1% of respondents had mild online gambling addiction, 17.5% of respondents had moderate online gambling addiction, and 66.4% of respondents had severe online gambling addiction.*
Conclusion: *There is a significant relationship between stress level and online gambling addiction in early adults (p value <0.05).*

Keywords: *Stress Level, Online Gambling Addiction*
Bibliography: *58 (2019-2024*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **Error! Bookmark not**

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN ..... **Error! Bookmark not**

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK viii

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat penelitian 5

BAB II TINJUAN PUSTAKA 6

A. Tinjuan Teori 6

1. Stres 6

a. Definisi stres 6

b. Jenis-jenis Stres 7

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stres 9

d. Dampak Stres 10

2. Kecanduan 12
a. Definisi kecanduan judi online 12
b. Faktor penyebab kecanduan judi *online* 14
3. Jenis-jenis Judi *Online* 16
4. Dampak Judi *Online* 20
B. Kerangka Teori 23
C. Hipotesis 24
BAB III METODE PENELITIAN 25
A. Kerangka Konsep 25
B. Variabel Penelitian 25
C. Jenis dan Desain Penelitian 26
D. Populasi dan Sampel Penelitian 26
1. Populasi 26
2. Sampel 27
E. Tempat dan Waktu Penelitian 29
F. Definisi Operasional 29
G. Instrumen dan Alat Pengumpul Data 30
1. Instrumen Data 30
2. Uji Validitas dan Reabilitas 31
H. Metode pengumpulan data 32
I. Rencana Analisa Data 33
1. Pengelolahan data 33
2. Analisis Data 35
J. Etika penelitian 35

BAB IV HASIL PENELITIAN 38
A. Pengantar Bab 38
B. Analisis Univariat 38
1. Jenis Kelamin 39
2. Usia 39
3. Tingkat Stres 39
4. Kecanduan Judi *Online* 40
C. Analisis Bivariat 40
BAB V PEMBAHASAN 42
A. Pengantar Bab 42
B. Interprestasi dan Diskusi Hasil 42
1. Analisis univariat 42
a. Jenis Kelamin 42
b. Usia 44
c. Tingkat Stres 45
d. Kecanduan Judi *Online* 47
2. Analisis Bivariat 51
C. Keterbatasan Penelitian 54
D. Implikasi Untuk Keperawatan 54
BAB VI PENUTUP 56
A. Kesimpulan 56
B. Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 58
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Opersional..... 29

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137) 39

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137) 39

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137) 39

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137) 40

Tabel 4.5. Analisis Hubungan Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi *Online* Pada Dewasa Awal..... 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Teori 23

Gambar 3.1. Kerangka Konsep 25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Survay

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Jawaban Izin Penelitian

Lampiran 4. Surat Keterangan Lolos Uji Etik

Lampiran 5. Surat Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 6. Lembar Persetujuan Responden (*Informed Consent*)

Lampiran 7. Kuesioner Penelitian

Lampiran 8. Output SPSS

Lampiran 9. Lembar konsultasi/bimbingan

Lampiran 10. Daftar riwayat hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Stres merupakan reaksi fisik dan mental terhadap tantangan kehidupan yang terus meningkat, yang membutuhkan perubahan fisik dan mental seiring dengan peningkatan tekanan. Stres dapat berfungsi sebagai katalisator untuk kemajuan anak-anak dan pada tingkat tertentu adalah hal yang normal selama masa kanak-kanak. Untuk menjadi orang yang dapat diandalkan, ini menjadi tantangan tersendiri. Beberapa faktor, seperti jenis kelamin, usia, dan tempat tinggal, memengaruhi tingkat stres pada dewasa awal. Tubuh akan menanggapi secara fisik dan mental jika dewasa muda tidak dapat mengatasi stressor (Nusa Cendana *et al*., 2021). Respons terhadap stres yang tidak terlalu ekstrem sekalipun dapat memicu penyakit, membatasi pertumbuhan, dan menurunkan kualitas daging (Caven *et al*., 2022).

Stres dapat berdampak negatif pada kehidupan dewasa awal, pendidikan, dan praktik klinik. (Wahkidi *et al*., 2022). Stres merupakan masalah penting didunia modern. Ini memiliki efek signifikan pada kesehatan manusia, masyarakat dan ekonomi (Can *et al*., 2020). Menurut penelitian tahun 2019 menunjukkan tingkat stres yang dialami mahasiswa di universitas di seluruh dunia karena pilihan fakultas mereka. Di seluruh dunia, jumlah siswa yang mengalami stres berkisar antara 38 dan 71 %, sedangkan di Asia berkisar antara 39,6 dan 61,3%. Di Indonesia sendiri, jumlah siswa yang mengalami stres berkisar antara 36,7 dan 71,6 % (Ambarwati *et al*., 2019)

Perilaku judi adalah perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh para dewasa awal saat bermain judi *online*. Ini mungkin terjadi karena mereka tertarik pada kemungkinan keuntungan yang akan mereka peroleh, mereka merasa lebih baik melakukannya daripada tidak, meskipun tidak jelas.

Adanya situs permainan judi *online* berdampak pada generasi yang akan memimpin negara. Sebagian orang merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam permainan yang bergantung pada keberuntungan ini. Sebagian orang akan tetap menyukai permainan judi *online* jika tren saat ini terus berlanjut. Judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelakunya karena efektifitas dan aturan atau sistem yang sederhana (Aditya & Rahman, n.d.). Uang biasanya adalah alasan orang berjudi. Tekanan ekonomi yang meningkat dan kesulitan mencari sumber penghidupan dapat menjadi alasan mereka untuk berjudi. Namun, faktor lain, seperti situasi dan persepsi kemungkinan kemenangan, dapat memengaruhi berjudi *online*. (Susanti, 2021). Perjudian *online*, menurut Wahib dan Labib, adalah suatu acara sosial di mana orang yang kalah menerima hadiah dari orang yang menang dan hadiah uang atau barang berharga. Keberuntungan bukanlah suatu keharusan, seseorang dapat menghindari kehilangan atau kemenangan dengan tidak berpartisipasi dalam perjudia. resiko yang diambil bergantung pada peristiwa yang tidak diketahui di masa mendatang dan hanya ditentukan oleh kebetulan. (Tasya *et al*., 2023). Menurut analisis data divisualisasikan yang dilakukan pada tahun 2023, Jawa Barat adalah provinsi dengan dampak terbesar dari judi *online* dengan 265.800.000 data kasus. Pada bulan Januari tahun 2023, Jawa Barat mencatat

jumlah data kasus judi tertinggi dengan 45.000.000 data, dengan 1.287 akun pengguna. Provinsi Dki Jakarta memiliki pengguna judi terendah dengan 130 akun dan kategori data kasus terendah dengan 11.820.000 data. Total pengguna pada tahun 2023 adalah 5.372 akun, dan total data kasus pada tahun 2023 adalah 740.160.000 data. (Wiranata & Fakultas, 2024). Hasil analisis dari penelitian di kota Medan menunjukkan bahwa 90 remaja memiliki kecenderungan kecanduan yang rendah, 93 remaja memiliki kecenderungan kecanduan sedang, dan 35 remaja memiliki kecenderungan kecanduan tinggi. Kontrol diri remaja juga didukung, dengan 23 remaja memiliki kontrol diri yang rendah, 115 remaja memiliki kecenderungan sedang, dan 35 remaja memiliki kecenderungan kecanduan tinggi. (Fahrezi *et al*., 2024).

Judi *online* dan stres dapat menjadi kombinasi yang berbahya. Judi *online* dapatmenjadi cara untuk melarikan diri dari tekanan dan rasa frustasi. Namun, jika seorang penjudi *online* kalah, mereka dapat mengalami lebih banyak stres daripada sebelumnya. Ini karena mereka mungkin merasa bersalah, malu, atau putus asa. Stres ini dapat menyebabkan mereka berjudi lebih banyak lagi dalam upaya untuk memenangkan kembali uang mereka, yang dapat menyebabkan lingkaran setan.

Dari uraian yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada 10 mahasiswa di Fakultas Teknik, didapatkan sebanyak 9 dari 10 mahasiswa mengatakan stres

dengan masalah kecanduan judi *online* dikarenakan ekonomi yang semakin memburuk sehingga mengakibatkan hutang. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ini ingin meneliti "Hubungan Antara Tingkat Stres dengan Kecanduan Judi *Online* pada Dewasa Awal di mahasiswa angkatan 2021 Fakultas teknik Prodi teknik sipil Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut yang dikemukakan dapat dirumuskan masalah yang diangkat pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui "Hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

   Mendeskripsikan hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

2. Tujuan khusus

   Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

   a. Mengidentifikasi karakteristik responden.
   b. Mengidentifikasi tingkat stres pada responden.
   c. Mengidentifikasi kecanduan judi *online* yang terjadi pada responden.
   d. Menganalisis hubungan antara tingkat stres terhadap kecanduan judi *online* pada dewasa awal

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

   Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi, menambah wawasandan pengetahuan mengenai hubungan tingkat stres terhadap kecanduan judi *online*pada dewasa awal.

2. Bagi Masyarakat

   Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapakan masyarakat dapat memperoleh informasi tentang dampak kecanduan judi *online* serta bagaimana hubungan tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal. Salah satu caranya dengan mendekatkan diri pada Allah.

3. Bagi Peniliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi peniliti selanjutnya.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Tinjuan Teori

1. Stres

a. Definisi stres

Stres merupakan respons seseorang terhadap perubahan kondisi atau kondisi yang mengancam. Dalam ilmu psikologi, stres didefinisikan sebagai tingkat ketegangan mental dan fisik. Stres rendah mungkin menguntungkan, bermanfaat, dan bahkan sehat (Nur & Mugi, 2021). Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan sumber daya seseorang menyebabkan stres, Orang mengalami lebih banyak stres dan dapat berbahaya jika ada lebih banyak kesenjangan. Stres adalah reaksi negatif yang ditunjukkan oleh seseorang yang mengalami tekanan berlebihan karena tuntutan, hambatan, atau kekurangan kesempatan. Mengungkapkan stres adalah kondisi tertekan yang mempengaruhi emosi, cara berpikir, dan kesehatan seseorang. Stres berlebihan dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan kehidupan sekitar. Stres didasarkan pada gagasan bahwa ketidakcocokan antara seseorang dan lingkungannya menyebabkan gejala dan tanda-tanda faal, perilaku, psikologis, dan somatik. yang mengakibatkan ketidakmampuan dia untuk mengatasi berbagai tantangan secara efektif. (Theodoridis & Kraemer, 2018). Stres didefinisikan sebagai ketidakmampuan seseorang untuk mengatasi ancaman fisik, mental, emosional, dan spiritual yang pada akhirnya dapat berdampak pada

kesehatan fisik mereka. Menurut Hans Selve, stres adalah tanggapan tubuh yang tidak spesifik terhadap beban atasannya. (Hawari, 2008). (Yurt, 2019).

Tingkat stres pada dewasa awal dapat berasal dari stres akademik, stres interpersonal, stres hubungan, stres emosional, dan stres keluarga. Faktor lain yang dialami dewasa awal adalah kurangnya peran orang tua, yang dapat menyebabkan tingkat stres yang tinggi karena dewasa awal merasa kurang perhatian dan pengawasan dari orang tua. Kurangnya peran orang tua dan pola asuh terhadap anaknya juga dapat menyebabkan depresi anak yang tinggi (Hati *et al.,* 2021).

b. Jenis-jenis Stres

Stres tidak selalu buruk, sering dibicarakan dengan cara yang negatif, tetapi dapat bermanfaat ketika menjadi peluang dan memiliki hasil yang mungkin. Sebagai contoh, tekanan dan tenggat waktu yang mepet dianggap baik karena meningkatkan kualitas pekerjaan mereka. Peneliti berpendapat bahwa stres tantangan, atau tantangan lingkungan, berbeda dari stres hambatan, atau stres yang menghalangi pencapaian tujuan. Stres dapat berdampak positif atau negatif. Dalam situasi sulit, satu organisasi. Berney dan Selye mengungkapkan ada empat jenis stres:

1) *Eustres (good stres)*

Merupakan stres yang memiliki manfaat, seperti menghadapi tantangan yang timbul dari tanggung jawab yang

meningkat, tekanan waktu, dan tugas berkualitas tinggi. Hal ini meningkatkan semangat dan dorongan orang yang mengalaminya.

2) *Distress*

Merupakan stres yang berdampak buruk pada orang yang mengalaminya, seperti: tuntutan berlebihan atau tidak menyenangkan yang menguras energi dan membuatnya lebih mudah jatuh sakit.

3) *Hyperstres*

Dengan kata lain, stres yang berdampak besar pada mereka yang mengalaminya. Stres ini tetap membatasi kemampuan adaptasi orang tersebut, meskipun itu dapat bersifat positif atau negatif. Salah satu contohnya adalah stres yang disebabkan oleh serangan teroris.

4) *Hypostres*

Merupakan stres karena tidak ada stimulasi, seperti bosan atau rutinitas pekerjaan.

Selye mengidentifakasikan tiga tahap respon sistematik tubuh terhadap kondisi-kondisi penuh stres yang diistilahkan:

1) Sistem syaraf otonom diaktifkan oleh stres pada fase pertama, reaksi alarm (alarm reaction).
2) Pada fase kedua, resistensi (resistance), tubuh beradaptasi dengan stres melalui berbagai mekanisme coping.
3) Tahap ketiga kelelahan, di mana organisme mati atau mengalami

kerusakan yang tidak dapat diperbaiki, terjadi jika respon menetap atau organisme tidak dapat merespon dengan baik.

Ada beberapa jenis stres, seperti yang disebutkan di atas: eustres, distres, hyperstres, dan hypostres. Ada juga fase tubuh terhadap stres, yaitu reaksi alarm pertama, resistensi kedua, dan kelelahan ketiga (Theodoridis & Kraemer, 2018).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stres

Psikososial adalah sumber sebagian besar tekanan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Namun, cara terbaik untuk mengatasi cedera fisik yang mungkin atau yang sudah terjadi adalah dengan mempercepat mobilitas sumber daya tubuh. Selain itu, peristiwa yang sama dapat dianggap baik, tidak berbahaya, atau berbahaya dan mengancam. Tingkat stres seseorang dapat dipengaruhi oleh banyak hal. Gender dan aspek sosiodemografi lainnya memengaruhi stres, dengan wanita mengalami tingkat stres yang lebih tinggi dibandingkan pria. Usia, pekerjaan, risiko terkena infeksi, masalah yang dihadapi (seperti penyakit, pekerjaan atau studi, keuangan, mental, dll.), dan perilaku yang berkaitan dengan stres (Putri & Azalia, 2022). Memenuhi tugas perkembangan emosional, keadaan tempat tinggal, kecanduan internet, dan pola asuh orang tua yang baik dapat membantu mencegah stres pada dewasa awal. Stres pada dewasa awal dapat dikurangi dengan memenuhi tugas perkembangan emosional yang baik, keadaan

tempat tinggal yang baik, waktu yang tepat untuk menggunakan internet, dan pola asuh orang tua yang baik. (Nurwela & Israfil, 2022).

Faktor yang mempengaruhi stres diantarnya:

1) Kondisi stres:

   Beban kuantitatif dan kualitatif yang berlebihan, membuat keputusan, dan bahaya fisik

2) Peran stres:

   Ketidakjelasan peran, stereotype peran gender yang bias

3) Stresor faktor interpersonal.

   persaingan politik, kecemburuan sosial, dan pelecehan seksual

4) Stresor struktur organisasi

   Termasuk sistem yang kaku dan tidak ramah, perselisihan politik, kekurangan pelatihan dan pengawasan, dan keterlibatan dalam proses membuat keputusan. (Theodoridis & Kraemer, 2018).

d. Dampak Stres

Setiap orang memiliki daya tahan mental yang berbeda. Tingkat stres yang dialami seseorang saat mengalami stres yang kuat atau ringan tergantung pada kekuatan masing-masing individu. (Guarango, 2022). Namun, stres berlebihan dapat menyebabkan depresi, penyakit kardiovaskuler, kanker, dan penurunan kekebalan. (Yurt, 2019).

Menurut Priyono (2014) dampak stres dibedakan dalam tiga kategori, yaitu:

1) Dampak fisiologik
    a) Gangguan pada organ tubuh hiperaktif dalam salah satu system tertentu
        (1) Myopathy otot, yang berarti otot tertentu mengencang atau melemah.
        (2) Tekanan darah tinggi, yang berarti kerusakan jantung dan arteri
        (3) Sistem pencernaan, yang berarti mag dan diare.
    b) Gangguan system reproduksi
        (1) *Amenorrhea* adalah ketidakmampuan untuk menghentikan menstruasi.
        (2) Kegagalan ovulasi pada wanita, impotensi pada pria, dan penurunan produksi semen pada pria.
        (3) Pengurangan keinginan seksual.
    c) Gangguan lainnya, seperti pening (migrane) tegang otot, rasa bosan, dan lain-lainya.
2) Dampak psikologik
    a) Keletihan emosi, jenuh penghayatan, yang merupakan tanda pertama dan berkontribusi pada burnout
    b) Kewalahan atau keletihan emosi
    c) Menurunnya pencapaian pribadi, yang mengakibatkan penurunan rasa sukses dan kompeten.

3) Dampak perilaku

a) Tingkat stres yang meningkat menyebabkan prestasi belajar menurun dan tingkah laku yang tidak diterima masyarakat.

b) Tingkat stres yang tinggi berdampak negatif pada kemampuan untuk mengingat informasi, membuat keputusan, dan mengambil tindakan yang tepat.

c) Tingkat stres yang tinggi sering menyebabkan orang membolos atau tidak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Kecanduan

a. Definisi kecanduan judi online

Pada awalnya, kecanduan hanya terkait dengan zat adiktif (seperti obat-obatan terlarang, tembakau, dan alkohol) yang masuk ke otak melalui darah dan dapat mengubah bahan kimia otak. Namun, istilah kecanduaan telah berkembang saat ini. Ketika seseorang menjadi lebih dewasa, "Kecanduan" dapat berarti tidak hanya mengonsumsi obat-obatan, tetapi juga tindakan atau hal-hal tertentu yang dapat menyebabkan ketergantungan fisik atau mental. (Novrialdy, 2019). Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang memiliki kecenderungan berlebihan dalam bertindak yang membuatnya sulit untuk berhenti dan membuatnya sulit untuk berhenti. Karena kecanduan, seseorang sering melupakan aktivitas dan kebutuhan hidup mereka. (Wahkidi *et al*., 2022).

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu piihan hanya dengan memilih satu yang benar dari banyak pilihan. Pemain yang kalah dalam taruhan akan memberikan taruhan kepada pemenang. Sebelum pertandingan dimulai, aturan dan jumlah taruhan sudah diputuskan. Sebaliknya, judi *online* adalah permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara.

Menurut Pasal 303 Ayat (3) KUHP "Yang disebut sebagai permainan judi adalah segala jenis permainan, di mana kemungkinan menang bergantung pada keberuntungan semata dan tingkat keterampilan atau kemahiran pemain". Segala peraturan yang terkait dengan keputusan yang dibuat oleh peserta dalam perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak dibuat oleh peserta sendiri dimasukkan di sini. Judi *online* mirip dengan candu, setelah menang pada kesempatan pertama, orang ingin bermain lagi dengan taruhan yang lebih besar karena mereka yakin mereka akan mendapatkan hasil yang lebih baik, pemain dapat bermain judi *online* kapan saja dan di mana saja mereka mau. Untuk melakukan perjudian *online*, Persyaratan berikut diperlukan: jumlah uang yang digunakan untuk bertaruh di rekening tabungan pelaku, koneksi internet. dan komputer atau smartphone yang digunakan untuk berjudi. (September *et al*., 2023)

b. Faktor penyebab kecanduan judi *online*

Ada banyak alasan untuk munculnya fenomena yang luas tentang perjudian *online,* dan ada juga alasan yang mendukungnya. Pada akhirnya, alasan-alasan ini menghasilkan ketertarikan banyak dewasa awal terhadap aktivitas perjudian *online*, yang dapat membahayakan moral generasi muda dan masa depan negara.

Faktor-faktor yang mempengaruhi judi *online* diantaranya:

1) Faktor Kemiskinan

Sebagian besar orang dewasa awal yang bermain judi *online* tidak memiliki cukup uang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sangat masuk akal jika faktor belajar memengaruhi perilaku berjudi, terutama dalam hal keinginan untuk berjudi terus menerus. Kemiskinan selalu menjadi alasan utama seseorang melakukan tindak pidana. Para dewasa awal mengambil jalan pintas bermain judi *online* untuk memenuhi kebutuhan dan terhindar dari kemiskin. Akibatnya, bermain judi *online* dijanjikan keuntungan besar, terutama ketika mereka menang pada pertama kalinya, hal ini yang menarik orang dewasa muda. (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

2) Lapangan Pekerjaan

Karena tingginya tingkat pengangguran, dewasa awal sangat terpengaruh untuk bermain atau berjudi *online*. Mereka tidak memiliki pekerjaan tetap karena kurangnya lapangan

pekerjaan. Semakin banyak pengangguran, semakin banyak pula penyimpangan, termasuk perjudian. Ini adalah alasan mengapa para dewasa awal tertarik bermain judi *online*. Mereka tidak hanya dapat mendapatkan uang dengan mudah, tetapi mereka juga tidak perlu bekerja terlalu lama. Mereka yang dewasa awal memiliki tingkat pendidikan yang rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga sulit bagi mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan mendapatkan uang untuk hidup. Akibatnya, mereka mulai mempertimbangkan untuk bermain judi secara *online* untuk mendapatkan keuntungan (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

3) Faktor Lingkungan

Menerima undangan dari teman sesama pemain atau mengikuti tren sosial yang sedang populer adalah beberapa faktor yang memengaruhi keterlibatan seseorang dalam permainan judi *online*. Beberapa faktor lingkungan yang dapat mendorong perilaku perjudian termasuk tekanan dari teman atau kelompok untuk berjudi dan strategi pemasaran yang digunakan oleh pemilik kasino. Jika calon penjudi tidak mengikuti apa yang dilakukan kelompoknya, tekanan kelompok dapat membuat mereka merasa tidak nyaman. (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

4) Faktor Belajar

Sangat masuk akal jika faktor belajar memengaruhi perilaku berjudi, terutama dalam hal keinginan untuk berjudi terus menerus. Pertama, mereka mencoba mempelajari cara bermain judi melalui internet. Merka menjadi ketagihan dan kecanduan untuk menang lagi setelah mengetahui bahwa mereka menang. Apa yang telah dipelajari dan dibuat menjadi sesuatu yang menyenangkan akan melekat di pikiran seseorang dan membuat mereka ingin melakukannya lagi di kemudian hari. (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

3. Jenis-jenis Judi *Online*

Judi *online* memiliki banyak permainan, dan masing-masing memiliki keuntungan dan strategi menang yang berbeda. Judi *online* tidak jauh berbeda dengan judi konvensional. Yang membedakan hanyalah media yang digunakan untuk bermain secara *online*, yang dilakukan melalui jaringan internet. Semua situs judi *online* memiliki jenis permainan yang berbeda (Fathanah *et al*., 2023), berikut adalah jenis-jenis judi *online*:

a. *Roulet*

Roulet adalah jenis perjudian di mana seseorang bertaruh pada salah satu dari tiga puluh angka ditambah dua angka lagi untuk total tiga puluh delapan angka. Jika tebakanya benar, pemenang akan dibayar 36 kali lipat dari jumlah yang dipertaruhkan. (Fathanah *et al*., 2023).

b. *Blackjack*/Selikutan

Blackjack atau selikutan merupakan Jika bandar memiliki banyak pemain, maka semua pemain kalah. mereka harus membayar untuk kesempatan permainan jika bandar menerima kartu dengan angka terendah. Tetapi biasanya hanya satu atau dua pemain yang mengalahkan bandar. (Fathanah *et al*., 2023).

c. *Lotre* Buntut Nalo

Spesifik, lotre buntut nalo. Petaruh harus memprediksi angka antara 0 dan 99 dengan dua digit terakhir angka. Jika angka itu benar, rekannya akan mendapatkan 65 kali lipat taruhannya. (Fathanah *et al*., 2023).

d. Tekpo

Dalam permainan domino tekpo, yang biasanya dimainkan sebagai pengalihan perhatian, pemain dengan angka tertinggi akan menang. Pada perayaan pernikahan tradisional Tionghoa, tekpo juga dimainkan sebagai pengalihan perhatian (Fathanah *et al*., 2023).

e. Dadu atau Glodog

Dalam perjudian yang dikenal sebagai "dadu" atau "godog", pemain harus memperkirakan berapa banyak lingkaran yang akan ada di atas dadu. Jika perkiraan mereka dan jumlah lingkaran yang benar, maka pemain menang. (Fathanah *et al*., 2023).

f. *Casino online*

Permainan casino merupakan semua permainan meja dengan permainan kartu atau dadu yang dirancang dalam gaya casino. Pemain bermain permainan ini dengan menggunakan chip atau uang tunai dari kasino untuk mengantisipasi hasil acak. Dengan demikian, kasino *online* adalah permainan meja yang dimainkan secara virtual melalui jaringan internet. Bacarat, roulet, sicbo, dan dragontiger adalah beberapa jenis permainan kasino *online* (Pasha, 2023).

g. *Poker online*

Merupakan permainan yang dimainkan dengan setandar yang terdiri dari 52 kartu yang disusun di atas kartu remi. Para pemain yang bermain poker harus membuat susunan lima kartu sesuai dengan aturan tertentu, yang berbeda-beda tergantung pada jenis poker yang berbeda yang dimainkan. (Pasha, 2023).

h. *Domino online*

Domino *online* merupakan permainan di mana 28 kartu domino terdiri dari bulatan-bulatan yang berbeda yang masing-masing memiliki nilai yang berbeda. Pertama, setiap pemain menerima tiga kartu. Setelah itu, setiap pemain menambahkan kartu kedua di lingkaran dan hanya mengambil nilai terakhir. Pemain kemudian berulang kali bermain hingga mereka mendapatkan kartu ke empat. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah kartu yang memiliki nilai 9 atau kiu (Pasha, 2023).

i. Judi Olahraga *Online*

Pemain judi olahraga *online* ini harus memasang taruhan pada kegiatan olahraga dengan memilih apa yang mungkin terjadi, seperti siapa yang akan menang, berapa banyak gol yang tercipta, atau keduanya. Judi ini bukan hanya olahraga yang disukai di seluruh dunia, tetapi juga menawarkan keuntungan bagi pemain yang menebak dengan benar. Sepak bola, basket, tenis, golf, berkuda, dan hampir semua jenis olahraga adalah perjudian (Pasha, 2023).

j. *Virtual Sports*

Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan teknologi animasi untuk menyampaikan film streaming secara langsung. Permainan ini menawarkan berbagai macam olaharga, seperti yang dimiliki oleh permainan judi olaharga lainnya di internet. Untuk menjalankan permainan, sistem yang disebut Rngs digunakan. (Pasha, 2023).

k. *Solt Online*

Solt *online* merupakan permainan judi yang dimainkan melalui media mesin dengan berbagai bagian. Dalam permainan Solt, ada istilah seperti bonus yang diberikan jika simbol tertentu muncul dalam komplikasi kemenangan; spin gratis adalah bonus yang memberikan putaran gratis tanpa mengurangi kredit pemain; dan sketer adalah kombinasi simbol yang muncul minimal empat kali untuk memberikan bonus yang mencakup putaran gratis atau

jackpot total. Toko konvensional dan toko *online* hampir identik. Mereka hanya berbeda dalam cara media internet digunakan. Judi solt saat ini sangat disukai oleh para pemain. (Pasha, 2023).

l. *Togel Online*

Togel *online* sama dengan togel biasa; satu-satunya hal yang berbeda adalah bandar togel. Bandar yang ada di internet dapat ditemukan dalam bentuk website atau aplikasi. Togel adalah permainan judi di mana pemain harus menebak berapa angka yang akan keluar dari pemutar angka. Pelayanan lotre togel ini tersedia di Hongkong, Sedney, Singapora, dan Macau. (Pasha,2023)

m. *Sabung Ayam Online*

Judi sabung ayam merupakan permainan di mana ayam jago mengadu kekuatan dan keberanian mereka dengan ayam jago lain dan bertaruh untuk menang. Saat menggunakan internet, kita tidak perlu memeiliki ayam atau menghadiri pertemuan langsung; kita hanya dapat bertaruh di sabung ayam melalui website dan menonton pertandingan secara langsung melalui streaming live. (Pasha, 2023)

4. Dampak Judi *Online*

Dampak kecanduan perjudian *online*. Salah satu dampak negatif dari berjudi *online* yaitu:

a. Kerugian dalam segi ekonomi.

Konsumen akan mengeluarkan uangnya untuk digunakan sebagai taruhan dalam permainan judi *online*, yang hasilnya tidak

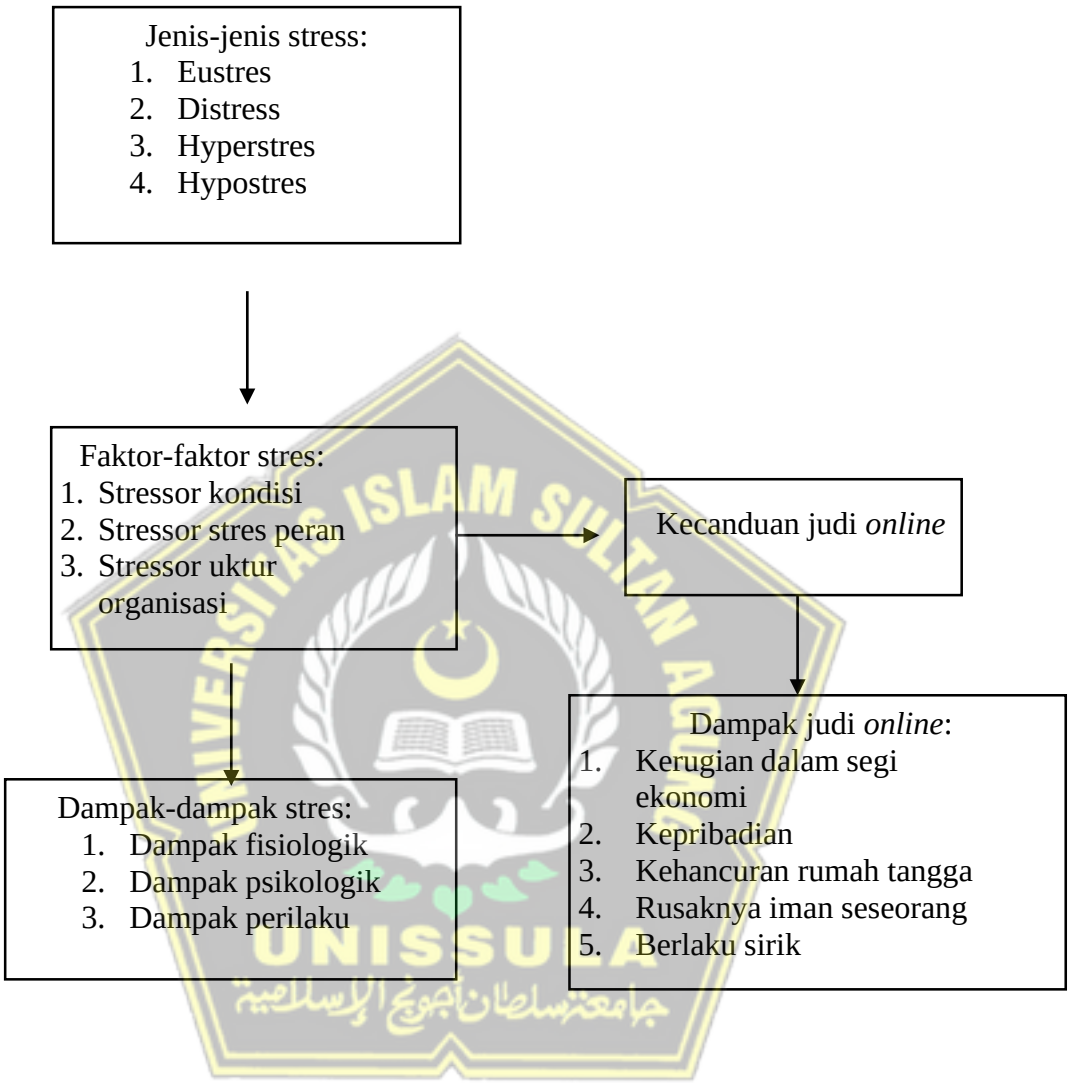
jelas. "Efek negatifnya tentu saja mengurangi uang jajan," kata seorang pelanggan yang bermain judi *online*. Jika keuntungan diperoleh, mereka juga sering digunakan untuk menyimpan deposit untuk bertaruh untuk mendapatkan lebih banyak lagi. Namun, jika seseorang terus kalah pasti akan berhenti bermain untuk sementara waktu. Pernyataan ini menunjukkan bahwa jika seseorang mendapatkan banyak uang dari permainan judi *online*, mereka dapat menjadi kecanduan untuk terus bertaruh. Karena baik keuntungan maupun kerugian tidak selalu jelas, hal itu dapat mendorong seseorang untuk mencoba lagi. (Sriyuni *et al*., 2023)

b. Kepribadian

Selain dari perspektif ekonomi, seorang pemain judi *online* dapat mengalami efek kepribadian seperti rasa kesal dan kecewa ketika mereka terus-menerus kehilangan uang. Hal ini dapat berdampak negatif pada kepribadian seseorang karena emosi yang meningkat selama bermain judi *online* biasanya dibawa oleh suasana hati mereka. (Sriyuni *et al*., 2023). Selain dari perspektif ekonomi, seorang pemain judi *online* dapat mengalami efek kepribadian seperti rasa kesal dan kecewa ketika mereka terus-menerus kehilangan uang. Hal ini dapat berdampak negatif pada kepribadian seseorang karena emosi yang meningkat selama bermain judi *online* biasanya dibawa oleh suasana hati mereka.

c. Berjudi dapat menyebabkan kehancuran rumah tangga, merusak iman, dan mendorong pelakunya untuk berbuat kejahatan. Berjudi juga dapat membuat kita menghabiskan waktu secara sia-sia dan membuat malas dalam berbagai hal, seperti bekerja dan berdoa. (Tasya *et al*., 2023)

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka Teori
Sumber: (Yurt, 2019, Sriyuni *et al*., 2023, Theodoridis & Kraemer, 2018)

C. Hipotesis

1. Hipotesis Nol (H0)

   Yakni dugaan sementara yang menyatakan tidak ada pengaruuh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) (Muslim, 2022). Tidak ada hubungan antara tingkat stress dengan kecanduan judi *online* pada tingkat dewasa awal.

2. Hipotesis Alternatif (HA)

   Merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih yang digunakan dalam penelitian kuantitatif (Yam & Taufik, 2021). Adanya hubungan antara tingkat stress dengan kecanduan judi *online* pada tingkat dewasa awal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah bagaimana konsep-konsep dalam topik penelitian berhubungan satu sama lain. Kerangka konsep untuk penelitian ini berasal dari konsep-konsep ilmu atau teori yang digunakan sebagai landasan penelitian. (Sari, 2018).

Gambar 3.1. Kerangka Konsep

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah objek yang diteliti oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan membuat kesimpulan. Subjek selalu terkait dengan variabel penelitian. Kelinger menganggap variabel sebagai representasi konkret dari konsep abstrak karena variabel merupakan konstruksi atau sifat yang akan dipelajari. Menurut Kelinger, variabel dapat dianggap sebagai sifat yang diambil dari berbagai nilai, sehingga variabel bervariasi. (Purwanto, 2019). Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas atau variabel independent variabel merupakan variabel yang mempengaruhi (Purwanto, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat stres.

2. Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi akibat adanya variabel bebas (Purwanto, 2019). Variabel terikat pada penelitian iniadalah kecanduan judi *online*.

C. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang sangat terorganisir, terencana, dan sistematis dari awal hingga akhir. Ini berlaku untuk sampel data yang dipilih, sumber data yang digunakan, dan metodologi yang digunakan. Penelitian kuantitatif memiliki sifat perhitungan, angka, atau kuantitas. Beberapa tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk membuat model matematis, menemukan bagaimana variabel dalam populasi berinteraksi satu sama lain, dan membuat desain penelitian. Jenis penelitian kuantitatif termasuk komaratif, deskriptif, dan asosiatif. (Risdiana Chandra Dhewy, 2022). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif yang mengunakan pendekatan *cross sectional*. Penelitian *cross sectional* adalah studi di mana data variabel independen dan dependent diukur sekaligus (Yunitasari *et al*., 2020).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan Karena berfungsi sebagai sumber data, ini sangat penting. Populasi adalah total jumlah orang atau penduduk di suatu wilayah, jumlah orang atau individu yang memiliki karakteristik yang sama, jumlah orang yang tinggal di suatu satuan ruang,

sekelompok orang, benda, atau objek yang digunakan untuk mengambil sampel, atau suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu yang terkait dengan masalah penelitian. (Amin *et al*., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah dewasa awal di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Universitas Sultan Agung Semarang Angkatan 2021 dengan jumlah populasi sebanyak 209 responden.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi dan karakteristik. Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa sampel adalah masalah umum populasi (Fauzia, 2020). Menurut Arikunto, sebagian dari populasi yang dianggap sebagai representasi dari populasi penelitian disebut sampel (Amin *et al*., 2023).

Teknik sampling pada penelitian ini probability sampling dengan jenis simple random sampling. Pengambilan sampel responden menggunakan teknik simple random sampling yang berjumlah 210 responden. Peneliti menggunakan rumus slovin untuk mengukur ukuran sampel. Rumus ini mampu mengukur ukuran sampel. Besaran sampel yang akan diteliti sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(0,05)^2}$$

Keterangan*:*

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d = tingkat kepercayaan atau ketetapan yang diinginkan (0,05)

Berdasarkan rumus diatas didapat angka sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(0,05)^2}$$

$$n = \frac{209}{1+210(0,05)^2}$$

$$n = \frac{209}{1+210(0,0025)}$$

$$n = \frac{209}{1+0,525}$$

$$n = \frac{209}{1,525}$$

$$N = 137,04$$

Maka jumlah sampel yang digunakan setelah dibulatkan yaitu sebanyak 137 responden.

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan standar yang digunakan untuk menentukan apakah subjek yang dipelajari oleh peneliti memenuhi syarat untuk digunakan sebagai sampel penelitian. (Arshinta, 2020). Kriteria inklusi dalam penelitian meliputi:

1) Mahasiswa aktif angkatan 2021 di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Universitas Sultan Agung
2) Mahasiswa Teknik Sipil yang bersedia menjadi responden

b. Kriteria eksklusi

Kriteria ekslusi merupakan kriteria di mana subjek penelitian tidak dapat digunakan sebagai sampel karena mereka tidak memenuhi syarat sebagai sampel. Hal-hal seperti masalah moral, penolakan responden, atau kondisi lain yang membuat penelitian

tidak mungkin dilakukan (Arshinta, 2020). Kriteria ekslusi dalam penelitian ini adalah:

1) Mahasiswa yang tidak berangkat kuliah.
2) Mahasiswa yang sedang sakit.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Universitas Sultan Agung Semarang Oktober 2024.

F. Definisi Operasional

Tabel 3.1. Definisi Opersional

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1.	Tingkat stress	Merupakan reaksi psikologis dan fisik terhadap tuntutan kehidupan yang terus meningkat dan membutuhkan penyusaiaan.	Alat ukur: menggunakan lembar kuesioner Perceived Stres Scale (PSS-10) dengan pernyataan , dengan skor : sangat sering: 4, hamper sering: 3 Kadang-kadang: 2, hamper tidak pernah: 1 tidak pernah: 0	Hasil penelitian dikategorikan menjadi 3 Rendah: 0-13 Sedang: 14-26 Berat : 27-40	Ordinal
2.	Kecanduan judi *online*	Kecanduaan merupakan suatu sifat berlebihan dalam bertindak dimana para penggunanya akan terus menerus melakukan hal tersebut dan sulit berhenti, kecanduan juga memiliki konsekuensi yang sangat besar karena sesorang biasanya akan melupakan aktivitas dan kebutuhan hidupnya, sedangkan judi *online* itu sendiri merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.	Alat ukur: mengunakanlembar kousiner Kecanduan Judi *Online* dengan pernyataan. Dengan skorselalu: 4 sering: 3, kadang-kadang: 2 tidak pernah: 1	Hasil penelitian dikategorikan menjadi 3 Rendah: 20-39 Sedang: 40-59 Berat: 60-80	Ordinal

G. Instrumen dan Alat Pengumpul Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang membantu peneliti mengumpulkan data , kualitas instrumen mempengaruhi kualitas data yang dikumpulkan, sehingga hubungan antara instrumen dan data adalah dasar dari penelitian yang saling terikat.. (Umiyati, 2021).

1. Instrumen Data

a. Bagian pertama data demografi berisi tentang data umum identitas responden meliputi nama mahasiswa, usia, agama, jenis kelamin, dan fakultas/prodi.

b. Kuisioner kedua berisi tentang tingkat stres mengunakan kuisioner Perceived Stres Scale (PSS). Dalam kuisioner tersebut berisi 10 item pertanyaan untuk mengukur tingkat stres seseorang dengan kriteria penilaiaan masing-masing jawaban:

   0 : Tidak pernah.

   1 : Hampir tidak pernah.

   2 : Kadang-kadang.

   3 : Hampir sering.

   4 : Sangat sering.

c. Kuisioner ketiga berisi tentang kecanduan judi *online* mengunakan kuisioner. Dalam kuisioner tersebut berisi 20 item pertanyaan tentang kecanduan judi *online*. Dengan penilaiaan masing-masing jawaban:

4 : Selalu.

3 : Sering.

2 : Kadang-kadang.

1 : Tidak pernah.

Kuisioner yang terdiri dari 20 item menangkap respons menggunakan skala tipe Likert 5 poin, dan dalam studi terkini, pilihan tersebut adalah: 1 (tidak pernah), 2 (sesekali), 3 (kadang-kadang), 4 (sering), dan 5 (setiap hari). Hasil yang diperoleh ialah seluruh pernyataan valid dengan uji validitas >0,95 dengan reabilitas cronbach's alpha a = 0,95< sehingga seluruh pernyataan digunsksn untuk penelitian (Stavropoulos *et al*., 2022).

2. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas merupakan pemeriksaan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah alat ukur itu valid. Alat ukur yang dimaksud di sini adalah pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Sebuah kuesioner dikatakan valid hanya jika pertanyaannya dapat mengungkapkan sesuatu yang dapat diukur oleh alat ukur tersebut. (Janna & Herianto, 2021).

Uji Reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat diandalkan atau dapat dipercaya dan sejauh mana hasilnya konsisten jika dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama. Alat pengukur dianggap dapat diandalkan jika menghasilkan hasil yang sama

bahkan setelah dilakukan berulang kali. (Janna & Herianto, 2021). Penelitian dengan judul Penurunan Prestasi Akademik Akibat Stres Selama Pandemi COVID-19. Angkatan 2022 mahasiswa kedokteran Universitas Tarumanagara mengikuti perkuliahan *online* selama pandemi COVID-19 . Tingkat stres mahasiswa dan IPK adalah variabel penelitian ini. Untuk mengukur tingkat stres, kuesioner Perceived Stress Scale (PSS-10) digunakan, yang telah diuji validitasnya (r = 0.429– 1) dan memiliki reliabilitas Cronbach's Alpha (α = 0.950(8). (Charles & Halim, 2023).

H. Metode pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini sangat penting bagi para ilmuwan dan partisipan. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Peneliti mengajukan permohonan izin untuk melakukan studi di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Melakukan pengumpulan data identitas responden di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Memberikan penjelasan kepada calon partisipan mengenai tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian.
4. Menyampaikan instruksi kepada calon partisipan mengenai cara pengisian lembar persetujuan (informed consent) jika mereka setuju menjadi subjek penelitian.

5. Setelah penjelasan dan persetujuan diberikan, partisipan menandatangani lembar persetujuan.
6. Memberikan penjelasan kepada partisipan tentang cara mengisi kuesioner.
7. Mengizinkan partisipan untuk mengisi kuesioner.
8. Memberikan waktu kepada partisipan untuk bertanya jika ada instruksi atau pertanyaan yang kurang jelas.
9. Mengingatkan partisipan untuk memeriksa kuesioner dan memastikan semua item telah diisi.
10. Memperbolehkan partisipan untuk menyerahkan kuesioner yang telah diisi kepada peneliti.
11. Mengolah dan menganalisis data sesuai dengan metode statistik yang ditetapkan oleh peneliti.

I. Rencana Analisa Data

1. Pengelolahan data

Langkah selanjutnya yaitu pengelolahan data, dilakukan dengan bantuan komputer. Tujuan dari pengolahan data untuk mengatur dan menyajikan data yang diperoleh dengan lebih rapi dan jelas. Ada empat tahapan dalam pengolahan data manual ini:

a. *Editing*

Pada tahap ini, data identitas pengisi, jawaban, dan data yang dikumpulkan diperiksa untuk menghindari kesimpulan yang tidak akurat. (Oktavianti, 2020).

b. *Coding*

Coding yang dimaksudkan yaitu pada data yang sebelumnya berupa huruf maka harus diubah menjadi data dan angka, terutama data yang bersifat rahasia atau data numerik. Sebelum pengumpulan data biasanya disebut preceding, dan setelah pengumpulan data disebut *post-encoding* (Oktavianti, 2020).

c. *Scoring*

Jika jawaban pada kuesioner benar dan sesuai dengan kunci jawaban, maka diberi skor 1, dan jika jawaban salah, diberi skor 0. Selanjutnya, jumlah dihitung dengan presentase. (Oktavianti, 2020).

d. *Entring*

Memindah data kedalam format pengumpulan data kemudian data-data tersebutdimasukan keprogram excel (Oktavianti, 2020).

e. *Tabulating*

Untuk mengolah data agar siap untuk dianalisis, selain memasukkan data secara manual, juga dapat menggunakan program di komputer, salah satunya adalah aplikasi SPSS for Windows (Oktavianti, 2020).

f. *Cleaning*

Melakukan pemeriksaan kembali data untuk menginformasikan kelengkapan keakuratan kuesioner, apabila terjadi kekurangan akan segera dilengkapi ditempat pengumpulan data di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Universitas Sultan Agung Semarang (Oktavianti, 2020).

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

karakteristik secara rinci dari tiap variabel yang diteliti. Analisa ini berfungsi untuk meringkas data yang sudah di ukur secara bertahap dan menghasilkan kumpulan informasi data yang berharga. Peneliti dalam penelitian ini menganalisis karakteristik sampel penelitian dengan tabel distribusi frekuensi dan presentase(Sarwono & Handayani, 2021). Analisis data yang digunakan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu hubungan antara tingkat stres dengan kecandan judi *online* pada dewasa awal.

b. Analisis Bivariat

Analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang dianggap memiliki korelasi. Untuk mengetahui bagaimana variable terikat dan variable bebas berinteraksi satu sama lain, dengan menggunakan uji chi square (Di & Sepatan, 2021). Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel indepent (kecanduan judi *online*) dengan variabel dependent (hubungan tingkat stres).

J. Etika penelitian

Etika penelitian menjelaskan etika yang dipertimbangkan saat memberikan perawatan kepada pasien dan proses dokumentasi. Etika penelitian mengacu pada hubungan moral atau moral yang terdiri dari sopan

santun, moralitas, dan budi pekerti saat melakukan penelitian dengan metode ilmiah yang sah dan dapat dilaksanakan (Iqroma, 2019). Beberapa prinsip etika yang digunakan meliputi:

1. *Informed Consent* (persetujuan)

   Informed consent merupakan formulir persetujuan yang diberikan kepada setiap subjek yang akan diteliti untuk membantu responden memahami penelitian dan setuju untuk berpartisipasi. Untuk merekrut subjek untuk penelitian awal, peneliti harus meminta informed consent, yang berarti peneliti harus menjelaskan dengan jelas maksud dan tujuan penelitian. Peneliti harus menghormati hak-haknya dan tidak memaksa (Iqroma, 2019).

2. *Anonimity* (tanpa nama)

   Nama subyek penelitian tidak digunakan atau dicantumkan selama proses penelitian, sebaliknya, kode partisipan digunakan untuk mengumpulkan data atau menyajikan hasil penelitian. (Iqroma, 2019).

3. *Voluntary* (keikhlasan)

   Keikhlasan adalah ketika seseorang diizinkan untuk menjadi subjek penelitian tanpa ancaman dan tanpa paksaan. subjek dapat meninggalkan penelitian kapan saja, dan peneliti tidak dapat memaksa atau memaksa mereka untuk mengikutinya. (Iqroma, 2019).

4. *Confidentiality* (kerahasiaan)

   Peneliti harus menjaga data pribadi mereka dan hanya menggunakannya untuk kegiatan penelitian. Peneliti harus dapat menyakinkan subjek penelitian bahwa tidak ada yang akan diketahui

tentang kisah mereka atau hasil penelitian akan dihubungkan dengan mereka. Hasil penelitian hanya akan dipublikasikan untuk kelompok data tertentu. (Iqroma, 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Pengumpulan data ini dilakukan pada tanggal 15 Desember-21 Desember pada mahasiswa Fakultas Teknik Program studi Teknik Sipil Angkatan 2021 Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA) dengan total sempel 137. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner tingkat stres *(Perceived Stres Scale)* dengan total 10 pertanyaan, dan kuisioner kecanduan judi *online* dengan total 20 pertanyaan dan peneliti mengirim form kuisioner langsung pada responden supaya responden lebih mudah saat menjawab pertanyaan. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Tingkat stress dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 Universitas Sultan Agung Semarang.

B. Analisis Univariat

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendeskripsikan suatu percobaan dengan menggunakan dua variabel percobaan. Berdasarkan karakteristik narasumber (nama, jenis kelamin, dan usia), tingkat stres, dan variabel kecanduan judi *online*, dilakukan analisis univariat. Tabel berikut ini merupakan penjelasan analisis univariat:

1. Jenis Kelamin

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137)

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	128	93,4 %
Perempuan	9	6,6 %
Total	**137**	**100.0**

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil responden mayoritas adalah responden laki-laki yaitu 128 (93,4%) responden dan perempuan sebanyak 9 (6,6%) responden.

2. Usia

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137)

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
20 tahun	1	0,7%
21 Tahun	42	30,7%
22 Tahun	82	59,9%
23 Tahun	13	9,5%
Total	137	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukan hasil rata-rata responden adalah berusia 22 tahun. Usia termuda mahasiswa adalah 20 tahun dan usia tertua adalah 23 tahun.

3. Tingkat Stres

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137)

Tingkat Stres	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Stres Rendah	19	13,9%
Stres Sedang	26	19,0%
Stres Berat	92	67,2 %
Total	**137**	**100.0**

Berdasarkan tabel 4.3. memperlihatkan bahwa responden dengan tingkat stress dengan mengunakan kuesioner *Perceived stress Scale* pada responden didapatkan hasil yang terbanyak yaitu pada 92 responden (67,2%) dan tingkat stres ringan pada 19 responden (13,9%)

4. Kecanduan Judi *Online*

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Angkatan 2021 (N=137)

Kecanduan Judi *Online*	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tingkat Kecanduan Ringan	22	16,1%
Tingkat Kecanduan Sedang	24	17,5%
Tingkat Kecanduan Berat	91	66,4%
Total	**137**	**100.0**

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan bahwa tingkat kecanduan judi *online* responden mengunakan kuisioner pada responden didapatkan bahwa Tingkat kecanduan judi *online* adalah yang terbanyak yaitu pada 91 responden (66,4%) dan Tingkat kecanduan paling ringan pada 22 responden (16,1%).

C. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variable. Di penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan Tingkat stress dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

Tabel 4.5. Analisis Hubungan Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi *Online* Pada Dewasa Awal

Tingkat Stres	Kecanduan Judi *Online*								P Value
	Ringan		Sedang		Berat		Total		
	F	%	F	%	F	%	f	%	
Rendah	17	12,4	1	0,7	1	0,7	19	13,8	**0,000**
Sedang	5	3,6	15	10,9	6	4,38	26	18,9	
Tinggi	0	0	8	5,8	84	61,3	92	67,1	
Total	**22**	**16,06**	**24**	**17,5**	**91**	**66,4**	**137**	**100**	

Berdasarkan table 4.5 Hasil uji korelasi *chi square* pada hubungan Tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal di dapatkan nilai p sebesar 0,000< 0,05. Maknanya terdapat hubungan yang signifikan antara Tingkat stress dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini Peneliti akan membahas temuan penelitian tentang hubungan antara tingkat stres dan kecanduan judi *online* pada dewasa awal. Hasilnya mencakup usia dan jenis kelamin setiap responden. Tingkat stres dan kecanduan judi *online* diuraikan dalam analisis univariate, dan hubungan antara tingkat stres dan kecanduan judi *online* diuraikan dalam analisis bivariate. Adapun hasil pembahasannya sebagai berikut.

B. Interprestasi dan Diskusi Hasil

1. Analisis univariat

a. Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukan bahwa mahasiswa fakultas Teknik proram studi Teknik sipil Angkatan 2021 Universitas sultan Agung Semarang dominan laki-laki sebanyak 128 (93,4%) responden dan perempuan sebanyak 9 (6,6%) responden. Hal ini didukung oleh Edwar (dalam Pathmanathan & Husada, (2013), menyatakan bahwa siswa laki-laki memerlukan waktu lebih lama untuk menyembuhkan stres daripada siswa perempuan, sehingga siswa laki-laki lebih rentan terhadap stres. (JASMINE, 2024)

Stres sering dikaitkan dengan jenis kelamin; dalam beberapa penelitian, perempuan lebih sering mengalami stres dibandingkan

dengan laki-laki. (Sarjana, 2021). Gender adalah perbedaan peran sosial dan budaya yang telah ada sejak lama. Sistem sosial Indonesia yang patriarki, di mana laki-laki memiliki peran yang lebih besar daripada perempuan, memengaruhi tingkat stres siswa. Dalam dunia pendidikan, masih ada kepercayaan bahwa wanita dengan gelar tinggi juga akan bekerja di dapur, sehingga tidak disarankan untuk melanjutkan pendidikan mereka. Ini secara tidak langsung menciptakan budaya di mana perempuan harus melakukan pekerjaan rumah seperti memasak, membersihkan, dll., sedangkan laki-laki tidak harus melakukannya. Dengan demikian, apabila perempuan menempuh pendidikan tinggi, aktivitas pekerjaan rumah tetap dianggap sebagai kewajiban bagi mereka. Perempuan memikul tanggung jawab yang lebih besar, yang membuat mereka lebih rentan terhadap stres. (JASMINE, 2024).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kaistha M, Raina SK, Bhardwaj A, Chander V, Kumar D, dan Sharma S. pada tahun 2012 di Fakultas Kedokteran Rural North-West India menunjukkan bahwa sebanyak 57,2% responden laki-laki mengalami stres psikologis, lebih tinggi dari 25,2% responden perempuan. (Angela Meisya Song, 2022)

Dari uraian hasil penelitian, tinjauan teoritis, dan penelitian sebelumnya di atas peneliti lalu mengansumsikan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki lebih sulit atau tidak mudah mengalami

stress, dibanding perempuan. Hal ini dikarenakan perempuan lebih sensitif atau lebih peka terhadap emosinya. Tapi dikarenakan jumlah responden lebih banyak laki-laki maka jumlah Tingkat stress lebih banyak pada laki-laki.

b. Usia

Penelitian ini mengungkapkan bahwa mayoritas responden berusia 22 tahun. Usia responden paling muda yaitu 21 tahun dan usia tertua yaitu 23 tahun, Secara teorites, mayoritas mahasiswa fakultas Teknik program studi Teknik sipil berusia 22 tahun atau dewasa awal, semakin dewasa atau semakin berusia akan sangat mempengaruhi konsep dirinya.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Putri et al., 2024) Usia dewasa awal adalah masa peralihan dari remaja ke dewasa, yang mencakup transisi dari ketergantungan ke kemandirian keuangan, kemandirian menentukan diri, dan keyakinan yang lebih realistis tentang apa yang akan terjadi di masa depan. Menurut Depkes (Departemen Kesehatan RI (2009) Menurut Riskesdas tahun 2018, masa dewasa awal dimulai dengan pembagian kelompok usia atau kategori usia, yaitu usia dewasa awal dengan rentang usia 26-35 tahun dan usia 18-24 tahun. Secara teoris usia pada dewasa awal merupakan tahap perkembangan yang penting, ditandai dengan selesainyapertumbuhan fisik dan penerimaan peran sebagai orang dewasa dalam masyarakat (Hurlock, 1996). Erikson (dalam Zwagery

& Yuniarrahmah, 2021) mendefinisikan dewasa awal sebagai rentangusia 18 hingga 40 tahun, yang ditandai dengan penyesuaian terhadap pola hidup barudanharapan sosial. Tahap ini melibatkan eksplorasi identitas, pengokohan jati diri, dan memasuki fase reproduktif (Halfon dkk., dalam Herawati & Hidayat, 2020). Masa ini sering disertai dengantekanan emosional, isolasi sosial, dan kebutuhan untuk menyesuaikan gaya hidup. Menurut (Maharani et al., 2024). menyatakan bahwa kurangnya persiapan menuju dewasa dapat menyebabkan kecemasan dan ketakutan, yang berpotensi memicu krisis emosional.

Tidak diragukan lagi bahwa orang sangat rentan terhadap masalah pada usia dewasa awal. Proses beradaptasi tugas perkembangan usia dewasa awal adalah masalah yang sering terjadi. Aspek internal dan eksternal dapat mempengaruhi masalah tugas perkembangan. Aspek internal termasuk keinginan untuk mencapai tujuan di masa depan dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Selain itu, faktor-faktor dari luar, seperti teman sebaya, orang tua, pasangan, dan lingkungan sekitar (Fani Budianto, 2023)

c. Tingkat Stres

Pada penelitian ini tingkat stres responden terbesar adalah stres sangat berat sebanyak 92 (67,2%), stres sedang sebanyak 26 (19,0%), dan stres rendah 19 (13,9%) responden. tingkat stres ditentukan dengan menggunakan kuesioner *Perceived Stres Scale* 10

pertanyaan ini memiliki 5 poin jawaban yang mengukur bagaimana perasaan responden sebulan yang laluStres dapat berasal dari berbagai sumber, seperti hubungan antara seseorang dan lingkungannya yang membebani atau melebihi sumber daya dan membahayakan kesehatan mereka (Version, 2022) dari berbagai hal, seperti pengalaman hidup, kegiatan sehari-hari, dan faktor sosial dan budaya. Aspek stres menurut Cohen (1983) Sebuah skala persepsi stres mengukur sejauh mana situasi dalam kehidupan seseorang dianggap sebagai stres. Skala ini diukur dengan melihat situasi sebagai peristiwa yang mengancam atau menuntut, serta sumber daya yang tersedia untuk mengatasi keadaan tersebut. (Tsaniya & Savira, 2022).

Berdasarkan penelitian (Ruriyanty.R et al., 2023) Berbagai alasan dapat menyebabkan stres bagi mahasiswa tingkat akhir, seperti masalah dengan kehidupan akademik, perubahan dalam lingkungan mereka, kesulitan dalam mengelola diri sendiri, dan masalah manajemen keuangan. Tugas akhir, magang, dan biaya kuliah adalah masalah lain bagi siswa tingkat akhir. Masalah psikologis, seperti stres, disebabkan oleh tekanan ini, yang pada gilirannya berdampak pada masalah fisik, seperti perubahan pola tidur, yang mengganggu kualitas tidur mahasiswa. Studi pendahuluan yang dilakukan pada Desember 2022 menemukan bahwa tiga mahasiswa tingkat akhir di Universitas Sari Mulia

Banjarmasin merasa lemas, takut, marah, dan khawatir mereka tidak akan menyelesaikan tugas akhir mereka tepat waktu. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), stress menjadi faktor paling umum keempat di dunia. Di seluruh dunia, 71% mahasiswa mengalami stres, dengan pravelensi stres di Asia adalah 61,3% dan di Indonesia adalah 87,5%. Tingkat stres yang paling umum dialami mahasiswa adalah sedang, dengan kisaran 71,6 persen. (Sisy Rizkia, 2020). Stres dapat dilihat dari dua sisi yang berlawanan. Pertama, dapat berdampak negatif pada berbagai hal, seperti emosi, kognitif, dan perilaku. Akibatnya, stres dapat menyebabkan kebingungan, sering lupa, khawatir berlebihan, dan panik.

Dari penelitian ini, peneliti mengemukakan bahwa stress biasa terjadi pada dewasa awal karena adanya banyak faktor antara lain tekanan akademik, masalah keuangan, hubungan social dan emosional, perubahan identitas dan kemandirian, tekanan media social. Peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar responden memilik tingkat stres berat. Meskipun lebih banyak responden dengan tingkat stres berat, proporsi responden dengan tingkat stress sedang tidak berbeda nyata dengan responden dengan tingkat stres berat.

d. Kecanduan Judi *Online*

Hasil penelitian, kecanduan judi *online* dengan mengunakan kueisioner paling banyak kecanduan berat sebanyak 91 (66,4%),

kecanduan sedang sebanyak 24 (17,5%), dan kecanduan rendah 22 (16,1%) responden. Seiring dengan meningkatnya akses internet dan kemajuan teknologi digital, Di Indonesia, judi *online* semakin populer. Banyak situs judi *online* telah muncul dalam beberapa tahun terakhir dan banyak orang sekarang dapat dengan mudah mengaksesnya. Perjudian biasanya digambarkan sebagai jenis permainan yang bergantung pada keberuntungan, di mana peserta bergantung pada keberuntungan dan mereka yang tidak beruntung harus melepaskan uang yang mereka pertaruhkan. Pada dasarnya, judi *online* sama dengan judi lain karena ada nilai yang dipertaruhkan dan kalah menang. Namun, berkat jaringan internet, mereka dapat bermain dengan jujur. (Hardono, 2021). Fenomena ini sangat menimbulkan kekhawatiran karena dampaknya yang merugikan berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat. (Laras et al., 2024)

Perjudian masih sangat populer di zaman sekarang ini, tetapi sampai saat ini, perjudian dianggap melanggar hukum dan berdampak buruk pada masyarakat yang ikut atau terlibat dalamnya. Perjudian masih dianggap sebagai masalah besar karena masalah sosial yang signifikan yang berdampak bahaya dan dapat merugikan masyarakat Indonesia. Di era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang, yang dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada penggunanya. Selain manfaat kebebasan untuk mengakses ilmu

pengetahuan, pengguna juga dapat dengan bebas mengakses informasi yang melanggar hukum, seperti permainan judi *online*. Kasus ini semakin umum di Amerika Serikat, China, dan tentunya Indonesia. Ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi juga pada generasi muda penerus bangsa. (Riski Kamila Juliani et al., 2024).

Fakta lain terkait dengan judi *online*. Priambada (2023) menunjukkan bahwa kecanduan permainan judi *online* di Indonesia dapat membahayakan kesehatan pemain. Dalam kasus ini, penyebab gangguan mental adalah kecanduan bermain judi *online*. Diperkirakan kecanduan terhadap permainan judi *online* menjadi dasar dari masalah sosial. Kecanduan dapat menyebabkan penurunan produktivitas karena terbuangnya waktu, mengabaikan kebutuhan keluarga, dan terlilit hutang. (Harya Bagas Wicaksana, 2024). Menurut laporan yang diterbitkan oleh Global *Online* Gambling Market pada tahun 2021, industri judi *online* secara global diperkirakan akan mencapai nilai USD 112,09 miliar pada tahun 2025, dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 12% selama periode tersebut (Global *Online* Gambling Market, 2021). Pertumbuhan pesat ini didorong oleh meningkatnya penggunaan smartphone, akses internet yang semakin mudah dan cepat, serta inovasi dalam teknologi pembayaran digital yang mempermudah transaksi bagi para pemain. Di Indonesia, meskipun

tidak ada data resmi tentang skala judi *online* karena sifatnya yang ilegal, berbagailaporan menunjukkan bahwa jumlah pemain judi *online* terus meningkat, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa muda yang lebih mahir menggunakan teknologi (Harya Bagas Wicaksana, 2024). menyatakan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keungan (PPATK) melihat lebih dari 159 juta transaksi judi internet di Indonesia pada tahun 2023, dengan nilai perputaran uang lebih dari 160 triliun (CNN Indonesia, 2023). Sampai September 2023, Kementerian Komunikasi dan Informasi telah menutup 971.285 konten dan situs web perjudian. (Mayradevi & Tobing, 2024)

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden mengalami kecanduan judi online dalam kategori berat. Hal ini menunjukkan bahwa judi online semakin mudah diakses dan menjadi pelarian bagi individu yang mengalami tekanan, terutama dalam aspek ekonomi dan akademik. Peneliti mengemukakan bahwa kecanduan judi online tidak hanya berdampak pada kondisi finansial tetapi juga dapat mempengaruhi kesehatan mental, kehidupan sosial, dan prestasi akademik. Semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin sulit seseorang mengendalikan dorongan untuk berjudi, yang pada akhirnya dapat memperburuk kondisi stres yang sudah ada.

Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya kecanduan judi online serta menyediakan edukasi dan

pendampingan bagi individu yang berisiko. Peran keluarga, lingkungan sosial, serta kebijakan dari institusi pendidikan dan pemerintah juga diperlukan untuk mencegah dan menangani kasus kecanduan judi online di kalangan mahasiswa dan dewasa awal.

2. Analisis Bivariat

Untuk mengetahui hubungan antara tingkat stress dan kecanduan judi *online* pada dewasa aawal, penelitian ini menggunakan analisis bivariat. Hasil penelitian diketahui bahwa responden dengan tingkat stres berat sebanyak 92 (67,2%), tingkat stres sedang sebanyak 26 (19,0%), dan tingkat stres rendah sebanyak 19 (13,9%) responden, sedangkan untuk kecandun judi *online* dengan kecanduan berat sebanyak 91 (66,4%) kecanduan sedang sebanyak 24 (17,55%) dan kecanduan ringan sebanyak 22 (16,1%) responden. Berdasarkan uji *chi square* didapatkan p *value* = 0,000 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Hal ini p value lebih kecil dari taraf signifikan (0,000<0,05), dengan demikian H0 ditolak dan Hq diterima, artinya terdapat hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

Menurut peneliti sebelumnya (Sari & Amirah, 2024). Kecanduan judi *online* dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang serius. Generasi muda yang bermain judi *online* sering mengalami kecemasan, depresi, dan stres berlebihan. Gangguan ini dapat menyebabkan masalah psikologis yang lebih berat seperti skizofrenia, gangguan bipolar, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri. Menurut Isjoni, judi online adalah judi

yang menggunakan jaringan internet saat bermain, dan itu sudah lama ada di masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa. Ini sangat dekat dengan kehidupan siswa dan bahkan beberapa menjadikannya sebagai liburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan. Meskipun penelitian mengenai dampak judi *online* sudah banyak dilakukan, study yang cara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap kesehatan mental khususnya depresi dan kecemasan pada remaja masih terbatas.

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa stres yang tinggi, terutama pada mahasiswa atau individu dalam masa dewasa awal, dapat meningkatkan kecenderungan untuk mencari pelarian melalui aktivitas yang memberikan kepuasan instan, salah satunya judi online. Judi online menawarkan sensasi kemenangan cepat yang dapat memberi rasa lega sementara dari tekanan akademik, masalah keuangan, atau tantangan emosional yang dihadapi individu. Namun, dalam jangka panjang, judi online justru dapat memperburuk stres karena menyebabkan kerugian finansial, rasa bersalah, hingga masalah psikologis yang lebih kompleks. Selain itu, analisis bivariat ini juga memperlihatkan bahwa kelompok responden dengan tingkat stres berat cenderung memiliki tingkat kecanduan judi online yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang memiliki stres rendah atau sedang. Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya sekadar hiburan, tetapi bisa menjadi mekanisme coping yang tidak sehat bagi individu yang mengalami stres tinggi.

Peneliti juga berpendapat bahwa faktor lain, seperti tekanan sosial, lingkungan pergaulan, serta kemudahan akses terhadap judi online, turut berperan dalam memperkuat hubungan antara stres dan kecanduan judi online. Individu yang merasa tertekan atau mengalami kesulitan finansial lebih rentan untuk tergoda oleh iming-iming keuntungan besar yang ditawarkan oleh judi online, meskipun pada kenyataannya hal tersebut lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaat.

Dengan adanya temuan ini, peneliti menekankan pentingnya pendekatan multidisipliner dalam menangani kecanduan judi online, terutama bagi individu dengan tingkat stres tinggi. Strategi yang dapat dilakukan meliputi edukasi tentang bahaya judi online, penyediaan layanan konseling bagi mahasiswa atau kelompok rentan lainnya, serta penguatan peran keluarga dan lingkungan sosial dalam memberikan dukungan emosional yang positif. Selain itu, regulasi yang lebih ketat terkait akses judi online juga perlu diperkuat untuk mencegah meningkatnya angka kecanduan di kalangan dewasa awal. Hubungan yang ditemukan dalam analisis bivariat ini memberikan gambaran bahwa kecanduan judi online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi atau sosial, tetapi juga sangat berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang, terutama tingkat stres yang mereka alami.

C. Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini hanya mencakup mahasiswa fakultas Teknik program studi Teknik Sipil Angkatan 2021 Unissula, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan. Dalam proses pengumpulan data, terdapat beberapa responden yang kadang tidak menanggapi perasaannya dan tidak mau menunjukkan keadaan yang sebenarnya, meskipun peneliti menengaskan maksud dari pernyataan yang harus dijawab oleh responden tersebut.

D. Implikasi Untuk Keperawatan

Hasil penelitian mengenai hubungan Tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal pada penyusunan skripsi ini dan didapatkan data bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Tingkat stress dengan kecanduan judi *online*.

1. Profesi

   Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan para pembaca khususnya pada keperawatan jiwa terkait tingkat stres dengan kecanduan judi *online*.

2. Institusi

   Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi institusi pendidikan terkait hubungan antara tingkat stres dengan kecanduan judi *online*. Selain itu dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

3. Masyarakat

Penelitian ini menjadi sumber informasi tentang tingkat stres dan kecanduan judi *online* kepada masyarakat luas, khususnya pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil angkatan 2021 Universitas Sultan Agung Semarang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil angkatan 2021 Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada bulan desember 2024, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 93,4% sedangkan perempuan hanya 6,6% dengan rentan usia 20 hingga 23 tahun dan sebagian besar berada pada usia 22 tahun sebesar 59,9%.
2. Sebagian besar responden mengalami tingkat stres berat sebesar 67,2% sedangkan 19% berada pada tingkat stres sedang dan hanya 13,9% yang memiliki tingkat stres rendah.
3. Tingkat kecanduan judi online pada esponden didominasi oleh kategori kecanduan berat sebesar 66,4% diikuti dengan kecanduan sedang sebesar 17,5% dan kecanduan ringan sebesar 16,1%.
4. Hasil ujichisquare menunjukan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat stres dengan kecanduan judi online dengan nilai p value sebesar 0,000 yang berarti semakin tinggi tingkat stres maka semakin besar kemungkinan mengalami kecanduan judi online.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai materi pembekajran serta referensi tambahan diperpustakan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dimasa depan, terutama untuk keperawatan jiwa untuk menghindari beberapa faktor yang menjadi penyebab stress dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

2. Bagi Pelayanan Kesehatan

   Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk bahan masukan, acuan serta panduan untuk profesi perawat khusunya di bidang keperawatan guna untuk peningkatan kualitas pelayanan keperawatan dalam penyusun rencana asuhan jiwa hubungan tingkat stres dengan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

3. Bagi masyarakat

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai anjuran untuk program dan diterapkan kepada masyarakat ketika sedang mengalami stres akibat kecanduan judi *online*.

4. Bagi peneliti selanjutnya

   Penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk penelitian pada bidang tingkat stres dan kecanduan judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, P. D., Pinilih, S. S., & Astuti, R. T. (2019). Gambaran Tingkat Stres Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *5*(1), 40. https://doi.org/10.26714/jkj.5.1.2017.40-47

Angela Meisya Song, A. D. (2022). Hubungan Stres Psikologis Dengan Jenis Kelamin Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara Angkatan 2020. *Jurnal Kesehatan Dan Kedokteran Tarumanagara*, *19*(5), 1–23.

Charles, Y. C., & Halim, S. (2023). Penurunan Prestasi Akademik akibat Stres selama pandemi COVID-19. *Ebers Papyrus*, *29*(1), 116–122. https://doi.org/10.24912/ep.v29i1.24486

Di, K., & Sepatan, P. (2021). *Epuasan Pasien Merupakan Salah Satu Indikator Penting Dalam Meningkatkan Pelayanan Kesehatan, Karena Pasien Sebagai Makhluk Bio-Psiko- Sosial Memerlukan Terpenuhinya Harapan Dari Aspek Kesehatan (Biologis), Aspek Kepuasan (Psikologis), Serta Aspek Budaya* . *01*(02), 169–180.

Fahrezi, D., Simbolon, H., Psikologi, F., *Online*, G. J., & Domino, H. (2024). *1)* , *2)*. *4*(3), 341–350.

Fani Budianto, E. (2023). Perasaan Inferior Menjadi Pemicu Stress pada Usia Dewasa Awal. *Fenomena*, *32*(1), 27–35. https://doi.org/10.30996/fn.v32i1.8836

Hardono, J. (2021). Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, *4*(2), 50–57.

Harya Bagas Wicaksana. (2024). Motivasi Mahasiswa Bermain Judi *Online*. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, *2*(4), 81–88. https://doi.org/10.61132/observasi.v2i4.590

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, *18210047*, 1–12.

JASMINE, K. (2024). khanza,jasmine. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, *10*(10), 761–770.

Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *3*(2), 320–331. https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304

Maharani, A., Fauzan, A. M., Syam, N. A., & Hamid, A. N. (2024). *Gambaran Self-Efficacy Pada Dewasa Awal Yang Mengalami Quarter Life Crisis*. *3*(6), 7858–7869.

Mayradevi, I. A. P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi *Online* pada Remaja: Narrative Literature Review. *Jurnal Psikologi Perseptual*, *9*(1), 4–26. https://doi.org/10.24176/perseptual.v9i1.11940

Putri, J. H., Sukamti, N., & Helen, M. (2024). *Hubungan Tingkat Stress Dengan Kejadian Puskesmas Kecamatan Kebon Jeruk*. *5*, 15–19.

Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(2), 113–122. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221

Ruriyanty.R, N. R., . S. R., Mohtar, M. S., & . M. B. (2023). Hubungan Tingkat Stres Dengan Kualitas Tidur Mahasiswa Kesehatan Tingkat Akhir Di Universitas Sari Mulia. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, *8*(2), 184–189. https://doi.org/10.51143/jksi.v8i2.493

Sari, W., & Amirah, N. (2024). *2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline Pengaruh Judi Online Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan Pada Remaja 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline*. *2*(3), 134–138.

Sarjana, S. (2021). *Studi Sarjana*. *6*(2).

Sarwono, A. E., & Handayani, A. (2021). *Metode Kuantitatif Penulis*.

Sisy Rizkia, P. (2020). Jurnal Penelitian Perawat Profesional Pencegahan Tetanus. *British Medical Journal*, *2*(5474), 1333–1336.

Stavropoulos, V., Monger, K., Zarate, D., Prokofieva, M., & Schivinski, B. (2022). *Online* Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q): An item r‘esponse theory examination. *Addictive Behaviors Reports*, *16*(August), 100449. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100449

Tsaniya, U. S., & Savira, S. I. (2022). Hubungan Stres dengan Self Image pada Dewasa Awal Penderita Acne Vulgaris The Relationship Between Stress And Self Image In Early Adults With Acne Vulgaris. *Character : Jurnal Penelitian Psikologi*, *10*(3), 162–175.

Umiyati. (2021). *metode pengumpulan data instrumen penelitian*. *4*(1), 6.

Version, P. (2022). *Stressed-out stress systems: dysregulated stress-systems in the pathophysiology of stress-related disorders*.

Wahkidi, L. (2020). *Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh*.

Wiranata, M. Y. B. dan A. D., & Fakultas. (2024). Implementasi Business Intelligence Menggunakan Tableau Untuk Visualisasi Data Dampak Judi *Online* Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *23*(2), 283–292. https://doi.org/10.32409/jikstik.23.2.3609

Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Dewasa awal Desa. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, *1*(1), 13–22.

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampeldalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, *14*(1), 15–31.

Arshinta, I. N. (2020). Gambaran Daya Tahan Jantung Paru Dan Keseimbangan Pada LanjutUsia Penderita Demensia Di Balai Perlindungan Sosial Tresna Wredha Ciparay Bandung. *Skripsi*, 34–43.

Cahyania. (2018). elibrary.unikom.ac.id was first indexed by Google in April 2018. *Unikom*, 1. https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/298/9/UNIKOM_DINA CAHYANIA_14.BAB III.pdf

Fathanah, A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., & Agustin, I. (2023). *Faktor yang MenyebabkanDewasa awal Melakukan Judi Online*. *2*(2).

Fauzia, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Tekno Kompak*, *14*(2), 80. https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.746

Guarango, P. M. (2022). Hubungan tingkat stres dan aktivitas fisik dengan kejadian dismenore pada mahasiswa tingkat akhir di stikes hang tuah surabaya. *Jurnal Keperawatan*, *8.5.2017*, 2003–2005.

Hati, W. E. K., Nurrohmah, A., & Gati, N. W. (2021). Gambaran Tingkat Stres pada Dewasa awal yang Bermain Game *Online* di Desa Kentong Kecamatan Cepu. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, *2*(1), 6–11. https://doi.org/10.30787/asjn.v2i1.830

Iii, B. A. B. (2018). Metope. *Oxford Art Online*, 31–38. https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475

Iqroma, N. (2019). *asuhan keperawatan pada anak typhoid dengan masalah keperawatan hipertermia di ruang Delima RSUD Dr. Harjono Ponorogo*. *November 2018*, 54–57.

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, *18210047*, 1–12.

Muslim, A. I. (2022). Definisi Penelitian. *Department of Electrical Engineering*, *10*, 1–3. https://www.researchgate.net/profile/Alfaozan-Imani-Muslim/publication/364316221_DEFINISI_PENELITIAN/links/6346c1fdf f870c55ce1d a73d/DEFINISI-PENELITIAN.pdf

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game *Online* pada Dewasa awal: Dampak dan Pencegahannya.

Buletin Psikologi, *27*(2), 148. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Nur, L., & Mugi, H. (2021). Tinjauan literatur mengenai stres dalam organisasi. *Jurnal Ilmu Manajemen*, *18*(1), 20–30. https://journal.uny.ac.id/index.php/jim/article/view/39339/15281

Nurwela, T. S., & Israfil. (2022). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Stres Pada Dewasa awal ; Literatur Review. *Urnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, *10*(4), 697–704.

Oktavianti. (2020). *Metode Penelitian*. 37–48.

Pasha, M. K. (2023). *INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI ONLINE*. 1–14.

Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, *6115*, 196–215. https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554

Putri, T. H., & Azalia, D. H. (2022). Faktor yang Memengaruhi Stres pada Dewasa awal Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *10*(2), 285. https://doi.org/10.26714/jkj.10.2.2022.285-296

Risdiana Chandra Dhewy. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(3), 4575–4578. https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224

Sari, N. (2018). *Gambaran Asuhan Keperawatan pada Ibu Primigravida Trimester I dengan Mual*. *01*, 1–23.

September, R., September, R., & September, A. (2023). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*. *01*(05).

Sriyuni, A., Sidik, E. A., & Wiguna, Y. (2023). Perilaku Perjudian *Online*: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen. *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humanioral*, *1*(2), 1–25. https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx

Tasya, I., Milyarta, U., Alea, K., Fatiha, A., & Riyani, R. (2023). *Analisis maraknya judionline di Masyarakat*. *1*(1), 20–27.

Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2018). *stres kerja*.

Wahkidi, L. (2020). *Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh*.

Wahkidi, L., Puspisatari, E. S., Studi, P. S., & Universitas Widya Husada Semarang, K. (2022). The Relationship Level Of Addiction With The Level Of Anxiety Of *Online* Gumbers In The Toroh District Area. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, *5*(2).

Wibowo, J. J. H. (2017). *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game OnlinePada Dewasa awal Kelurahan Ploso Baru Surabaya*. 1–89.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, *3*(2), 96–102. https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540

Yunitasari, E., Triningsih, A., & Pradanie, R. (2020). Analysis of Mother Behavior Factor in Following Program of Breastfeeding Support Group in the Region of Asemrowo Health Center, Surabaya. *NurseLine Journal*, *4*(2), 94. https://doi.org/10.19184/nlj.v4i2.11515

Yurt, V. (2019). Stres. *Turk Hemsireler Dergisi*, *36*(4), 9–11.