

ABSTRAK

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA KELURAHAN PLOSO BARU
SURABAYA**

CROSS SECTIONAL STUDY

Oleh : Jaka Januar H.

Pendahuluan: Remaja dengan tingkat stres tinggi cenderung menggunakan game online untuk mengurangi tingkat stres sehingga menggunakan game online untuk menghilangkan stres tidak menyelesaikan masalah dan ada peluang untuk menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat stres dengan permainan online pada remaja berusia 12-21 tahun di rumah baru, Tambak sari, Surabaya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan cross sectional study untuk menentukan sampel remaja yang berusia 12-21 tahun serta bermain game online, sekitar 52 orang yang terdata. Peneliti menggunakan dua kuesioner berisi pertanyaan tentang stres dan kecanduan game online untuk penelitian ini. Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah simple random sampling. **Hasil:** Variabel dianalisis menggunakan uji bivariat yaitu uji statistik Spearman.

Uji spearman rank menunjukkan bahwa signifikansi $p = 0,026$ dan nilai korelasi sebesar $- 0,309$ yang berarti ada korelasi pada tingkat stres $0,05$ antara dan permainan online pada remaja. **Diskusi:** Tingkat stres dan kecanduan game online dapat mempengaruhi fisik dan psikis remaja, oleh karena itu ini disebabkan oleh dua faktor seperti stres, pengendalian diri, mengelola prioritas dan faktor eksternal seperti pola pengasuhan, lingkungan kelompok teman sebaya.

Kata kunci: remaja, tingkat stres, Kecanduan