

**PENGARUH TINGKAT KEPARAHAN BERMAIN
GAME SLOT ONLINE TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BAITURRAHMAH**

SKRIPSI



Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kedokteran Pada Fakultas Kedokteran
Universitas Baiturrahmah

YUDHISTIRA ISMIRAJ

1910070100081

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BAITURRAHMAH**

PADANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Judul : Pengaruh Tingkat Keparahan Bermain *Game Slot Online* Terhadap
Tingkat Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran
Universitas Baiturrahmah**

Disusun Oleh :

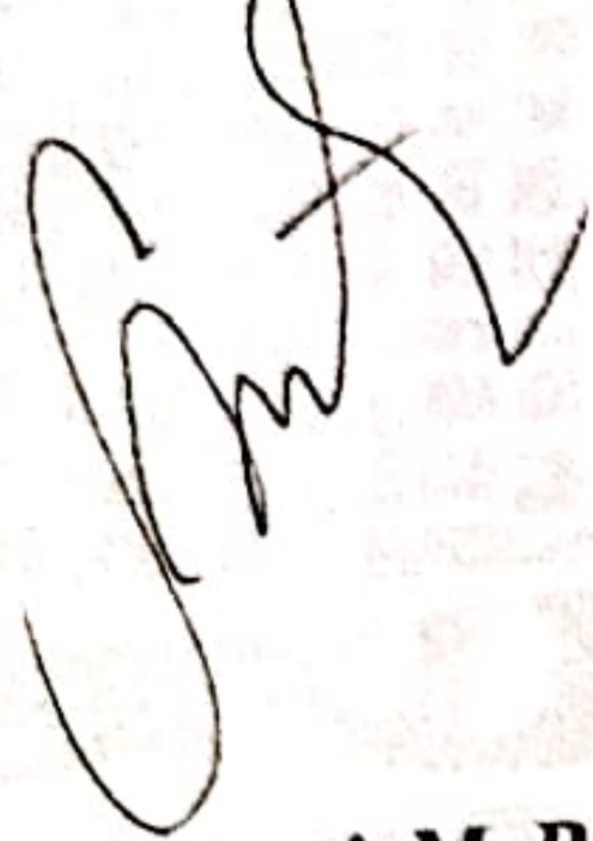
YUDHISTIRA ISMIRAJ

1910070100081

Telah disetujui

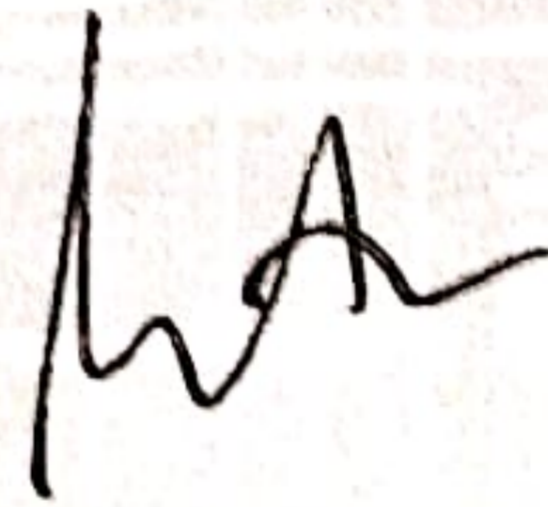
Padang, 22 Agustus 2024

Pembimbing 1



(dr. Melya Susanti, M. Biomed)

Pembimbing 2



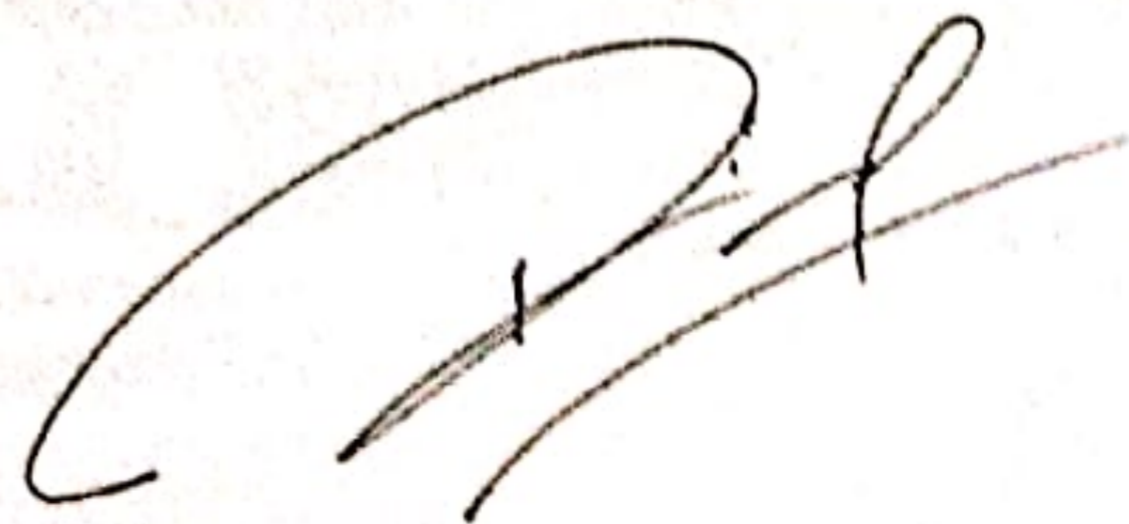
**(dr. Meta Zulyati Oktora, Sp. PA, M.
Biomed)**

Penguji 1



(dr. Ade Yuli Amellia, Sp. KJ)

Penguji 2



(dr. Primadella Fegita, Sp. OG)

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,
Nama : Yudhistira Ismiraj
NPM : 1910070100081

Mahasiswa: Program Pendidikan Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran
Universitas Baiturrahmah

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Karya tulis saya ini berupa skripsi dengan judul **“Pengaruh Tingkat Keparahan *Game Slot Online* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah”** adalah asli dan belum pernah dipublikasi atau diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Baiturrahmah maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan orang lain, kecuali pembimbing dan pihak lain sepengetahuan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan judul buku aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai norma dan hukum yang berlaku.

Padang, 22 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



(Yudhistira Ismiraj)

ABSTRAK

PENGARUH TINGKAT KEPARAHAN GAME SLOT ONLINE TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BAITURRAHMAH

Yudhistira Ismiraj

Latar Belakang: *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan oleh internet dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *smatrphone*, dan tablet. *Game online* saat ini memiliki berbagai macam jenis, diantaranya yaitu *game slot online*. *Slot online* sering kali dikaitkan dengan pertaruhan, awalnya seseorang yang hanya mengakses *game slot online* hanya untuk hiburan. Selanjutnya dikarenakan rasa penasaran dan faktor lingkungan maka memulai untuk memasang taruhan dalam bermain *slot online*. Kecemasan adalah reaksi yang tepat terhadap suatu hal yang dianggap mengancam, namun cemas menjadi tidak wajar apabila reaksi dan kemunculannya tidak tepat, baik intensitas maupun tingkatan gejalanya. Kecemasan telah dikaitkan dengan tingkat keparahan bermain *game slot online*, terutama pada remaja dan dewasa muda.

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh tingkat keparahan bermain *game slot online* terhadap tingkat kecemasan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah.

Metode: Ruang lingkup penelitian ini adalah ilmu psikiatri. Penelitian dilakukan pada bulan Juli - Agustus 2024. Jenis penelitian adalah analitik korelatif. Populasi terjangkau pada penelitian adalah mahasiswa yang bermain *game slot online* di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah sebanyak 33 responden dengan teknik *consecutive sampling*. Analisis data univariat disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan analisis bivariat menggunakan uji *chi-square*, pengolahan data menggunakan komputerisasi program SPSS versi IBM 25.0.

Hasi: Tingkat keparahan bermain *game slot online* terbanyak pada mahasiswa adalah ringan yaitu 14 orang (42,4%), tingkat kecemasan terbanyak adalah sedang yaitu 12 orang (36,4%) dan terdapat pengaruh antara tingkat keparahan bermain *game slot online* dengan tingkat kecemasan pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah ($p=0,015$).

Kesimpulan: Terdapat pengaruh antara tingkat keparahan bermain *game slot online* dengan tingkat kecemasan pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah.

Kata Kunci: *Game online*, *Slot*, Kecemasan.

ABSTRACT

THE EFFECT OF SEVERITY GAME SLOT ONLINE ON ANXIETY LEVELS IN MEDICAL FACULTY STUDENTS AT BAITURRAHMAH UNIVERSITY

Yudhistira Ismiraj

Background: Online games are a type of game which is connected by the internet and can be accessed through electronic devices such as computers, laptops, smartphones, and tablets. Online games currently have various types, including online slot games. Online slots are often associated with betting, initially someone who only accesses online slot games just for entertainment. Furthermore, due to curiosity and environmental factors, they started to place bets in playing online slots. Anxiety is an appropriate reaction to something that is considered threatening, but anxiety becomes unnatural if the reaction and its appearance are inappropriate. Anxiety has been associated with the severity of playing online slot games, particularly in adolescents and young adults.

Purpose: To determine effect of severity game slot online on anxiety levels in Medical Faculty Students at Baiturrahmah University.

Methods: This research is based on psychiatry. The research was conducted in July – Agustus 2024. The type of research is analytic correlative. The population covered in the study were students who played game slot online at the Faculty of Medicine, Baiturrahmah University there were 33 respondents using a consecutive sampling. Univariate data analysis is presented in the form of a frequency distribution and bivariate analysis using the chi-square test, data processing using the computerized SPSS program IBM version 25.0.

Results: The most severity of playing online slot games in students is mild, namely 14 person (42,2%), the most anxiety level is moderate, as much as 12 person (36,4%) and there was an effect between the severity of playing online slot games with anxiety levels in students at the Faculty of Medicine, Baiturrahmah University ($p = 0.015$).

Conclusion: There was an effect between the severity of playing online slot games with anxiety levels in students at the Faculty of Medicine, Baiturrahmah University.

Keywords: Online Games, Slot, Anxiety.