

ABSTRAK

Windha Ellyana K.H. NIM C2015109 Program Studi Sarjana Keperawatan	Dosen Pembimbing 1. Anjar Nurrohmah, S.Kep. Ns, M.Kep. 2. Norman Wijaya Gati, M.Kep. Sp. Kep.J.
--	---

GAMBARAN TINGKAT STRES PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE DI DESA KENTONG KECAMATAN CEPU

ABSTRAK

Latar Belakang: Stres adalah suatu reaksi fisik dan psikis terhadap setiap tuntutan yang menyebabkan ketegangan dan mengganggu stabilitas kehidupan sehari-hari. Faktor pemicu stres pada remaja adalah stres akademik. Stres akademik dikarenakan lamanya belajar di Sekolah, banyaknya tugas dan kecemasan dalam menghadapi ujian. Salah satu cara yang dilakukan remaja untuk mengatasi stres akademik berupa bermain *game online*. **Tujuan:** untuk mendeskripsikan tingkat stres yang terjadi pada remaja yang bermain *game online* di Desa Kentong Kecamatan Cepu. **Metode:** Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif, teknik pengambilan data menggunakan *Total Sampling*, sampel 64 responden, instrumen penelitian kuisioner. **Hasil:** hasil analisis *univariate* di ketahui tingkat stres sedang pada remaja terhadap *game online* 14 orang (21.9%), tingkat stres ringan pada remaja laki-laki dengan usia 13-15 tahun 13 orang (100.0%), tingkat stres ringan pada remaja laki-laki 13 orang (100.0%), tingkat stres sangat berat pada remaja dengan lamanya bermain *game online* selama 21-30 jam dalam seminggu 8 orang (61.5%). **Kesimpulan:** gambaran tingkat stres sedang pada remaja terhadap *game online*, tingkat stres ringan pada laki-laki dan usia remaja 13-15 tahun, tingkat stres sangat berat pada remaja dengan lamanya bermain *game online* selama 21-30 jam dalam seminggu.

Kata kunci: Stres, *Game Online*, Usia, Jenis Kelamin, Lamanya Bermain *Game Online*.