

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DAN KECANDUAN GAME**

**ONLINE PADA REMAJA KELURAHAN X**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



**Khasyfil Azis Shidiq Prakoso**

**NIM 13710042**

**Dosen Pembimbing**

**LISNAWATI, S.Psi., M.Psi**

**NIP: 197508102011012001**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khasyfil Azis Shidiq Prakoso

NIM : 13710042

Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Kelurahan X" merupakan hasil karya peneliti sendiri dan bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain. Bila dikemudian hari ditemukan plagiasi, saya siap menerima kosekuensi yang diberikan sesuai aturan yang berlaku di prodi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Wassalamamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Yang menyatakan,



Khasyfil Azis Shidiq Prakoso

NIM.13710042

## NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

Hal: Skripsi

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Khasyfil Azis Shidiq Prakoso  
NIM : 13710042  
Program Studi : Psikologi  
Judul : “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online*  
Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Kelurahan X”.

Telah diajukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana srata satu psikologi.

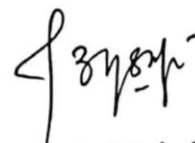
Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Pembimbing,



Lisnawati, S.Psi., M.Psi

NIP: 197508102011012001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-120/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2021

Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA REMAJA KELURAHAN X

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHASYFIL AZIS SHIDIQ PRAKOSO  
Nomor Induk Mahasiswa : 13710042  
Telah diujikan pada : Kamis, 17 Desember 2020  
Nilai ujian Tugas Akhir : B/C

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 60121da1b3fd6

Ketua Sidang

Lisnawati, S.Psi., M.Psi  
SIGNED



Valid ID: 6011629282590

Penguji I

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi  
SIGNED



Valid ID: 601165ee2ec3b

Penguji II

Mayreyna Nurwardani, S.Psi., M.Psi  
SIGNED



Valid ID: 60124372bd08c

Yogyakarta, 17 Desember 2020  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

### **MOTTO**

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*

*Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan),  
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”*

*( Q.S Al Insyiraah : 6-7 )*

*“Kerjakan apa yang sudah dimulai”*

*(Khasyfil Azis)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Untuk semua yang berarti dan berkontribusi aktif dalam hidupku”*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW juga para keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian tentang regulasi diri remaja ditinjau dari partisipasi aktif pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di Kabupaten Sleman. Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah di hadapi penulis. Dalam mengatasi kesulitan yang ada, penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik. S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi. selaku Kaprodi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



3. Untuk ibu Meyreyna Nurwardhani, S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberi arahan, dukungan dan doa.
4. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi Psikolog sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan arahan, memberikan motivasi, memberikan kritik, saran dan memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Ibu Sara Palila, S.Psi., M.A, Psi dan Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi Psikolog sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan dalam sidang munaqosyah ini dengan sabar dan teliti.
6. Bapak, ibu dosen Prodi Psikologi dan seluruh karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, atas segala kesempatan, ilmu pengetahuan, dan fasilitas yang telah diberikan.
7. Kepala Desa Wedomartani, yang telah memberikan izin dan kesempatan serta berpartisipasi atas terlaksananya penelitian ini.
8. Kepada remaja Desa Wedomartani yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku Bp. Budi Santoso, Ibu Subekti Ambarsari, Adik-adikku Nadhila dan Mutiara dan keluarga besar yang senantiasa mendoakan, mendukung, mencurahkan perhatian, dan memotivasi.
10. Keluarga besar Psikologi Angkatan 2013 yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bantuan selama ini.
11. Seluruh orang yang berjasa yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu namanya, penulis ucapkan banyak terimakasih atas bantuannya.



Penulis sangat menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagi pihak. Semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Yang menyatakan,

Khasyfil Azis Shidiq Prakoso

NIM.13710042



## DAFTAR ISI

|                                                                |      |
|----------------------------------------------------------------|------|
| COVER .....                                                    | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....                           | ii   |
| NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI.....                             | iii  |
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....                                    | iii  |
| MOTTO .....                                                    | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                      | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                                           | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                                | ix   |
| DAFTAR TABEL .....                                             | xii  |
| DAFTAR BAGAN.....                                              | xiii |
| ABSTRAK.....                                                   | xv   |
| BAB 1 .....                                                    | 1    |
| PENDAHULUAN.....                                               | 1    |
| A. Latar Belakang.....                                         | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                                        | 6    |
| C. Tujuan Penelitian.....                                      | 6    |
| D. Manfaat Penelitian.....                                     | 6    |
| E. Keaslian penelitian.....                                    | 7    |
| BAB II .....                                                   | 11   |
| TINJAUAN PUSTAKA.....                                          | 11   |
| 1. Pengertian Kecanduan Game Online .....                      | 11   |
| 2. Kriteria kecanduan <i>game online</i> .....                 | 12   |
| 3. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> ..... | 15   |
| 4. Dampak <i>Game online</i> .....                             | 18   |
| B. Stress .....                                                | 22   |
| 1. Definisi stress .....                                       | 22   |
| 2. Aspek-aspek Stres.....                                      | 23   |
| C. Konsep Remaja .....                                         | 25   |

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Definisi remaja.....                                       | 25        |
| 2. Tahap – tahap masa remaja .....                            | 26        |
| 3. Ciri – ciri remaja .....                                   | 26        |
| D. Dinamika Stres dan Hubungannya dengan Kecanduan Game ..... | 32        |
| E. Hipotesis.....                                             | 34        |
| <b>BAB III.....</b>                                           | <b>35</b> |
| <b>METODE PENELITIAN .....</b>                                | <b>35</b> |
| A. Identifikasi Variable Penelitian .....                     | 35        |
| B. Definisi Operasional.....                                  | 35        |
| C. Populasi dan Subjek Penelitian .....                       | 36        |
| 1. Populasi .....                                             | 36        |
| 2. Sampel .....                                               | 36        |
| 3. Metode Pengumpulan data.....                               | 37        |
| 4. Validitas dan Reliabilitas .....                           | 38        |
| 5. Metode Analisis Data .....                                 | 40        |
| 6. Uji Asumsi .....                                           | 41        |
| 7. Uji Hipotesis.....                                         | 41        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>                           | <b>43</b> |
| <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>                  | <b>43</b> |
| A. Orientasi Kancan .....                                     | 43        |
| B. Persiapan Penelitian .....                                 | 45        |
| C. Pelaksanaan Penelitian .....                               | 45        |
| D. Hasil Penelitian.....                                      | 46        |
| E. Pembahasan .....                                           | 51        |
| <b>BAB V.....</b>                                             | <b>54</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                           | <b>54</b> |
| A. Kesimpulan .....                                           | 54        |
| B. Saran .....                                                | 54        |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 Tabel 1 Keaslian penelitian stres dan kecanduan <i>game online</i> .....        | 7  |
| 2 Tabel 2 Rumusan perhitungan presentasi kategori .....                           | 47 |
| 3 Tabel 3 Kategori Tingkat stres remaja .....                                     | 47 |
| 4 Table 4 Katagori Kecanduan Game Online .....                                    | 48 |
| 5 Table 5 Tabel Uji normalitas Skala stres dan kecanduan <i>game online</i> ..... | 49 |
| 6 Table 6 Uji Linieritas Skala stres dan kecanduan <i>game online</i> .....       | 50 |
| 7 Table 7 Uji Korelasi Skala stres dan kecanduan <i>game online</i> .....         | 51 |



## DAFTAR BAGAN

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Bagan 1 Stres dan Hubungannya dengan Kecanduan <i>Game online</i> ..... | 33 |
|-------------------------------------------------------------------------|----|



## **INTISARI**

### **HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRES PADA REMAJA KELURAHAN X**

Khasyfil Azis Shidiq Prakoso

13710042

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat stres pada remaja di kelurahan X. Subjek penelitian ini adalah remaja di kelurahan X kabupaten Sleman Provinsi D.I Yogyakarta. Sampel penelitian ini yaitu remaja yang berdomisili di kelurahan X dengan jumlah keseluruhan subjek sebanyak 55 remaja. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala kecanduan game online dan skala tingkat stress. Analisis data dilakukan dengan teknik korelasi Spearman Rho. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel kecanduan game online dan tingkat stres dengan  $r_{xy}$  (koefisien korelasi) sebesar 0,247 dengan taraf signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ). Hal tersebut dapat diartikan ada hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan tingkat stres remaja di kelurahan X, dimana semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi pula tingkat stres. Sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka tingkat stres akan semakin rendah.

*Kata kunci: Game online, remaja, stres*

## **ABSTRAK**

### ***THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND THE STRESS LEVEL OF TEENS IN VILLAGE X***

Khasyfil Azis Shidiq Prakoso  
13710042

*This study aims to determine the relationship between online game addiction and stress levels in adolescents out of X. The subjects of this study were adolescents in X village, Sleman Regency, D.I Yogyakarta Province. The sample of this research is adolescents who live in X with the total number of subjects as many as 55 adolescents. The data collection method in this study used an online game addiction scale and a stress level scale. Data analysis was performed using the Spearman Rho correlation technique. The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between the variable online game addiction and stress levels with  $r_{xy}$  (correlation coefficient) of 0.247 with a significance level ( $p$ ) of 0.000 ( $p < 0.01$ ). This means that there is a significant relationship between online game addiction and the stress level of adolescents in X village, where the higher the online game addiction, the higher the stress level. Conversely, the lower the addiction to online games, the lower the stress level.*

**Keywords:** *Online game addiction, stress level, adolescence*



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan di semua lapisan masyarakat. Kreativitas manusia terus berkembang, sehingga orang didorong untuk menemukan teknologi baru yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan manusia. Salah satu produk tersebut adalah Internet. Teknologi internet saat ini berkembang pesat, dan salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, seperti bermain game. Game yang menggunakan koneksi Internet disebut *game online*.

*Game online* sangat mudah diakses karena dapat dimainkan di rumah, warung internet dan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa industri *game online* berkembang pesat, dan akses online dapat mempertemukan para gamer dari seluruh dunia dan memiliki berbagai kategori permainan. Misalnya, penembakan aksi, strategi, pertarungan, petualangan, dan pemecahan teka-teki dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone, atau konsol game (Reza et al., 2016)

*Game online* merupakan permainan elektronik berbasis komputer yang pada dasarnya merupakan gabungan dari strategi, peluang, dan permainan fisik, sehingga menghasilkan beberapa hal baru. *Game online* adalah sebuah layanan permainan (game) yang menyediakan berbagai macam pilihan, dan

Anda dapat bermain dengan bebas bahkan tanpa batasan ruang. Permainan online adalah permainan yang dimainkan melalui Internet. Orang yang memainkan permainan ini tidak hanya mencoba untuk meningkatkan level permainan mereka sendiri, tetapi orang-orang ini juga harus mengatasi lawan dari seluruh dunia (Elia, 2009)

Dengan tambahan dukungan fungsi dan varian game yang diciptakan untuk para pemainnya, *game online* saat ini berkembang sangat pesat, sehingga masyarakat semakin tertarik untuk bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dengan survei Megaxus Infotech yang menemukan bahwa Indonesia saat ini memiliki lebih dari 25 juta gamer online, meningkat 35% (Solopos) dibandingkan tahun 2012. Responden mengatakan bahwa bermain *game online* dapat menghilangkan stres, dan beberapa responden merasa senang saat bermain *game online* (Indahningrum, 2013). Bermain *game online* secara rutin dapat membawa beberapa dampak negatif salah satunya adalah kecanduan (Kompas.com, 2020). Kecanduan adalah salah satu masalah kesehatan utama di kalangan anak-anak dan remaja dewasa, yang terlalu banyak bermain *game online*.

Banyak studi klinis yang menunjukkan bahwa obsesi akibat menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game online* sama dengan penyalahgunaan alkohol atau narkoba (kompas.com, 2020). Efek dari kecanduan ini dimanifestasikan dalam kurangnya perhatian pada aktivitas sehari-hari lainnya, kurangnya perhatian di kelas, dan pemikiran yang konstan tentang permainan. Bahkan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO)

menggolongkan kecanduan *game online* sebagai gangguan jiwa. Setelah diluncurkan dari halaman SehatQ, kecanduan game juga bisa muncul bersamaan dengan penyakit mental lainnya (seperti stres, depresi, dan gangguan kecemasan lainnya). Fenomena-fenomena kecandungan *game online* yang sedang marak dikalangan remaja tentunya akan berdampak negatif bagi remaja itu sendiri.

Elia (2009) juga mengemukakan bahwa mereka yang menghabiskan waktu bermain *game online* lebih cenderung menghadapi masalah keluarga dan sulit untuk menghentikan kebiasaan bermain *game online*, sehingga ketika diminta untuk berhenti bermain *game online* individu merasa tidak nyaman. Selain itu, Smith (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013) menjelaskan bahwa orang yang bermain *game online* secara berlebihan cenderung memiliki kesehatan dan kualitas tidur yang buruk, kesulitan bersosialisasi dalam kehidupan nyata, dan memiliki prestasi akademik yang buruk.

Fenomena kecanduan *game online* merupakan fenomena global yang bisa ditemukan pada semua umur. Soebastian (2010) menjelaskan bahwa *game online* yang awalnya dirancang untuk anak-anak dan remaja bahkan dapat dimainkan sekarang, dan orang dewasa memiliki permintaan yang tinggi, tidak terkecuali pelajar. Sebagai bagian dari pengguna *game online*, mahasiswa menghadapi banyak masalah antara tanggung jawab universitas dan aktivitas *game online* favorit mereka.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan online anak-anak dapat menimbulkan kecanduan, yang dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor internal atau faktor internal, dan faktor eksternal dari orang lain dan lingkungan, Muda, Pitsner, O'Mara dan Buchanan (1998) .Faktor Internal yang terdiri dari : Kepuasan, saat anak menyelesaikan permainan atau menjadi yang terbaik dalam permainan, mereka akan mendapatkan kepuasan. Self control, anak usia sekolah tidak dapat mengontrol diri dengan baik, jika melakukan sesuatu yang menurutnya sangat menarik atau membuat nyaman, sering kali mereka merasa berada di dunianya sendiri. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengontrol perilaku anak usia sekolah.

Kemampuan mengatur prioritas, pada tahap anak usia sekolah, kemampuan untuk menetapkan prioritas penting dan hal-hal yang tidak penting serta berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas masih belum terkelola dengan baik, oleh karena itu pada tahap ini orang tua selalu melewati semua langkah yang dilakukan ( Misalnya mengatur waktu) mengawasi anak tidur, belajar dan makan. Kejenuhan atau merasa bosan, seorang anak akan mengalami rutinitas yang monoton. Hal ini memungkinkan anak menemukan hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan. Stress, beberapa orang menggunakan *game online* sebagai alat untuk menghilangkan stres dan frustrasinya dan atau game onlie dijadikan sebagai coping stres.

Remaja berinisial AF (27) warga Jalan Ambal, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah ini diadili massa karena dicuri dari gabah warga. Kapolres

Kebumen AKBP Rudy Cahya Kurniawan mengungkapkan, berdasarkan pengakuan tersangka, ia melakukan puluhan operasi serupa di kawasan Anbar dan Kutuwinangon. Tersangka bertekad mencuri makanan puluhan kali, hanya untuk membayar bermain game online di warung internet (Kompas.com, 2020). Hal ini juga dilakukan oleh remaja dengan nekad, karena game online merupakan salah satu cara untuk mengatasi tekanan anak muda.

Stres adalah suatu tekanan terhadap kemampuan individu untuk menghadapi masalah karena keterbatasan yang dimiliki individu untuk memenuhi berbagai tuntutan hidup. Misra dan McKean (Afdhal, 2012) mengemukakan bahwa mahasiswa yang tidak mampu mengatasi masalah dalam proses akademiknya akan menimbulkan permasalahan tersendiri, yaitu stres. Misra dkk. (Afdhal, 2012) mengemukakan bahwa mahasiswa cenderung mengalami stres berkaitan dengan sekolah, manajemen waktu, kesehatan, dan *self-imposed* (keinginan untuk dihargai).

Individu pada mulanya bermain *game* sebagai sarana untuk mengatasi stres. Grusser (Wood, 2008) mengemukakan bahwa individu yang intensitasnya tinggi dalam bermain *game online* memungkinkan individu bermain *game online* untuk melarikan diri dari tugas dan tanggung jawab yang ada pada kehidupan individu tersebut dibandingkan dengan individu yang intensitasnya rendah hanya untuk mendapatkan rasa tenang.

Pada saat individu mengalami stres, maka individu tersebut akan melakukan suatu perilaku yang dinamakan *coping* (Indahtiningrum, 2013).

*Coping* merupakan respon tingkah laku atau pikiran terhadap situasi stres, dengan menggunakan sumber daya dari dalam diri maupun lingkungan yang dilakukan secara sadar untuk mengantisipasi stresor yang diterimanya

*Coping* yang dilakukan individu terhadap stresor yang diterimanya, terkadang membuat individu tersebut menjadi kecanduan (Soebastian,2010). Hal tersebut dapat dilihat ketika anak berusaha mengalihkan atau melepaskan stres yang diperoleh dari lingkungan dengan cara bermain *game online*. Kegiatan bermain *game online* yang pada awalnya menjadi strategi *coping* terhadap stresor kemudian menjadi pemicu kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* dan stres yang dialami oleh anak atau remaja merupakan fenomena yang dapat ditemui dalam kehidupan anak usia remaja. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat stres pada remaja kelurahan wedomartani”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat stres pada remaja di daerah Kelurahan X Ngemplak Sleman?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui adakah hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat stres pada remaja di daerah Kelurahan X.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bidang ilmu psikologi klinis serta komunitas yang dapat memberikan wacana tentang

kecanduan game yang berkaitan dengan dengan stres yang dialami dalam kehidupan remaja.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan tambahan pengetahuan kepada masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak remaja mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan stres yang dialami remaja, sehingga orang tua dapat mengupayakan kondisi yang tidak memicu stres bagi remaja
- b. Memberi tambahan pengetahuan kepada masyarakat mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan stres yang dialami remaja.
- c. Memberikan tambahan tentang kaitannya antara kecanduan *game online* dengan stres kepada peneliti selanjutnya.

## E. Keaslian penelitian

**1 Tabel 1 Keaslian penelitian stres dan kecanduan *game online***

| Tabel 1 Keaslian penelitian stres dan kecanduan <i>game online</i>                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No.                                                                                                                                                                                                                         | Judul penelitian                                                                                                                                                                                        | Metode                                                                                             | Hasil                                                                                                                                                                                                       |
| 1.                                                                                                                                                                                                                          | Gambaran dampak bermain <i>game online</i> pada anak usia sekolah di warung internet penyedia <i>game online</i> di wilayah kerja kelurahan Tamanlarea Jaya kecamatan Tamanlarea Makasar (Ambari, 2015) | Desain: Deskriptif<br>Sample: 22 orang<br>Variable: <i>game online</i> dan dampak yang ditimbulkan | Dampak bermain <i>game online</i> pada anak usia sekolah di warung internet penyedia <i>game online</i> di wilayah kerja kelurahan Tamanlarea Jaya kecamatan Tamanlarea Makasar memiliki dampak yang tinggi |
| Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah terletak pada metode penelitiannya pada penelitian yang sudah dilakukan menggunakan metode dekriptif sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode |                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                             |

|                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kuantitatif, pada penelitian sebelumnya memiliki topik dampak bermain <i>game online</i> sedangkan topik pada penelitian ini ialah intensitas bermain <i>game online</i> dan tingkat stress                                                               |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                        |
| 2.                                                                                                                                                                                                                                                        | Hubungan antara tingkat stress dan kecenderungan kecanduan media social pada remaja (Noarani, 2016)                                                              | Desain:<br>Deskriptif<br>Sample: 104 orang<br>Variable:<br>Tingkat stress dan candu media sosial                                     | Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara tingkat stres dan kecanduan media social pada remaja |
| Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah variable terikat pada penelitian sebelumnya ialah kecanduan media sosial sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ialah kecanduan bermain <i>game online</i> . |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                        |
| 3.                                                                                                                                                                                                                                                        | Hubungan motif bermain <i>game online</i> dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowing, Kandela dan muntant di samarinda (Ardi, 2013) | Desain:<br>Deskriptif Cross sectional<br>Sample: 50 orang<br>Variabel: motif bermain game online dengan perilaku agresiv pada remaja | Adanya hubungan yang signifikan antara motif bermain game online dengan agresivitas. Nilai $r = 0,383$                                                                 |
| Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah variable terikat pada penelitian sebelumnya ialah perilaku agresivitas sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ialah kecanduan bermain <i>game online</i>     |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                        |



|                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.                                                                                                                                                                                                                               | Hubungan internet addiction ( <i>game online</i> ) dengan perilaku anak usia 6 – 12 tahun di kelurahan kedungdoro surabaya (Hermawan, 2016)           | Desain: korelasi study<br>Sample: 50 anak<br>Variable: internet addiction dan perilaku anak                                                  | Tidakada hubungan yang signifikan antara internet addiction dengan perilaku anak usia sekolah umur 6 – 12 tahun di keluraan Kedungsroko Surabaya |
| Perbedaannya yaitu terletak pada subjek penelitian yaitu pada anak, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan ialah pada remaja. Variable yang akan diteliti yaitu kecaanduan bermain <i>game online</i> dan tingkat stress |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                  |
| 5.                                                                                                                                                                                                                               | Kecanduan internet pada masa remaja (karacis, 2017)                                                                                                   | Desain: Simple random sample<br>Sample: 1078<br>Variable: remaja dan internet addiction                                                      | Ada korelasi yang lemah namun positif antara kecanduan internet dan subkelompok umur responden ( $P=0,004$ )                                     |
| Perbedaannya ialah pada variable pada penelitian sebelumnya variable yang digunakan ialah remaja dan internet addiction sedangkan Variable yang akan diteliti yaitu Kecanduan bermain <i>game online</i> dan tingkat stress      |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                  |
| 6.                                                                                                                                                                                                                               | Hubungan antara live event dengan kecanduan internet pada siswa sekolah kejuruan china: peran mediasi depresi (Zhao,Zhi-hua, Linda, Xiao-shuang,2016) | Desain: stratified cluster sampling<br>Sample:1 sekolah per 5 kabupaten berjumlah 7534 siswa<br>variable : life event dan internet addiction | Ada hubungan antara kedua variable                                                                                                               |
| Perbedaannya ialah pada variable pada penelitian sebelumnya variable yang                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                  |

digunakan ialah life event dan internet addiction sedangkan Variable yang akan diteliti yaitu Kecanduan bermain *game online* dan tingkat stress



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif yang signifikan antara tingkat stres dengan kecanduan *game online* pada subjek di Desa X. . Sumbangan efektif kecanduan game online terhadap tingkat stres sebesar 31% dimana hal tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online yang berada dalam kategori berat dapat mempengaruhi tingkat stres pada remaja. Hal tersebut dapat diartikan bahwa, semakin tinggi stres maka semakin tinggi juga kecanduan bermain *online game* pada remaja. Sebaliknya, semakin rendah stres maka semakin rendah kecanduan bermain *online game* pada remaja.

#### B. Saran

1. Kepada remaja diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan stres yang masih kurang baik dan dapat memahami dampak dari bermain *game online* secara berlebihan
2. Memberikan wacana tentang kecanduan game yang berkaitan dengan dengan stres yang dialami dalam kehidupan remaja
3. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan bisa meneliti faktor yang lain yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* contohnya pada *further conditions, sosial setting*, dan motif

## Daftar Pustaka

- (Alish/1998/Kebutuhan Anak (Http://www.geocities/kebutuhan anak.com)
- Adams, E. & Rollings, A. 2007. Fundamentals of Game Design. Prentice Hall.[http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf).
- Ainsworth, M. D. (1985). Attachment across the life span. *New York Academy Bulletin*, 69,792-812.
- Anggraeni, A.D., Waren, A., Situmorang, E., Asputra, H., Siahaan, S.S., 2009, Faktor-Faktor yang berhubungan dengan Kejadian Hipertensi Pada Pasien yang Berobat di Poliklinik Dewasa Puskesmas Bangkinang Periode Januari-Juni 2008, Laporan Penelitian: Fakultas Kedokteran, Universitas Riau, 35
- Baradja, A. (2005). Psikologi perkembangan : Tahapan-tahapan dan aspek-aspeknya. Jakarta : Studia Press.
- Barrocas, A. L. (2008). Adolescent attachment to parents and peers: The emory center for myth and ritual in american life. *Working Paper*, 50.
- Bartholomew, K & Horowitz, L. M. (1991). Attachment Styles Among Young Adults: A Test of a Four Category Model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 226-244
- Bartholomew, K. 1991. A Test of Four Category Model of Attachment on Young Adults, *Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 61. American Psychological Association
- Beyens, I., & Beullens, K. (2016). Parent–child Conflict about Children’s Tablet Use: The Role of Parental Mediation. 1-19
- Bowlby, J. 1969. attachment and Loss Vol 1: attachment. New York: Basic Books Inc.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss, volume 2: Separation*. New York: Basic Books.
- Chandra, N. A. (2006). Gambaran dan Motivasi Pemain *Online Games*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7, 1-11.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi Edisi satu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Collins, W. A., & Repinski, D. J. (1994). Relationships during adolescence: Continuity and change in interpersonal perspective. In R. Montemayor, G. Adams, & T. Gullotta (Eds.), *Personal relationships during adolescence* (pp. 1-36). Thousand Oaks, CA: Sage.
- ComScore. (2011). *State of the Internet with a Focus on Southeast Asia*. ComScore, Inc.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ervika, E. (2005). Kelekatan (Attachment) Pada Anak. e-USU Repository, 1-17
- Erwin, P. 1998. *Friendship In Childhood And Adolescence*. London: Routledge
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Anak. 118-123
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 42-47. Retrieved October 27, 2013, from <http://www.8pic.ir/images/08848631397726964888.pdf>.
- Gaol, L. T. (2012). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi (tidak diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.
- Griffiths, M. (2009). Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teachers. *Education and Health*, 27, 3-6.
- Griffiths, P., dan Chalmers, J.M., 1999, *Handbook of Vibrational Spectroscopy*,
- Hendrawan, H. L. (2015, Juni 24). Dampak Sosial Media Terhadap Anak. Retrieved Oktober 4, 2017, from [kompasiana.com: https://www.kompasiana.com/aquades/dampak-sosial-media-terhadap-anak\\_551b0e90a333118e23b65bb0](https://www.kompasiana.com/aquades/dampak-sosial-media-terhadap-anak_551b0e90a333118e23b65bb0)
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- John Wiley and Sons, Inc., New York
- Keepers, C. A. (1990). Pathological Preoccupation With Video Games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan antara Kecanduan *Internet Game online* dan Keterampilan Sosial pada Anak, Skripsi, Depok: Universitas Indonesia.

- Lemens, J, V. P. M. & Peter, J. (2009). Development And Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95. Retrieved October 28, 2013, from <http://dare.uva.nl/document/218350>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Maharani, D. (2016, Desember 27). Punya Banyak Akun Media Sosial Bisa Memicu Depresi. Retrieved from [kompas.com: http://health.kompas.com/read/2016/12/27/121300923/punya.banyak.akun.media.sosial.bisa.memicu.depresi](http://health.kompas.com/read/2016/12/27/121300923/punya.banyak.akun.media.sosial.bisa.memicu.depresi)
- Mikulincer, Mario., Shaver, Philip, R. 2007. Attachment in Adulthood. New York: Guilford Press
- Monks, F. J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2002). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nevid, S.F, Rathus, A.S., Greene, B. 2003. Psikologi Abnormal Edisi Kelima, Erlangga: Jakarta.
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of normal Development. *General Psychology*, 14, 180-187.
- Orzack, M. H. (2003). Computer Addiction Services. Retrieved June 4, 2013, from <http://www.computeraddiction.com/>
- Papalia, D. E., & Olds, S. W. (2008). *Human development (psikologi perkembangan) edisi kesembilan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Pratama, 2009. Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat. Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
- Pratiwi, P.C. (2012). Perilaku Adiksi *Game online* Ditinjau dari Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial pada anak di Surakarta. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Prawoto, R.P.N. (2008). Analisis Angka Kejadian Kecanduan Internet Games Online Pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Prodi Kedokteran Umum Angkatan 2008. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Surabaya : Universitas Airlangga.

- Rachmawati, U. (2013). Pengalaman Keluarga Mengasuh Anak Dengan Perilaku Adiksi *Game online* di Kota Bogor. Tesis (Tidak Diterbitkan). Depok : Universitas Indonesia.
- Reber, S.A., Reber, S.E. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumidi, Sukandar. 2006. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sanditaria W. 2011. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran*.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development 13th ed. : perkembangan masa hidup edisi ke tiga belas jilid I*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Santrock, J.W. 2007. *Live Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Edisi 5. Alih Bahasa : Chausairi, A. Jakarta : Erlangga
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima: Indonesia . Psychological Journal*, 23, 84-90. Retrieved November 20, 2013 from [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/file\\_artikel\\_abstrak/Isi-Artikel\\_719427095471.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/file_artikel_abstrak/Isi-Artikel_719427095471.pdf)
- Steinberg, L. (2002). *Adolescence 6th edition* . New York : McGraw Hill.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (Cetakan Ke-18)*. Bandung: Alfabeta.
- Willis, S. S. (2003). *Anak dan Pemecahannya*. Bandung: Alfabeta.
- Winahyu. (2009). Hubungan antara Pola Kelekatan dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karanganyar. *Skripsi (tidak diterbitkan)*: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Yanto, Riki. 2011. Pengaruh *Game Online* terhadap perilaku remaja. *Jurnal Antropologi*. Vol.I
- Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, pg. 1-16
- Young, K. S, (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37:355-372.
- <https://regional.kompas.com/read/2020/05/29/14002531/kecanduan-game-online-pemuda-di-kebumen-curi-gabah-setiap-ingin-ke-warnet>,

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>

<https://health.kompas.com/read/2020/01/25/073300368/4-bahaya-game-online-untuk-kesehatan-dari-kecanduan-hingga-obesitas?page=all#:~:text=Banyak%20studi%20uji%20klinis%20menunjukkan,dengan%20penyalahgunaan%20alkohol%20atau%20narkoba.&text=Melansir%20laman%20SehatQ%2C%20kecanduan%20game,%2C%20depresi%2C%20serta%20gangguan%20kecemasan.>

<https://desawedomartani.com/demografi/>





Tabel Uji Normalitas

| Tests of Normality |                                 |     |      |              |     |      |
|--------------------|---------------------------------|-----|------|--------------|-----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |     |      | Shapiro-Wilk |     |      |
|                    | Statistic                       | df  | Sig. | Statistic    | df  | Sig. |
| kecanduan          | .075                            | 864 | .000 | .980         | 864 | .000 |
| stress             | .158                            | 864 | .000 | .923         | 864 | .000 |

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel Uji Linieritas

| ANOVA Table           |                |                          |                |     |             |         |      |
|-----------------------|----------------|--------------------------|----------------|-----|-------------|---------|------|
|                       |                |                          | Sum of Squares | df  | Mean Square | F       | Sig. |
| kecanduan<br>* stress | Between Groups | (Combined)               | 65738.874      | 28  | 2347.817    | 38.619  | .000 |
|                       |                | Linearity                | 6790.255       | 1   | 6790.255    | 111.693 | .000 |
|                       |                | Deviation from Linearity | 58948.619      | 27  | 2183.282    | 35.913  | .000 |
|                       | Within Groups  |                          | 50763.125      | 835 | 60.794      |         |      |
|                       | Total          |                          | 116501.999     | 863 |             |         |      |

Tabel Uji Korelasi

| Correlations   |           |                         | stress | kecanduan |
|----------------|-----------|-------------------------|--------|-----------|
| Spearman's rho | stress    | Correlation Coefficient | 1.000  | .247**    |
|                |           | Sig. (2-tailed)         | .      | .000      |
|                |           | N                       | 864    | 864       |
|                | kecanduan | Correlation Coefficient | .247** | 1.000     |
|                |           | Sig. (2-tailed)         | .000   | .         |
|                |           | N                       | 864    | 864       |

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

| Kuisi oner Kecanduan Game Online |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |         |            |    |
|----------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|----|
| No<br>Respo<br>nden              | S<br>1 | S<br>2 | S<br>3 | S<br>4 | S<br>5 | S<br>6 | S<br>7 | S<br>8 | S<br>9 | S<br>10 | S<br>11 | S<br>12 | S<br>13 | S<br>14 | S<br>15 | S<br>16 | S<br>17 | S<br>18 | S<br>19 | S<br>20 | S<br>21 | S<br>22 | S<br>23 | S<br>24 | S<br>25 | S<br>26 | S<br>27 | jum<br>lah |    |
| 1                                | 3      | 2      | 2      | 3      | 2      | 2      | 1      | 3      | 2      | 1       | 2       | 2       | 2       | 2       | 2       | 2       | 2       | 1       | 1       | 2       | 2       | 3       | 2       | 3       | 3       | 3       | 2       | 57         |    |
| 2                                | 2      | 3      | 2      | 3      | 2      | 2      | 2      | 3      | 3      | 2       | 2       | 2       | 3       | 3       | 3       | 2       | 2       | 3       | 2       | 3       | 1       | 2       | 2       | 2       | 1       | 1       | 2       | 60         |    |
| 3                                | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 27         |    |
| 4                                | 2      | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 2      | 2       | 3       | 2       | 3       | 2       | 3       | 2       | 1       | 2       | 2       | 3       | 2       | 2       | 3       | 3       | 2       | 2       | 2       | 65         |    |
| 5                                | 3      | 3      | 2      | 2      | 3      | 3      | 3      | 2      | 2      | 2       | 2       | 2       | 2       | 3       | 2       | 2       | 1       | 2       | 2       | 3       | 3       | 3       | 3       | 3       | 3       | 3       | 1       | 2          | 64 |
| 6                                | 1      | 1      | 1      | 2      | 2      | 1      | 1      | 2      | 1      | 2       | 2       | 1       | 3       | 1       | 1       | 1       | 3       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 2       | 2       | 1       | 1       | 2       | 39         |    |
| 7                                | 3      | 2      | 3      | 2      | 2      | 2      | 3      | 1      | 3      | 1       | 1       | 3       | 1       | 3       | 2       | 2       | 1       | 3       | 2       | 2       | 3       | 3       | 2       | 2       | 3       | 2       | 2       | 59         |    |
| 8                                | 2      | 3      | 2      | 2      | 2      | 2      | 2      | 2      | 3      | 3       | 2       | 3       | 2       | 2       | 3       | 2       | 1       | 2       | 2       | 3       | 3       | 2       | 3       | 2       | 3       | 2       | 2       | 62         |    |
| 9                                | 2      | 3      | 3      | 2      | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      | 3       | 3       | 2       | 2       | 2       | 1       | 3       | 2       | 2       | 2       | 2       | 2       | 3       | 3       | 3       | 3       | 3       | 3       | 68         |    |
| 10                               | 3      | 2      | 3      | 2      | 2      | 1      | 2      | 2      | 2      | 2       | 3       | 2       | 2       | 2       | 3       | 2       | 2       | 3       | 2       | 3       | 2       | 2       | 3       | 2       | 3       | 2       | 3       | 62         |    |
| 11                               | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 27         |    |
| 12                               | 1      | 1      | 2      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 2       | 2       | 1       | 1       | 1       | 1       | 2       | 1       | 1       | 1       | 2       | 32         |    |
| 13                               | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 27         |    |
| 14                               | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 27         |    |
| 15                               | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 2       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 28         |    |
| 16                               | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       | 27         |    |
| 17                               | 2      | 2      | 1      | 3      | 3      | 3      | 3      | 1      | 3      | 2       | 1       | 2       | 1       | 1       | 1       | 1       | 2       | 1       | 2       | 1       | 1       | 2       | 2       | 2       | 1       | 1       | 1       | 46         |    |
| 18                               | 2      | 2      | 1      | 3      | 3      | 3      | 2      | 2      | 3      | 2       | 1       | 2       | 1       | 1       | 1       | 2       | 2       | 1       | 2       | 1       | 1       | 1       | 2       | 2       | 1       | 1       | 1       | 46         |    |

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 19 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 50 |    |
| 20 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 50 |    |
| 21 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 42 |    |
| 22 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 51 |    |
| 23 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 52 |    |
| 24 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 52 |    |
| 25 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 54 |    |
| 26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 81 |    |
| 27 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 52 |    |
| 28 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 55 |    |
| 29 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 55 |    |
| 30 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 53 |    |
| 31 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 62 |    |
| 32 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1  | 35 |
| 33 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 48 |    |
| 34 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 43 |    |
| 35 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 62 |    |
| 36 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 81 |    |
| 37 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 45 |    |
| 38 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 67 |    |
| 39 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 52 |    |
| 40 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 70 |    |
| 41 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 72 |    |
| 42 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 48 |    |

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 43 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 |
| 44 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 68 |
| 45 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 81 |
| 46 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 62 |
| 47 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 67 |
| 48 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 42 |
| 49 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 76 |
| 50 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 39 |
| 51 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 68 |
| 52 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 65 |
| 53 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 74 |
| 54 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 78 |
| 55 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 68 |

| Kuisiener Stress |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |         |
|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|---------|
| No Responden     | S 1 | S 2 | S 3 | S 4 | S 5 | S 6 | S 7 | S 8 | S 9 | S1 0 | S1 1 | S1 2 | S1 3 | S1 4 | S1 5 | S1 6 | S1 7 | S1 8 | S1 9 | S2 0 | S2 1 | Jumla h |
| 1                | 2   | 1   | 1   | 0   | 0   | 2   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 6       |
| 2                | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 3    | 2    | 3    | 2    | 2    | 2    | 2    | 2    | 0    | 2    | 0    | 2    | 39      |
| 3                | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1       |
| 4                | 2   | 1   | 2   | 3   | 1   | 2   | 1   | 1   | 2   | 3    | 2    | 2    | 2    | 2    | 1    | 2    | 1    | 2    | 3    | 3    | 3    | 41      |
| 5                | 2   | 0   | 2   | 1   | 1   | 1   | 0   | 2   | 2   | 1    | 1    | 1    | 3    | 3    | 3    | 2    | 2    | 1    | 2    | 2    | 1    | 33      |
| 6                | 2   | 1   | 0   | 0   | 0   | 1   | 2   | 1   | 2   | 0    | 2    | 1    | 0    | 1    | 2    | 1    | 0    | 3    | 0    | 2    | 1    | 22      |
| 7                | 1   | 2   | 1   | 2   | 0   | 1   | 1   | 1   | 2   | 2    | 3    | 1    | 1    | 0    | 1    | 2    | 2    | 3    | 1    | 2    | 0    | 29      |
| 8                | 2   | 3   | 2   | 0   | 2   | 1   | 2   | 3   | 2   | 2    | 2    | 2    | 3    | 3    | 2    | 2    | 2    | 2    | 2    | 2    | 2    | 43      |
| 9                | 1   | 2   | 3   | 2   | 2   | 1   | 1   | 2   | 2   | 2    | 2    | 2    | 1    | 1    | 2    | 3    | 3    | 3    | 2    | 2    | 2    | 41      |
| 10               | 2   | 2   | 2   | 3   | 2   | 1   | 1   | 2   | 3   | 2    | 2    | 2    | 3    | 2    | 2    | 3    | 2    | 3    | 2    | 2    | 3    | 46      |
| 11               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1       |
| 12               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 2    | 0    | 0    | 0    | 0    | 3       |
| 13               | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 14      |
| 14               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1       |
| 15               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 2       |
| 16               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 1       |
| 17               | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0    | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 1    | 11      |
| 18               | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0    | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 11      |
| 19               | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0    | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 16      |

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 20 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 32 |
| 21 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 17 |
| 22 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 19 |
| 23 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 18 |
| 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 |
| 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  |
| 26 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 27 |
| 27 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 33 |
| 28 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 42 |
| 29 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 30 |
| 30 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 40 |
| 31 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 34 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 35 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1  |
| 36 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3  |
| 37 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 15 |
| 38 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 |
| 39 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 40 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 14 |
| 41 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 11 |
| 42 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 43 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1  |

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 44 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5  |
| 45 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  |
| 47 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  |
| 48 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1  |
| 49 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4  |
| 50 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6  |
| 51 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7  |
| 52 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1  |
| 53 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 27 |
| 54 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 15 |
| 55 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 18 |

## CURRICULUM VITAE



### A. Biodata Pribadi

1. Nama Lengkap : Khasyfil azis Shidiq Prakoso
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Tempat, Tanggal Lahir : Sleman, 08 Juni 1994
4. Alamat Asal : Jangkang rt07/rw25 Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta
5. Alamat Tinggal : Jangkang rt07/rw25 Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta
6. Email : [ajizprakoso08@gmail.com](mailto:ajizprakoso08@gmail.com)
7. No. Hp : 081359611791

### B. Latar Belakang Pendidikan Formal

| Jenjang | Nama Sekolah                  | Tahun       |
|---------|-------------------------------|-------------|
| TK      | TK.Rodotul atfal              | 1999 - 2001 |
| SD      | SD N Depok 1                  | 2001 - 2005 |
| SMP     | SMP Muhammadiyah 8 YK         | 2007 - 2010 |
| SMA     | MAN 2 SLEMAN                  | 2010 – 2013 |
| S1      | UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta | 2013– 2021  |

### C. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Ikatan Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI)
2. Pengurus BEM Psikologi UIN Sunan Kalijaga.