

ABSTRAK

Aktivitas bermain game online atau offline yang durasi bermain berlebihan akan membawa dampak negatif bagi anak usia sekolah. Kognisi dan *coping strategy* merupakan masalah keperawatan yang sering terjadi. Penelitian bertujuan menganalisis hubungan kognisi dan *coping strategy* dengan kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah di SDN Kandangan I, Surabaya.

Desain penelitian adalah analitik, dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi 239 a dari kelas 4 dan 5. Besar sampel 150 siswa-siswi dari kelas 4 dan 5 dengan tehnik *proportionate stratified random sampling*. Penelitian ini terdapat 2 variabel *independen* kognisi dan *coping strategy* sedangkan variabel *dependen* kecenderungan *internet gaming disorder*. Instrument menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan uji *rank spearman* dengan kemaknaan $\alpha = 0,05$

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kognisi dengan kecenderungan *internet gaming disorder*, ini dibuktikan dengan hasil uji *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,000$, maka $p < 0,05$ yang berarti $p < \alpha$ maka H_0 ditolak artinya ada hubungan kognisi dengan kecenderungan *internet gaming disorder* Hasil uji didapatkan nilai r (koefisien korelasi) didapatkan nilai $-0,364$. Dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang sedang antara kognisi dengan *internet gaming disorder*, selanjutnya juga terdapat hubungan *coping strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder*, ini dibuktikan dengan hasil uji *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,007$, maka $p < 0,05$ yang berarti $p < \alpha$ maka H_0 ditolak artinya ada hubungan *coping strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* Hasil uji didapatkan nilai r (koefisien korelasi) didapatkan nilai $-0,220$. Dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang lemah antara *coping strategy* dengan *internet gaming disorder*.

Semakin adaptif kognisi semakin rendah *internet gaming disorder*, sebaliknya semakin maladaptif kognisi semakin tinggi *internet gaming disorder*, sedangkan semakin adaptif *coping strategy* semakin rendah *internet gaming disorder*, sebaliknya semakin maladaptif *coping strategy* semakin tinggi *internet gaming disorder*. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah, sebagai contoh pihak sekolah bisa memanfaatkan program ekstrakurikuler agar anak meluangkan waktunya dalam hal yang positif.

Kata kunci : Kognisi, *Coping Strategy*, *Internet Gaming Disorder*