# SKRIPSI

# HUBUNGAN STRESS AKADEMIK TERHADAP GAMING DISORDER PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 6 MADIUN


**Oleh :**

**ADITYA GILANG BRAHMA PUTRA**

**NIM : 202202051**



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BHAKTI HUSADA MULIA**

**MADIUN 2025**

# SKRIPSI

# HUBUNGAN STRESS AKADEMIK TERHADAP GAMING DISORDER PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 6 MADIUN

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat mencapai Gelar

Sarjana Keperawatan (S.Kep)


**Oleh :**

**ADITYA GILANG BRAHMA PUTRA**

**NIM : 20220201**


**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BHAKTI HUSADA MULIA**

**MADIUN 2025**

# LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Gilang Brahma Putra

NIM : 202202051

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan, baik yang sudah maupun belum/tidak dipublikasikan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Madiun, 6 Januari 2026




Aditya Gilang Brahma Putra

NIM: 202202051

## MOTTO

“Yen numpak sepur asepe metu nduwur,

Tiwas ajur mumur yen awak ora diatur.

Nek numpak motor asep’e metu ngisor,

Urip neng alam ndunyo kudu sugih andhap asor.

Nek numpak becak asepe metu telak,

Ojo ngguyu ngakak yen urip lagi kepenak..

Nek numpak andong asepe metu mbokong,

Ojo plenggang-plenggong mengko mundhak koyo grandong.”

( Eko ompong )

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh

Nama : Aditya Gilang Bahma Putra

NIM : 202202051

Program Studi : Keperawatan

Judul : HUBUNGAN STRESS AKADEMIK TERHADAP GAMING DISORDER PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 6 MADIUN

**Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)**

**Pada Tanggal: 12 Maret 2026**

**Ketua** :Karina Nur Ramadhanintyas, S.KM., M.kes : .....
NUPTK. 7945763664230242

**Penguji I** : Asrina Pitayanti, S.Kep.,Ns.,M.Kes : .....
NUPTK. 5243759660231063

**Penguji II** : Sesaria Betty M, S.Kep.,Ns.,M.Kes : .....
NUPTK. 4040766667230303

Mengesahkan,
STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun

Dr. Retno Widiarini, S.K.M., M.Kes
NUPTK. 7860759660230162

## LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Skripsi Oleh :

| | |
|---|---|
| Nama | : Aditya Gilang Brahma Putra |
| NIM | : 202202051 |
| Program Studi | : S1 Keperawatan |
| Judul | : HUBUNGAN STRESS AKADEMIK TERHADAP GAMING DISORDER PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 6 MADIUN |

**Telah disetujui untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 12 Maret 2026**

Oleh :

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| (Asrina Pitayanti, S.Kep.,Ns.,M.Kes ) | (Sesaria Betty M, S.Kep.,Ns.,M.Kes ) |
| NUPTK. 5243759660231063 | NUPTK. 4040766667230303 |

Mengetahui,

Kepala Program Studi Keperawatan

(Mega Arianti Putri, S.Kep.,Ns.,M.Kep)
NUPTK. 9933767668237032

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Stress Akademik Terhadap Gaming Disorder Pada Remaja Kelas XI Di Sma 6 Madiun" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Pramujo Budiarto , S.Pd., M.Or selaku Kepala Sekolah SMAN 6 Madiun beserta jajaran guru yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Ibu Dr. Retno Widiarini, S.KM., M.Kes selaku Ketua STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun
3. Ibu Mega Arianti, S.Kep. Ns., M.Kep selaku Ketua Prodi S1 Keperawatan
4. Ibu Asrina Pitayanti, S.Kep., Ns., M.Kes selaku dosen pembimbing 1 yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Sesaria Betty M., S.Kep., Ns., M.Kes selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan hingga skripsi ini dapat terselesaikan

6. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta dukungan moral maupun material.
7. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.

Madiun, 12 Maret 2026

Aditya Gilang Brahma Putra

NIM. 202202051

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP


Nama : Aditya Gilang Brahma Putra

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat Tanggal Lahir : Ngawi, 24 Januari 2001

Agama : Islam

Alamat : : Jl.Panglima Sudirman Gg.Kelapa No.18 Madiun

Email : adityagilangbp24@gmail.com


Riwayat Pendidikan :

1. Taman Kanak Kanak AL-Husna lulus tahun 2007.
2. Sekolah Dasar Negeri Kartoharjo 2 Maduin lulus tahun 2013.
3. Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Madiun lulus tahun 2016.
4. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Madiun lulus tahun 2019.
5. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun 2022 sampai sekarang.

**Program Studi Keperawatan**

**STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun**

**2026**

## ABSTRAK

## HUBUNGAN *STRESS* AKADEMIK TERHADAP *GAMING DISORDER* PADA REMAJA KELAS XI DI SMAN 6 MADIUN

**Aditya Gilang Brahma Putra**

*Stres* akademik merupakan respons psikologis yang muncul akibat tuntutan pembelajaran, beban tugas, dan tekanan evaluasi yang melebihi kemampuan adaptasi siswa. Pada remaja, kondisi ini sering mendorong penggunaan game sebagai strategi coping yang berpotensi berkembang menjadi gaming disorder. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara stres akademik dengan gaming disorder pada siswa kelas XI SMAN 6 Madiun.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Sampel berjumlah 176 siswa yang dipilih melalui teknik proportionate random sampling. Instrumen yang digunakan adalah Stress Academic Assessment Scale (SASS) dan Gaming Addiction Scale (GAS) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Spearman Rank.

Hasil analisis univariat menunjukkan mayoritas responden berada pada kategori stres akademik tinggi (77,3%) dan gaming disorder tinggi (63,6%). Analisis bivariat menunjukkan nilai koefisien korelasi Spearman sebesar r = 0,814 dengan p = 0,000 ($\alpha <$ 0,05), $H_1$ Ada hubungan positif antara tingkat stres akademik dengan tingkat gaming disorder pada remaja di SMA 6 Madiun. semakin tinggi stres akademik, maka semakin tinggi pula tingkat *gaming disorder*.

Temuan ini menunjukkan pentingnya pengelolaan stres akademik melalui strategi coping adaptif pada siswa serta penguatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah sebagai upaya preventif untuk menekan risiko gaming disorder.

***Kata kunci: stres akademik, gaming disorder, remaja***

## ABSTRACT

### THE RELATIONSHIP BETWEEN ACADEMIC STRESS AND GAMING DISORDER AMONG 11TH-GRADE ADOLESCENTS AT HIGH SCHOOL 6 MADIUN

**Aditya Gilang Brahma Putra**

Academic stress is a psychological response that arises from learning demands, assignment load, and evaluation pressures that exceed a student's adaptive capacity. In adolescents, this condition often leads to the use of gaming as a coping strategy, which can potentially develop into gaming disorder. This study aims to analyze the relationship between academic stress and gaming disorder in eleventh-grade students at SMAN 6 Madiun.

This study used a quantitative correlational design with a cross-sectional approach. The sample consisted of 176 students selected using proportionate random sampling. The instruments used were the Stress Academic Assessment Scale (SASS) and the Gaming Addiction Scale (GAS), which have been tested for validity and reliability. Data were analyzed univariately and bivariately using the Spearman Rank test.

The results of the univariate analysis showed that the majority of respondents fell into the high academic stress category (77.3%) and high gaming disorder category (63.6%). Bivariate analysis showed a Spearman correlation coefficient of $r = 0.814$ with $p = 0.000$ ($\alpha < 0.05$), indicating $H_1$ . There is a positive relationship between academic stress levels and gaming disorder rates in adolescents at SMA 6 Madiun. The higher the academic stress, the higher the gaming disorder rate.

These findings demonstrate the importance of managing academic stress through adaptive coping strategies for students and strengthening guidance and counseling services in schools as a preventative measure to reduce the risk of gaming disorder.



**Keywords:** ***academic stress, gaming disorder, adolescents***

# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR** ..... **iii**
**ABSTRAK** ..... **viii**
**ABSTRACT** ..... **ix**
**DAFTAR TABEL** ..... **xiii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xiv**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xv**
**DAFTAR ISTILAH** ..... **xvi**
**DAFTAR SINGKATAN** ..... **xxii**
**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 7
1.3 Tujuan Penelitian ..... 7
1.3.1 Tujuan Umum ..... 7
1.3.2 Tujuan Khusus ..... 7
1.4 Manfaat Penelitian ..... 8
1.4.1 Manfaat Teoritis ..... 8
1.4.2 Manfaat Praktis ..... 8
**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... **10**
2.1 Konsep Stres Akademik ..... 10
2.1.1 Pengertian Stres Akademik ..... 10
2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Stres Akademik ..... 11
2.1.3 Indikator Stress Akademik ..... 14
2.1.4 Dampak Stres Akademik ..... 17
2.1.5 Alat Ukur Stres Akademik ..... 18
2.1.6 Teori yang Mendasari Stres Akademik ..... 21
2.2 Konsep *Gaming Disorder* ..... 22
2.2.1 Pengertian *Gaming Disorder* ..... 22
*2.2.2* Komponen dan Batas Normal Bermain *Game* ..... 23
2.2.3 Kriteria Diagnostik *Gaming Disorder* ..... 26
2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Gaming Disorder* ..... 27
2.2.5 Dampak *Gaming Disorder* pada Remaja ..... 28
2.2.6 Penatalaksanaan *Gaming Disorder* ..... 29

2.2.7 Alat Ukur *Gaming Disorder* ..... 30
2.2.8 Teori yang Mendasari *Gaming Disorder* ..... 31
2.2.9 Perkembangan dan Tren *Gaming Disorder* pada Remaja ..... 31
2.3 Hubungan antara Stres Akademik dan *Gaming Disorder* ..... 32
2.3.1 Model Konseptual Hubungan Variabel ..... 34
**BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS ..... 35**
3.1 Kerangka teori ..... 35
3.2 Hipotesis ..... 36
**BAB IV METODE PENELITIAN ..... 38**
4.1 Desain Penelitian ..... 38
4.2 Populasi dan Sampel ..... 38
4.2.1 Populasi ..... 38
4.2.2 Sampel ..... 38
4.2.3 Teknik Sampling ..... 41
4.3 Kerangka Kerja Penelitian ..... 42
4.4 Identifikasi Variabel ..... 43
4.4.1 Variabel Independen (X): Stres Akademik ..... 43
4.4.2 Variabel Dependen (Y): *Gaming Disorder* ..... 43
4.5 Definisi Operasional ..... 44
4.6 Instrumen Penelitian ..... 45
4.7 Waktu dan Tempat Penelitian ..... 46
4.8 Prosedur Pengumpulan Data ..... 46
4.8.1 Pengolahan Data ..... 48
4.8.2 Analisis Data ..... 50
4.9 Etika Penelitian ..... 52
**BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 56**
5.1 HASIL PENELITIAN ..... 56
5.1.1 GAMBARAN UMUM DAN LOKASI PENELITIAN ..... 56
5.1.2 DATA UMUM ..... 56
5.1.3 DATA KHUSUS ..... 57
5.2 Pembahasan ..... 62
5.2.1 Mengidentifikassi *Stress* Akademik Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 6 Madiun .... 62
5.2.2 Mengidentifikasi Gaming Disorder Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 6 Madiun ..... 64

5.2.3 Mengidentifikasi Hubungan *Stress* Akademik Terhadap *Gaming Disorder* Pada Siswa Kelas XI SMAN 6 Madiun..... 65
**BAB VI KESIMPULAN & SARAN..... 68**
6.1 Kesimpulan..... 68
6.2 Saran..... 68
**DAFTAR PUSTAKA..... 71**
**LAMPIRAN..... 74**

# DAFTAR TABEL


Tabel 4.1 : DefinisiOperasional…….....43

Tabel 5.1 : Karaktersitik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....55

Tabel 5.1 : Karaktersitik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....55

Tabel 5.2 : Karakteristik Responden Berdasarkan Stress Akademik Di SMAN 6 Madiun.....56

Tabel 5.3 : Analisis Indikator Stress Akademik Di SMAN 6 Madiun.....57

Tabel 5.4 : Karakteristik Responden Berdasarkan Gaming Disorder Di SMAN 6 Madiun.....58

Tabel 5.5 : Analisis Indikator Gaming Disorder Di SMAN 6 Madiun.....59

Tabel 5.6 : Hubungan Stress Akademik Terhadap Gaming Disorder Pada Remaja SMAN 6 Madiun .....60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Kerangka Teori……...46

Gambar 4.1 : Kerangka Kerja……..…… 53

Gambar : Dokumentasi ……..……...109

# DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran 1 : Surat Izin Pengambilan Data Awal ..... 75

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian ..... 76

Lampiran 3 : Surat Balasan ..... 77

Lampiran 4 : Lembar Permohonan Menjadi Responden ..... 78

Lampiran 5 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden ..... 79

Lampiran 6 : Lembar Kuesioner SASS ..... 80

Lampiran 7 : Lembar KUESIONER GAS ..... 86

Lampiran 8 : Lembar Tabulasi Data Kuesioner ..... 89

Lampiran 9 : Lembar Input & Output SPSS ..... 105

Lampiran 10 : Dokumentasi ..... 109

Lampiran 11 : Lembar Konsultasi ..... 110

# DAFTAR ISTILAH

A

*Academic fatigue* : Kelelahan akademik akibat tekanan belajar berkepanjangan.

*Academic pressure* : Tekanan akademik yang berasal dari tuntutan tugas, nilai, dan prestasi.

*American Academy of Pediatrics* : Organisasi dokter anak di Amerika yang memberi panduan kesehatan anak, termasuk penggunaan media digital.

*American Psychiatric Association* : Organisasi profesional psikiater Amerika, penerbit DSM.

*Appraisal* : Proses penilaian individu terhadap suatu situasi atau stresor.

B

*Balancing harm and benefits* : Prinsip etika menyeimbangkan risiko dan manfaat dalam penelitian.

*Behavioral addiction theory* : Teori kecanduan yang menjelaskan kecanduan perilaku (misalnya game) tanpa zat kimia.

*Bidirectional* : Hubungan dua arah antara dua variabel.

*Bivariat* : Analisis yang melibatkan dua variabel.

C

*Chatting* : Berkomunikasi melalui pesan teks secara daring.

*Cognitive appraisal* : Penilaian kognitif individu terhadap stres dan kemampuan mengatasinya.

*Cognitive Behavioral Model* : Model yang menjelaskan hubungan antara pikiran, emosi, dan perilaku.

*Cognitive Behavioral Therapy* : Terapi psikologis yang berfokus pada perubahan pola pikir dan perilaku.

*Compensatory Internet Use* : Penggunaan internet untuk mengompensasi masalah psikologis di dunia nyata.

| | |
|---|---|
| *Conflict* | : Konflik yang muncul akibat perilaku bermain game berlebihan. |
| *Coping* | : Upaya individu untuk menghadapi stres. |
| *Coping strategies* | : Strategi yang digunakan untuk mengelola stres. |
| *COVID-19* | : Penyakit menular global yang meningkatkan penggunaan media digital. |
| *Cronbach Alpha* | : Ukuran reliabilitas (konsistensi) instrumen penelitian. |
| *Cross-sectional* | : Desain penelitian yang dilakukan pada satu waktu tertentu. |
| D | |
| *Demands* | : Tuntutan atau tekanan dari lingkungan. |
| *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* | : Buku pedoman diagnosis gangguan mental oleh APA. |
| *Distress* | : Stres negatif yang berdampak buruk. |
| *Distorsi kognitif* | : Pola pikir tidak rasional atau keliru. |
| *Disorder due to addictive behaviors* | : Kategori gangguan akibat perilaku adiktif (ICD-11). |
| *Dopamin* | : Neurotransmiter yang berperan dalam sistem reward otak. |
| E | |
| *Editing* | : Proses pemeriksaan data sebelum analisis. |
| *Emotion-focused coping* | : Coping yang berfokus pada pengelolaan emosi. |
| *Eustress* | : Stres positif yang memotivasi. |
| *Eksternal* | : Faktor yang berasal dari luar individu. |
| F | |
| *Fisiologis* | : Berkaitan dengan fungsi tubuh. |
| G | |
| *Game* | : Permainan, khususnya digital. |

*Game Addiction Scale* : Alat ukur tingkat kecanduan game.

*Game online / Online gaming* : Permainan digital yang dimainkan melalui internet.

*Gamer* : Individu yang bermain game.

*Gaming disorder* : Gangguan perilaku bermain game yang bersifat adiktif.

*Gaming engagement* : Keterlibatan bermain game yang intens namun belum patologis.

*Global* : Berskala dunia.

*Guild* : Kelompok pemain dalam game online.

I

*Impulsivitas* : Kecenderungan bertindak tanpa kontrol.

*Informed consent* : Persetujuan partisipan setelah mendapat informasi lengkap.

*Internal* : Faktor yang berasal dari dalam individu.

*Internet Gaming Disorder* (IGD) : Kondisi gangguan bermain game internet (DSM-5).

*International Classification*

*of Diseases* : Klasifikasi penyakit internasional oleh WHO.

*Intens* : Dilakukan dengan frekuensi atau durasi tinggi.

*Intervensi* : Upaya atau tindakan untuk mengatasi masalah.

K

*Kolmogorov-Smirnov Test* : Uji normalitas data statistik.

M

*Maksimum* : Nilai tertinggi dalam data.

*Mean* : Nilai rata-rata.

*Median* : Nilai tengah data.

*Media digital* : Media berbasis teknologi digital.

*Minimum* : Nilai terendah.

*Monotonic* : Hubungan variabel yang searah (Spearman).

*Mood modification* : Perubahan suasana hati melalui aktivitas tertentu (misalnya game).

N

*Neurobiologis / Neuropsikologis* : Berkaitan dengan fungsi otak dan sistem saraf.

*Non-problematic* : Tidak menimbulkan masalah atau gangguan.

O

*Ordinal* : Skala data berurutan.

P

*Patologis* : Bersifat menyimpang atau gangguan.

*Physiological reaction* : Respons tubuh terhadap stress

*Point time approach* : Pendekatan pengambilan data pada satu titik waktu.

*Preokupasi* : Pikiran yang terus-menerus terfokus pada suatu aktivitas.

*Primary appraisal* : Penilaian awal terhadap ancaman atau tantangan.

*Problem-focused coping* : Coping yang berfokus pada pemecahan masalah.

*Problems* : Masalah yang muncul akibat perilaku adiktif.

*Propotioned random sampling* : Teknik sampling acak proporsional.

*Psikologis / Psikososial* : Berkaitan dengan kondisi mental dan sosial.

*Psychoeducation* : Edukasi psikologis untuk meningkatkan pemahaman individu.

R

*Relapse* : Kekambuhan perilaku adiktif.

*Resource* : Sumber daya untuk menghadapi stres.

*Respect for human dignity* : Menghormati martabat manusia (etika penelitian).

*Respect for justice and inclusiveness* : Prinsip keadilan dan inklusivitas.

*Respect of privacy and confidentiality* : Menjaga privasi dan kerahasiaan data.

*Reward system* : Pemberian penghargaan atau hadiah.

S

*Salience* : Dominasi aktivitas game dalam kehidupan seseorang.

*Scoring* : Pemberian skor pada data.

*Secondary appraisal* : Penilaian kemampuan diri menghadapi stres.

*Self-Determination Theory* : Teori motivasi berbasis kebutuhan otonomi, kompetensi, dan relasi.

*Sensation seeking* : Kecenderungan mencari pengalaman baru dan menantang.

*Skill* : Keterampilan.

*Smartphone* : Perangkat komunikasi pintar.

*Slovin* : Rumus penentuan ukuran sampel.

*Spearman Rank Correlation* : Uji korelasi non-parametrik.

*Statistical Package for the Social Sciences* : Perangkat lunak analisis statistik.

T

*Tabulating* : Penyusunan data ke dalam tabel.

*Tolerance* : Kebutuhan meningkatkan durasi/intensitas bermain.

U

*Univariat* : Analisis satu variabel.

V

*Virtual* : Berbasis dunia maya.

W

WHO (*World Health Organization*) : Organisasi Kesehatan Dunia.

## DAFTAR SINGKATAN

| | |
|---|---|
| AAP | : American Academy of Pediatrics |
| APA | : American Psychiatric Association |
| CBT | : Cognitive Behavioral Therapy |
| COVID-19 | : Coronavirus Disease 2019 |
| DSM | : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders |
| GAS | : Game addiction scale |
| ICD | : International Classification of Diseases |
| IGD | : Internet Gaming Disorder |
| SASS | : Student academic stress scale |
| SPSS | : Statistical Package for the Social Sciences |
| WHO | : World Health Organization |