



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN TEKanan DARAH PADA REMAJA
RW 04 KAMPUNG TERBAN
KOTA YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

NANDA RATNA DEWI

2202059

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA
2026**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN TEKANAN DARAH PADA REMAJA
RW 04 KAMPUNG TERBAN
KOTA YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Keperawatan**

NANDA RATNA DEWI

2202059

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM
YOGYAKARTA
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Tekanan Darah Remaja RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta Tahun 2025” yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan institusi maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 16 April 2026



Nanda Ratna Dewi

2202059

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

DENGAN TEKANAN DARAH PADA REMAJA

RW 04 KAMPUNG TERBAN

KOTA YOGYAKARTA

TAHUN 2025

**Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan disetujui untuk
dilaksanakan sidang skripsi**

Yogyakarta, 11 Maret 2026

Pembimbing



Oktalia Damar Prasetyanigrum, S.Kep., Ns., MAN.

LEMBAR PENGESAHAN



Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada

Tanggal 4 Mei 2026

Ketua Penguji :

Ch. Hatri Istiarni, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS.

Penguji I :

Nining Indrawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB.

Penguji II :

Oktalia Damar Prasetyaningrum, S.Kep., Ns., MAN.

(.....)
(.....)
(.....)

Mengesahkan,
Ketua STIKES Bethesda Yakkum
Yogyakarta

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana
Keperawatan



(Nurlia Ikaningtyas, S.Kep., Ns.,
M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS.)

(Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep.)

HALAMAN MOTTO

“Aku memulai dalam Nama Tuhan Yesus dan dengan penuh keyakinan
mengakhiri dengan Puji Tuhan”

(Unknown)

“Sebab TUHAN, Dia sendiri akan berjalan di depanmu, Dia sendiri akan
menyertai engkau, Dia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan
meninggalkan engkau; janganlah takut”

(Ulangan 31:8)

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”

(Amsal 23:18)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Melainkan milik mereka yang
senantiasa berusaha”

(B.J Habibie)

“Doakan apa yang kamu kerjakan, kerjakan apa yang kamu doakan ~ *Ora Et
Labora*”

(Hendrik Rombe)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia-Nya yang senantiasa melimpahkan penyertaan, kesehatan, kekuatan, serta inspirasi dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa terima kasih dan kerendahan hati, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Ayah Toni Purnawan dan Ibu Hari Asih yang senantiasa menjadi *support system* terbaik dalam hidup peneliti. Terima kasih atas kasih sayang, kebahagiaan, cinta, doa yang tidak pernah terputus, serta kecukupan material untuk masa depan peneliti, sehingga peneliti mampu bertahan hingga saat ini. Terima kasih untuk setiap tetes keringat yang dikeluarkan dan pengorbanan yang tidak terhitung dalam mengupayakan yang terbaik demi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan tinggi hingga meraih gelar sarjana. Segala doa senantiasa peneliti panjatkan agar Ayah dan Ibu selalu dianugerahi kesehatan dan umur panjang, sehingga dapat terus membersamai dalam setiap langkah perjalanan hidup peneliti.
2. Keluarga besar Trah Hari Sutrisno, yang senantiasa memberikan doa, perhatian dan semangat sehingga peneliti tidak pernah merasa berjalan sendiri.
3. Dosen pembimbing skripsi, Ibu Oktalia Damar Prasetyaningrum, S.Kep., Ns., MAN, yang dengan penuh kesabaran membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ketua RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta, Bapak Edi Riyanto beserta seluruh remaja RW 04 Kampung Terban. Terima kasih telah memberikan izin

dan membantu peneliti selama proses penelitian berlangsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. *Best partner* dalam proses penyusunan skripsi, pemilik NIM 2202047, yang senantiasa hadir mendampingi peneliti. Terima kasih telah menjadi tempat bersandar, dengan sabar mendengarkan setiap keluh kesah selama proses revisi, menemani penyusunan skripsi hingga larut malam, memberikan motivasi, serta membantu dalam penyusunan skripsi ini tanpa pamrih. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat perhatian, dorongan, dan pengingat yang senantiasa diberikan.
6. Teman dekat peneliti selama masa perkuliahan, pemilik NIM 2202011 dan 2202041, yang senantiasa kebersamaan peneliti dalam suka maupun duka, memberikan nasihat, serta membantu peneliti pada masa-masa sulit. Terima kasih atas kesediaan menjadi pendengar yang baik dalam setiap keadaan.
7. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya dan tidak dapat peneliti sebutkan namanya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti serta senantiasa mendampingi dalam setiap suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita dan berkeluh kesah, menyaksikan setiap tangis peneliti, serta senantiasa memberikan dukungan dalam menggapai cita-cita yang diinginkan peneliti.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi S1 Keperawatan angkatan 2022, yang senantiasa saling menguatkan dan memberikan semangat selama dibangku perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai. Terima kasih atas kenangan indah di masa perkuliahan yang akan selalu menjadi bagian tak terlupakan dalam perjalanan peneliti.

9. Terakhir kepada diri saya sendiri, Nanda Ratna Dewi. Terima kasih telah bekerja keras dan berjuang sampai detik ini tanpa menyerah pada berbagai tekanan dan keadaan. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Sesulit apapun proses yang dilalui, terima kasih tetap memilih untuk melangkah maju tanpa putus asa hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

STIKES BETHESDA YAKKUM

ABSTRAK

NANDA RATNA DEWI. “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tekanan Darah Remaja RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta Tahun 2025”.

Latar Belakang: Penggunaan *game online* pada remaja terus meningkat seiring perkembangan internet di Indonesia. Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menyebabkan gangguan tidur, stress, peningkatan denyut jantung, dan perubahan tekanan darah. Tekanan darah yang tidak terkontrol pada remaja berisiko menimbulkan gangguan kardiovaskular. Studi pendahuluan di RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta menunjukkan sebagian besar remaja bermain *game online* hingga larut malam dan mengeluhkan pusing, mudah lelah, serta jantung berdebar saat bermain.

Tujuan: Mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan tekanan darah pada remaja RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta Tahun 2025.

Metode: Penelitian kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel berjumlah 40 remaja akhir menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner intensitas bermain *game online* dan pengukuran tekanan darah. Analisis data menggunakan uji *Rank Spearman*.

Hasil: Mayoritas responden berusia 21 tahun (30%) dan laki-laki (55%). Jenis *game online* terbanyak adalah *Real-Time Strategy* (RTS) sebesar 57,5%. Sebagian besar responden memiliki intensitas bermain kategori tinggi (40%) dan tekanan darah normal (67,5%). Hasil uji *Rank Spearman* menunjukkan nilai p -value 0,205 ($p > 0,05$).

Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tekanan darah pada remaja RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta Tahun 2025. Tingginya intensitas bermain *game online* tidak selalu diikuti dengan peningkatan tekanan darah.

Saran: Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variabel lain yang mempengaruhi tekanan darah remaja, seperti aktivitas fisik, pola makan, dan tingkat stress.

Kata kunci: *Game online*, tekanan darah, remaja.

xix + 140 halaman + 13 tabel + 2 skema + 15 lampiran.

Kepustakaan: 66, 2017 - 2025

ABSTRACT

NANDA RATNA DEWI. *“The Relationship Between Online Game Playing Intensity and Blood Pressure in Adolescents in RW 04, Kampung Terban, Yogyakarta City in 2025”*

Background: Online game use among adolescents continues to increase along with the development of the internet in Indonesia. High levels of game online playing can cause sleep disturbances, stress, increased heart rate, and changes in blood pressure. Uncontrolled blood pressure in adolescents carries a risk of cardiovascular disorders. A preliminary study in RW 04, Kampung Terban, Yogyakarta City, showed that most adolescents played online games until late at night and complained of dizziness, fatigue, and heart palpitations while playing.

Objective: To determine the relationship between online game playing intensity and blood pressure in adolescents in RW 04, Kampung Terban, Yogyakarta City in 2025.

Methods: This was a quantitative correlational study with a cross-sectional approach. The sample was 40 late adolescents using a total sampling technique. The research instruments were an online game playing intensity questionnaire and blood pressure measurements. Data were analyzed using the Spearman Rank test.

Results: The majority of respondents were 21 years old (30%) and male (55%). The most common type of online game was Real-Time Strategy (RTS), at 57,5%. Most respondents had a high gaming intensity (40%) and normal blood pressure (67,5%). The Spearman Rank test showed a p-value of 0,204 ($p > 0,05$).

Conclusion: There is no significant relationship between online gaming intensity and blood pressure among adolescents in RW 04, Kampung Terban, Yogyakarta City in 2025. High online gaming intensity is not always accompanied by increased blood pressure.

Recommendation: Future research is recommended to include other variables that influence adolescents blood pressure, such as physical activity, diet, and stress levels.

Keywords: Online game, blood pressure, adolescents.

xix + 140 pages + 13 tables + 2 schemes + 15 appendices.

Literature: 66, 2017 - 2025

PRAKATA

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih dan berkat-Nya. Segala hormat kemuliaan yang tak terhingga ditunjukkan kehadiran Bapa Surgawi yang telah memberikan berkat, anugerah dan penguatan yang luar biasa selama menjalani proses pembuatan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Tekanan Darah Pada Remaja RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta Tahun 2025”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat

1. Ibu Nurlia Ikaningtyas, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS selaku Ketua STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
2. Bapak Edi Riyanto, selaku Ketua RW 04 Kampung Terban Kota Yogyakarta.
3. Ibu Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta
4. Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku Koordinator skripsi.
5. Ibu Ch. Hatri Istiarini, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS., selaku Ketua Penguji.
6. Ibu Nining Indrawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB, selaku Penguji I.
7. Ibu Oktalia Damar Prasetyaningrum, S.Kep., Ns., MAN, selaku Dosen pembimbing dan Penguji II.

8. Segenap Karyawan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah membantu dalam pembuatan kelengkapan persyaratan skripsi ini dan memberikan pelayanan peminjaman buku yang digunakan sebagai sumber kepustakaan dalam skripsi ini.
9. Kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti meminta saran dan kritikan yang membangun demi perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca. Tuhan memberkati.

Yogyakarta, 16 April 2026



Nanda Ratna Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
1. Tujuan Umum.....	6
2. Tujuan Khusus.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktisi.....	7

E. Keaslian Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Landasan Teori	18
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2. Tekanan Darah	29
3. Remaja	38
B. Kerangka Teori	42
C. Kerangka Konsep	43
D. Hipotesis Penelitian	44
E. Asumsi Penelitian	44
F. Variabel Penelitian	44
1. Definisi Konseptual	44
2. Definisi Operasional	46
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Waktu dan Tempat Penelitian	49
1. Waktu	49
2. Tempat Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel	49
1. Populasi	49
2. Sampel	50
D. Alat Ukur Penelitian	50
1. Alat Ukur Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50

2. Alat Ukur Tekanan Darah	51
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	51
F. Etika Penelitian	53
G. Prosedur Pengumpulan Data	54
1. Tahap Persiapan	54
2. Tahap Pelaksanaan	56
3. Tahap Akhir	57
H. Analisis Data	58
1. Pengolahan Data	58
2. Analisis Univariat	60
3. Analisis Bivariat	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan	69
C. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. Definisi Operasional	47
Tabel 3. Data Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 4. Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 5. Rentang Kekuatan Korelasi <i>Rank Spearman</i>	61
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Usia Remaja RW 04 Kampung Terban	64
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Remaja RW 04	64
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pendidikan Remaja RW 04	65
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Jenis <i>Game Online</i> Remaja RW 04	65
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Remaja	66
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tekanan Darah Remaja RW 04	67
Tabel 12. Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Tekanan	67
Tabel 13. SOP Pengukuran Tekanan Darah Tensimeter Digital	103

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Kerangka Teori.....	42
Skema 2. Kerangka Konsep	43

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pengajuan Topik Skripsi
- Lampiran 2. Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3. Surat *Ethical Clearence*
- Lampiran 4. Surat Balasan Ijin Penelitian
- Lampiran 5. Lembar Persetujuan Menjadi Asisten Penelitian
- Lampiran 6. Lembar *Inform Consent*
- Lampiran 7. Izin Penggunaan Kuesioner
- Lampiran 8. Uji Kalibrasi Tensimeter Digital
- Lampiran 9. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 10. Standar Operasional Prosedur Pengukuran Tekanan Darah Tensimeter Digital
- Lampiran 11. Tabel Umum
- Lampiran 12. Tabel Olahan Data
- Lampiran 13. Hasil Analisis Univariat dan Bivariat
- Lampiran 14. Hasil Uji Similaritas
- Lampiran 15. Lembar Konsultasi