

ABSTRAK

Remaja yang mengalami stress dan *leisure boredom* menjadi salah satu faktor mengalami *smartphone addiction*. Orang yang mengalami hal tersebut merasa putus asa dan *smartphone* menjadi pelarian atas masalah yang mereka hadapi di dunia nyata. Fenomena *smartphone addiction* sering dijumpai oleh remaja sekolah, kondisi tersebut juga ditemukan di SMKN 01 Surabaya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan faktor psikologis (tingkat stress dan *leisure boredom*) dengan *smartphone addiction* pada remaja di SMKN 01 Surabaya.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini seluruh siswa dan siswi sebanyak 800 responden dan besar sampel 267 responden yang diambil secara *simple random sampling*. Variabel penelitian ini yaitu faktor psikologis (tingkat stress dan *leisure boredom*) dan *smartphone addiction*, instrument penelitian yang digunakan yaitu kuisioner dan dianalisis menggunakan uji *spearman*.

Hasil analisa data univariat menunjukkan kategori tingkat stress sedang (86.9%), *leisure boredom* sedang (65.9%), dan *smartphone addiction* sedang (65.9%). Analisa data bivariat menggunakan uji *spearman* tingkat stress dengan *smartphone addiction* nilai $p=0.000$, $r=0.340$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat stress dengan *smartphone addiction*, dan *leisure boredom* dengan *smartphone addiction* nilai $p=0.000$, $r=0.220$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara *leisure boredom* dengan *smartphone addiction*.

Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan faktor psikologis (tingkat stress dan *leisure boredom*) dengan *smartphone addiction* pada remaja di SMKN 01 Surabaya. Oleh karena itu, diharapkan remaja dapat mengontrol penggunaan *smartphone* dan dapat mencegah *smartphone addiction*.

Kata kunci: Tingkat stress, *Leisure Boredom*, *Smartphone Addiction*.