

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

**(Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang kelas 2)**



**MERITA AYU LESTARI  
14.321.0080**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA  
JOMBANG  
2018**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

**(Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada  
Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan  
Insan Cendekia Medika Jombang

**MERITA AYU LESTARI  
14.321.0080**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA  
JOMBANG  
2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Merita Ayu Lestari  
NIM : 143210080  
Jenjang : Sarjana  
Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Jombang, 5 Oktober 2018

Saya yang menyatakan,



Merita Ayu Lestari

NIM : 143210080

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Merita Ayu Lestari

NIM : 143210080

Jenjang : Sarjana

Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Jombang, 5 Oktober 2018

Saya yang menyatakan,



**Merita Ayu Lestari**

**NIM : 143210080**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Merita Ayu Lestari  
NIM : 14.321.0080  
Tempat dan tanggal lahir : Nganjuk, 09 Maret 1996  
Program Studi : S1 Keperawatan  
Institusi : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia  
Medika" Jombang

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2". Adalah bukan skripsi orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Jombang, 24 Juli 2018  
Yang menyatakan


**Merita Ayu Lestari**  
**14.321.0080**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE  
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA  
(di SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2).

Nama Mahasiswa : Merita Ayu Lestari

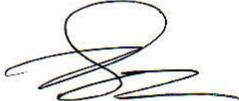
NIM : 14.321.0080

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING  
PADA TANGGAL 24 JULI 2018

Pembimbing Utama

Pembimbing Anggota

  
**Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep**  
NIK. 04.05.053

  
**Iva Milia HR, S.Kep.,Ns.,M.Kep**  
NIK. 01.11.440

Mengetahui

Ketua STIKes ICMe

Ketua Program Studi

  
**H. Imam Fatoni, SKM.,MM**  
NIK. 03.04.022

  
**Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep**  
NIK. 04.05.053

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Merita Ayu Lestari  
NIM : 14.321.0080  
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan  
Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku  
Agresif Remaja Di SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.

### Komisi Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : H. Imam Fatoni, SKM.,MM (  )

Penguji 1 : Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep (  )

Penguji 2 : Iva Milia HR., S.Kep.,Ns.,M.Kep (  )

Ditetapkan di : **JOMBANG**

Pada Tanggal : **24 Juli 2018**

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Nganjuk tanggal 09 Maret 1996 dari Bapak Ngadimin dan Ibu Sumarsih. Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara.

Tahun 2008 penulis lulus dari SDN 010 Delima Jaya, tahun 2011 penulis lulus dari SMPN 22 Siak dan tahun 2014 penulis lulus dari SMAN 1 Kerinci Kanan. Tahun 2014 penulis lulus seleksi masuk STIKES “Insan Cendekia Medika” Jombang melalui jalur Mandiri. Penulis memilih Program Studi S1 Keperawatan dari tiga pilihan program studi yang ada di STIKES “Insan Cendekia Medika” Jombang.

Demikian riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya.

Jombang, 24 Juli 2018



Merita Ayu Lestari

## **MOTTO**

**Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu  
gunakan untuk merubah dunia  
(Nelson Mandela)**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, sujud syukur ku persembahkan kepada Alah SWT, semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal ku untuk meraih cita-cita. Ku persembahkan karya tulis ini untuk yang tercinta Ayah Ngadimin dan Ibu Sumarsih yang telah mencurahkan kasih sayangnya, mendidik saya dari kecil hingga sekarang ini, yang memberikan dukungan moril dan materil kepada saya. Saya persembahkan juga karya tulis ini untuk yang saya hormati H.Imam Fatoni, S.KM.,MM, selaku penguji utama yang mengarahkan jalan dan hasil skripsi, Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing 1 dan Iva Milia Hani Rahmawati, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis serta telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga hingga terselesaikannya skripsi ini dan kepada Dosen STIKES ICME Jombang saya ucapkan terima kasih telah memberikan ilmu yang mendidiku selama ini. Untuk teman-teman seangkatan & seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih telah memberiku semangat dan selalu membuatku tersenyum.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2” ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat H. Imam Fatoni, SKM, MM selaku ketua STIKes ICMe Jombang, Inayatur Rosyidah, S.,Kep.,Ns.,M.Kep selaku kaprodi S1 Keperawatan. Inayatur Rosyidah, S.,Kep.,Ns.,M.Kep selaku dosen pembimbing 1 dan Iva Milia Hani Rahmawati, S.,Kep.,Ns.,M.Kep selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis serta telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsil ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Jombang, 24 Juli 2018  
Penulis

Merita Ayu Lestari

# HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA

(Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)

Oleh : Merita Ayu Lestari

NIM : 14.321.0080

## ABSTRAK

**Pendahuluan** : Kecanduan *game online* dikalangan remaja menjadi salah satu permasalahan yang dialami remaja. *Game online* sudah menjadi fenomena pada saat ini. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik secara fisik maupun verbal. **Tujuan penelitian** : menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. **Metode** : Desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi seluruh siswa kelas 2A dan 2B di SMP Sawunggaling Jombang sebanyak 50 siswa dan sampel sebagian siswa sebanyak 35 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Variabel *independen* kecanduan *game online* menggunakan alat ukur kuesioner dan variabel *dependen* perilaku agresif pada remaja menggunakan alat ukur kuesioner. Pengolahan data *editing, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan uji statistik *spearman rank*. **Hasil penelitian** : Menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan sebagian besar responden memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%). Nilai  $p = 0,04 < 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima. **Kesimpulan** : Dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja.

**Kata kunci** : *game online*, perilaku agresi, remaja.

**RELATION OF ONLINE GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE  
BEHAVIOR TO ADOLESCENTS  
(Study at SMP Sawunggaling Jombang Class 2)**

**ABSTRACT**

***Preliminary** : Addiction of online games among adolescent is one of the problems experienced by adolescent. Online games have become a phenomenon at this time. Aggressive behavior is an action taken by an individual intentionally with the aim of hurting or injuring individuals both physically and verbally. **Purpose** : The aim of the study to analyze the Relation Of Online Game Addiction On Aggressive Behavior To Adolescents in SMP Sawunggaling Jombang class 2. **Metode** : Quantitative research design with cross sectional approach. The population were all students in class 2A and 2B in SMP Sawunggaling Jombang a number of 50 students and the sample of some students were 35 students with purposive sampling technique. Independent variables was online game addiction using questionnaire. Independent variable was online game addiction and dependent variable was aggressive behavior in adolescents using questionnaire. Data processing were editing, coding, scoring, and tabulating, data analysis with spearman rank statistical test. **Results** : The results showed that out of 35 respondents most of them had moderate online game addiction levels a number of 18 students (51.4%) and most respondents had moderate aggressive behavior a number of 33 students (94.3%).  $P$  value =  $0.04 < 0.05$  which meant  $H_1$  was accepted. **Conclusion** : The conclusion in this study is that there is Relation Of Online Game Addiction On Aggressive Behavior To Adolescents*

***Keywords** : Online Game, Aggressive Behavior, Adolescent*

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	
SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN.....	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTO .....	ix
PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG .....	xviii
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 LatarBelakang .....	1
1.2 RumusanMasalah.....	3
1.3 TujuanPenelitian.....	3
1.4 ManfaatPenelitian.....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Konsep remaja.....	5
2.1.1 Definisi remaja.....	5
2.1.2 Fase-fase masa remaja .....	5
2.1.3 Ciri-ciri masa remaja.....	7
2.1.4 Tugas perkembangan pada masa remaja .....	9
2.1.5 Perubahan fisik masa remaja.....	9

2.2 Konsep perilaku agresif.....	11
2.2.1 Definisi perilaku agresif .....	11
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif .....	12
2.2.3 Aspek perilaku agresif .....	12
2.2.4 Teori agresivitas.....	14
2.2.5 Skala perilaku agresif .....	17
2.2.6 Alat ukur perilaku agresif. ....	17
2.3 Konsep <i>game online</i> .....	19
2.3.1 Definisi <i>game online</i> .....	19
2.3.2 Sejarah & perkembangan <i>game online</i> .....	19
2.3.3 Perkembangan <i>game online</i> di Indonesia.. ....	20
2.3.4 Tipe-tipe <i>game online</i> .....	20
2.3.5 Faktor bermain <i>game online</i> .....	21
2.3.6 Dampak negative & dampak positif game terhadap perkembangan .....	21
2.4 Konsep kecanduan <i>game online</i> .....	23
2.4.1 Pengertian kecanduan <i>game online</i> .. ....	23
2.4.2 Aspek kecanduan <i>game online</i> . ....	24
2.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>game</i> <i>online</i> . ....	25
2.4.4 Gejala kecanduan <i>game online</i> .....	25
2.4.5 Intensitas kecanduan <i>game online</i> . ....	26
2.4.6 Alat ukur kecanduan <i>game online</i> .. ....	27
2.4.7 Ciri-ciri kecanduan <i>game online</i> .....	28
2.5 Pengaruh kecanduan game online dan perilaku agresif .....	29

### **BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS**

3.1 Kerangka Konseptual .....	31
3.2 Hipotesis.....	32

### **BAB 4 METODE PENELITIAN**

4.1 Jenis Penelitian.....	33
4.1 Desain Penelitian.....	33
4.3 Waktu dan Tempat Penelitian. ....	34
4.3.1 Waktu penelitian.....	34

4.3.2 Tempat penelitian.....	34
4.4 Populasi, Sampel dan Sampling.....	34
4.4.1 Populasi.....	34
4.4.2 Sampel.....	34
4.4.3 Sampling.....	35
4.5 Kerangka Kerja.....	36
4.6 Identifikasi Variabel.....	37
4.6.1 Variabel independen.....	37
4.6.2 Variabel dependen.....	37
4.7 Definisi Operasional.....	37
4.8 Pengumpulan Data dan Analisa Data.....	38
4.8.1 Bahan dan alat.....	39
4.8.2 Instrumen penelitian.....	39
4.8.3 Prosedur penelitian.....	41
4.8.4 Pengolahan data.....	42
4.8.5 Analisa data.....	44
4.9 Etika Penelitian.....	48
<b>BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Hasil penelitian.....	49
5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian.....	49
5.1.2 Data umum.....	49
5.1.3 Data khusus.....	50
5.2 Pembahasan.....	52
5.2.1 Kecanduan game online di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.....	52
5.2.2 Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.....	54
5.2.3 Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.....	57
<b>BAB 6 PENUTUP</b>	
6.1 Kesimpulan.....	60
6.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## LAMPIRAN

### DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi operasional .....	38
Tabel 5.1	Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018. ....	49
Tabel 5.2	Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018. ....	50
Tabel 5.3	Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecanduan game online pada siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018. ....	50
Tabel 5.4	Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018. ....	51
Tabel 5.5	Tabulasi silang kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018. ....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar3.1	Kerangka konseptual.....	31
Gambar4.1	Kerangka kerja pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal kegiatan .....	64
Lampiran 2	Surat pernyataan pengecekan judul .....	65
Lampiran 3	Surat ijin penelitian .....	66
Lampiran 4	Surat balasan ijin penelitian .....	67
Lampiran 5	Lembar permohonan calon responden .....	68
Lampiran 6	Lembar persetujuan menjadi responden .....	69
Lampiran 7	Lembar kisi-kisi game online dan perilaku agresif.....	70
Lampiran 8	Lembar Kuesioner.....	71
Lampiran 9	Uji validitas reliabilitas .....	74
Lampiran 10	Tabulasi data penelitian .....	80
Lampiran 11	Output SPSS .....	85
Lampiran 12	Lembar konsul dosen pembimbing.....	90

## DAFTAR LAMBANG

1.  $H_1/H_a$  : Hipotesis alternatif
2.  $\geq$  : Lebih besar dari sama dengan
3.  $>$  : Lebih besar
4.  $\leq$  : Lebih kecil dari sama dengan
5.  $<$  : Lebih kecil
6. % : Prosentase
7.  $\mu$  : Rata-rata teoritik
8.  $\sigma$  : Standart deviasi populasi

## DAFTAR SINGKATAN

1. STIKes : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
2. ICMe : Insan Cendekia Medika
3. PC : Personal computer
4. LAN : Local area network
5. PB : Point blank
6. DotA : Defense of the Ancients
7. CS : Counter strike

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online, salah satunya *game online*. Lingkungan *game* didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010)

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (Santrock, 2017). Teknologi internet saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*. Menurut Rini (2011) *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan situs yang menyediakan

berbagai jenis game yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet (Young, 2009). *Game online* muncul masalah aktivitas bermain yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain game.

*Game online* diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *game online personal computer* dan 65% diantara mereka adalah pemain *game online personal computer* yang menetap (Rahmayati, 2012). Sedangkan di Indonesia peminat game online terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan data-data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang baermain *game online* (Kusumadewi, 2014). Berasarkan studi pendahuluan pada tanggal 1 Maret 2018 didapatkan data siswa SMP Sawunggaling berjumlah 50 siswa, terdapat 35 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Setelah di wawancarai 6 siswa di dapatkan bahwa siswa gemar bermain *game online* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain game siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

*Game online* merupakan permainan game yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adam&Rollings, 2010). *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain game online tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012). Di dalam game, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara

berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan game online yang mengandung unsure kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Fitriya, 2015). Bermain game dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari game online yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai dari bangun tidur, sekolah, solat, mengerjakan tugas sekolah. Dan tidur

Berdasarkan fenomena yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan umum**

Menganalisis pengaruh kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Sawunggaling.

### 1.3.2 Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di SMP Sawunggaling.
- b. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling.
- c. Menganalisis pengaruh kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang pengaruh kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

### 1.4.2 Manfaat praktis

#### 1. Bagi Orang Tua

Dengan adanya fenomena *game online* diharapkan peran seerta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*

#### 2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa terlalihkan dari bermain *game online* dan lebih fokus belajar.

#### 3. Bagi remaja

Dapat digunakan bahan sebagai informasi kepada remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Remaja**

##### **2.1.1 Definisi remaja**

Remaja berasal dari bahasa latin (*adolescere*) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescere* seperti yang dipergunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Piaget, 121 dalam Hurlock, 2006:206).

Remaja (*adolescene*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir (Deswita, 2006).

##### **2.1.2 Fase-fase masa remaja**

Menurut Indriyani (2014), masa remaja menjadi tiga fase :

- 1. Pra-pubertas (kurang lebih 10-12 tahun)**

Pada masa ini insting-insting seksual ada dalam keadaan paling lemah, sedangkan proses perkembangan ada dalam keadaan paling kuat (progresif). Masalah eroti pada seks, yaitu totalitas dari kompleks gejala seksual dan afiksi-afiksi yang berkaitan dengan masalah cinta, sifatnya belum akut karena memang belum terdapat kematangan

seksual. Ciri lain yang mencolok pada masa ini adalah kecenderungan untuk melepaskan diri dari identitas-identitas yang lama karena mulai bersikap kritis terutama pada ibunya sehingga berusaha keras untuk berbeda dengan ibunya dengan cara mengadakan identifikasi dengan seorang teman, guru wanita disekolah atau tokoh wanita lain yang penting.

## 2. Masa pubertas

Masa pubertas awal atau masa pubertas selanjutnya merupakan suatu masa yang segera akan dilanjutkan oleh masa adolesi yang disebut pula sebagai masa puber lanjut. Masa puber tidak dapat dipastikan kapan mulainya dan kapan berakhirnya. Masa puber di mulai kurang lebih 14 tahun dan berakhir pada usia kurang lebih 17 tahun.

## 3. Adolesensi (kurang lebih 17-19/21 tahun)

Pada masa ini anak mulai bersikap kritis terhadap objek-objek yang berkaitan dengan dirinya, mampu membedakan dan menelaah hal yang berkaitan dengan lingkungan internal dan eksternal. Anak akan lebih aktif untuk berinteraksi dengan lingkungan eksternal sebagai pengalaman yang ingin dicoba, juga sebagai bentuk eksistensi diri. Keterkaitan akan hal-hal baru yang dipikirkan oleh anak pada usia adolesensi menuntut orang tua lebih bijaksana dan intensif dalam pola pendampingan. Pola asuh yang baik akan mampu mengarahkan anak adolesensi melalui fase secara baik. Pola asuh yang tepat juga akan mengarahkan anak menemukan bentuk pengalaman-pengalaman dan

kepribadian yang sesuai sehingga akan adaptif dalam berinteraksi dengan lingkungan, baik internal maupun eksternal.

### 2.1.3 Ciri-ciri masa remaja

Menurut Hurlock (2006:207) seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya.

Ciri-ciri tersebut adalah:

#### 1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Periode dalam rentang kehidupan adalah penting, namun kadar kepentingannya berbeda-beda. Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis. Pada periode remaja keduanya sama-sama penting.

#### 2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih disebabkan peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa.

#### 3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan

sikap juga berlangsung pesat, dan jika perubahan fisik menurun maka perubahan sikap perilaku menurun.

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalah sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan teman-teman dalam segala hal.

6. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistic

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu, ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang di inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita.

7. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatinya usia kematangan yang sah, oleh karena itu remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks, mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

#### 2.1.4 Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja

Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya, hanya sedikit anak laki-laki dan anak perempuan yang dapat diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terlambat. Kebanyakan harapan ditumpukan pada hal ini adalah bahwa remaja muda akan meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku (Hurlock, 2006:209).

#### 2.1.5 Perubahan Fisik Masa Remaja

Perubahan fisik masih jauh dari sempurna pada masa puber berakhir, dan juga belum sepenuhnya sempurna pada akhir masa awal remaja. Terdapat penurunan dalam laju pertumbuhan dan perkembangan internal lebih menonjol dari pada perkembangan eksternal. Hal ini tidak mudah diamati dan diketahui sebagaimana halnya pertumbuhan tinggi dan berat tubuh atau seperti perkembangan ciri-ciri seks sekunder.

##### 1. Perubahan eksternal

###### a. Tinggi

Rata-rata anak perempuan mencapai tinggi yang matang antara usia 17 dan 18 tahun, dan rata-rata anak laki-laki kira-kira setahun sesudahnya.

###### b. Berat

Perubahan berat badan mengikuti jadwal yang sama dengan perubahan tinggi. Tetapi berat badan sekarang tersebar kebagian-

bagian tubuh yang tadinya hanya mengandung sedikit lemak atau tidak mengandung lemak sama sekali.

c. Proporsi tubuh

Berbagai anggota tubuh lambat laun mencapai perbandingan tubuh yang baik. Misalnya badan melebar dan memanjang sehingga anggota badan tidak lagi kelihatan terlalu panjang.

d. Organ seks

Baik organ seks pria maupun organ seks wanita mencapai ukuran yang matang pada akhir masa remaja, tetapi fungsinya belum matang sampai beberapa tahun kemudian.

e. Ciri-ciri seks sekunder

Ciri-ciri seks sekunder yang utama berada pada tingkat perkembangan yang matang pada akhir masa remaja.

2. Perubahan internal

a. Sistem pencernaan

Perut menjadi lebih panjang dan tidak lagi terlampau berbentuk pipa, usus bertambah panjang dan bertambah besar, otot-otot di perut dan dinding-dinding usus menjadi lebih tebal dan lebih kuat, hati bertambah berat dan kerongkongan bertambah panjang.

b. Sistem peredaran darah

Jantung tumbuh pesat selama masa remaja, pada usia 17 atau 18 tahun beratnya dua belas kali berat pada waktu lahir. Panjang dan tebal dinding pembuluh darah meningkat dan mencapai tingkat kematangan bila mana jantung sudah matang.

c. Sistem pernapasan

Kapasitas paru-paru anak perempuan hampir matang pada usia 17 tahun, anak laki-laki mencapai tingkat kematangan beberapa tahun kemudian.

d. Sistem endokrin

Kegiatan gonad yang meningkat pada masa puber menyebabkan ketidakseimbangan sementara dari seluruh sistem endokrin pada awal masa puber. Kelenjar-kelenjar seks berkembang pesat dan berfungsi, meskipun belum mencapai ukuran matang sampai akhir masa remaja atau awal masa dewasa.

e. Jaringan tubuh

Perkembangan kerangka berhenti rata-rata pada usia 18 tahun. Jaringan selain tulang terus berkembang sampai tulang mencapai ukuran matang, khususnya bagi perkembangan jaringan otot. (Hurlock, 2006:211).

## **2.2 Konsep perilaku agresif**

### **2.2.1 Definisi perilaku agresif**

Agresi merupakan satu serangan atau serbuan, tindakan permusuhan ditujukan pada seseorang atau benda (Chaplin, 2011). Menurut Sadock & Sadock (2003), bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh perilaku agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan fisik, namun bisa pula berupa bahaya atau pencederaan nonfisik, contohnya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan),

agresif secara tidak langsung menimbulkan bahaya atau pencederaan fisik adalah pemaksaan, intimidasi (penekanan), dan pengucilan atau pengasingan sosial. Menurut Dayakisni dan Hudaniah (2009 : 193) bahwa perilaku agresif merupakan tindakan untuk melukai orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik menyakiti secara fisik maupun verbal.

### 2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif

1. Faktor internal
  - a. Frustrasi
  - b. Gangguan pengamatan dan tanggapan remaja
  - c. Gangguan berfikir
2. Faktor eksternal
  - a. Faktor keluarga
  - b. Faktor sekolah
  - c. Faktor lingkungan (Kartono, 2011)

### 2.2.3 Aspek-aspek perilaku agresif

Medinus dan Jhonson (dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2012) mengelompokkan beberapa bentuk perilaku agresif, yaitu :

#### 1. Menyerang fisik

Perilaku yang dimaksud yaitu memukul, mendorong, meludahi, menendang, mengigit, meninju, memarahi dan merampas.

#### 2. Menyerang suatu objek

Perilaku yang dimaksud yaitu menyerang benda mati atau suatu objek.

3. Secara verbal atau simbolis

Perilaku yang dimaksud yaitu mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.

4. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Sementara Buss (dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2012)

mengelompokkan agresi remaja dalam delapan jenis, yaitu:

- a. Agresif fisik aktif langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok yang menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti memukul, mendorong, dan menembak.
- b. Agresif fisik pasif langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti demonstrasi, aksi mogok, dan aksi diam.
- c. Agresif fisik aktif tidak langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul.
- d. Agresif fisik pasif tidak langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli, apatis, masa bodoh.

- e. Agresif verbal aktif langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain, seperti menghina, memaki, marah, dan mengumpat.
- f. Agresif verbal pasif langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak bicara, bingkam.
- g. Agresif verbal aktif tidak langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu.kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi target nya, seperti menyebarkan fitnah, mengadu domba.
- h. Agresif verbal pasif tidak langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu.kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak member dukungan, tidak menggunakan hak suara.

#### 2.2.4 Teori agresivitas

Menurut Mahmudah (2010), terdapat beberapa teori yang berkaitan dengan agresivitas, yaitu:

##### 1. Teori *insting*

Freud berpendapat bahwa dalam diri manusia itu terdapat dorongan untuk hidup. Menurutnya, perbuatan agresif ini dilakukan karena dorongan untuk bertahan hidup dari makhluk hidup.

## 2. Teori *fighting insting*

Insting untuk berperang dikemukakan oleh Lorence. Konsep ini mirip dengan konsep adanya usaha setiap makhluk hidup untuk bisa hidup/mempertahankan diri. Disebabkan oleh karena keterbatasannya sumber kehidupan yang digunakan adalah menyingkirkan orang lain/makhluk lain. Pendapat ini disumberkan dari teori *Ethologisnya* Charles Darwin.

## 3. Teori sosio biologis

Barach menyatakan suatu teori bahwa struktur fisik seseorang itu mempunyai keterkaitan yang erat dengan sifat-sifat agresif. Perbedaan hormone yang dimiliki seseorang, misalnya dapat menimbulkan perilaku agresif pada seseorang. Demikian juga dengan struktur-struktur otak tertentu yang dimiliki oleh seseorang dimana orang tersebut sangat sensitive untuk berbuat agresif. Biasanya hal ini adalah penyimpangan.

## 4. Teori agresif frustasi

Penganutnya adalah Berkowith & Dollard. Menurut dua orang ini penyebab yang menonjol adalah orang-orang berbuat agresif adalah karena frustasi yang dialaminya. Orang dalam keadaan frustasi, biasanya akan mencari sasaran untuk mengurangi frustasinya. Sasaran tersebut biasa disebut sumber frustasi, karena bisa jadi sumber frustasi sulit untuk didapati, jauh dan sebagainya. Biasanya *displace agrestion* (sasaran pelampiasan) adalah objek yang mempunyai kesamaan dengan sumber frustasi. Teori ini memang tidak selalu terbukti. Dalam arti bahwa tidak semua orang yang frustasi berperilaku agresif. Namun

demikian, rasa frustrasi ini dapat menjadi salah satu faktor pendorong perilaku agresif.

#### 5. Teori proses terjadinya agresif

Rahabav, et.all (dalam Mahmudah, 2010) menjelaskan bahwa dalam kaitannya dalam proses agresif ada dua teori yang patut di jelaskan, yaitu :

##### a. Teori modeling

Proses terjadinya sifat agresif disebabkan oleh karena yang bersangkutan memperhatikan model/ccontoh. Contoh atau model itu kemudian diimitasi menjadi salah satu karakteristik. Biasanya sosok yang ditiru adalah sifat yang ada pada tokoh yang dikagumi. Misalnya sebagaimana dijelaskan pada teori Bandura di mana bapak kalau marah membanting gelas, maka suatu saat akan dilakukan hal yang sama.

##### b. Teori belajar

Dalam proses modeling meskipun peniru mendapat kesenangan, sebenarnya antara peniru dan yang ditiru tidak memiliki konteks yang jelas dalam prinsip. Di sisi lain, sering ada unsure kesengajaan seseorang yang meminta orang lain untuk melakukan suatu perbuatan dengan imbalan tertentu. Hal ini apabila diarahkan untuk perbuatan agresif, tentu akan menjadi faktor pembelajaran agresif bagi seseorang. Jika demikian, bisa jadi seseorang akan terkondisikan untuk melakukan tindakan tersebut.

### 2.2.5 Skala perilaku agresif

Menurut teori Buss dan Perry (1992), menggolongkan perilaku agresif menjadi 4 golongan :

1. Agresif fisik : kekerasan fisik dan termasuk perusakan property
2. Agresif verbal : berkata kasar, mengancam, mengejek
3. Anger (amarah) : temperamental, mudah tersulut amarah
4. Hostility (rasa permusuhan) : pendendam, mudah cemburu, mudah curiga

### 2.2.6 Alat ukur perilaku agresif

Agresif merupakan perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa seranagn fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Tinggi rendahnya kecenderungan perilaku agresif pada remaja tercermin melalui skor yang diperoleh dari skala perilaku agresif yang meliputi bentuk perilaku agresif fisik, agresif verbal, penyerangan terhadap suatu objek, dan melanggar hak milik atau hak orang lain. Semakin tinggi skor yang diperoleh oleh subjek, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subjek, maka semakin rendah pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subjek (Akbar, 2016).

Pengukuran perilaku agresif yang berisi pernyataan-pernyataan terpilih dapat dilakukan dengan menggunakan *skala likert* dengan kategori sebagai berikut (Hidayat, 2007) :

- a. Keterangan dari pernyataan perilaku positif
1. Selalu (S), jika responden sangat setuju dengan pernyataan kuesioner, dan diberikan skor 4.
  2. Sering (Sr), jika responden setuju dengan pernyataan kuesioner, dan diberikan skor 3.
  3. Jarang (Jr), jika responden jarang, dan diberikan skor 2.
  4. Tidak pernah (Tp), jika responden tidak setuju, dan diberikan skor 1.
- b. Pernyataan dari perilaku negative.
1. Selalu (S), jika responden setuju dengan pernyataan kuesioner, dan diberi skor 1.
  2. Sering (Sr), jika responden tidak setuju dengan kuesioner, dan diberi skor 2.
  3. Jarang (Jr), jika responden jarang, dan diberi skor 3.
  4. Tidak pernah (Tp), jika responden tidak setuju, dan diberi skor 4.

Menurut Azwar (2012), pada data normal pembagian skor perilaku agresif menjadi 3 kategori dapat dilakukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

1. perilaku agresif tinggi : skor  $(\mu + \sigma)$
2. perilaku agresif sedang :  $(\mu - \sigma) \leq \text{skor} \leq (\mu + \sigma)$
3. perilaku agresif rendah : skor  $\leq (\mu - \sigma)$

keterangan :

$\mu$  : mean teoritik (rata-rata teoritis dari skor maksimum dan minimum)

$\sigma$  : standar deviasi populasi (luas jarak rentang yang dibagi dalam 6 satuan standart deviasi)

jarak : skor maksimum – skor minimum

## 2.3 Konsep *game online*

### 2.3.1 Definisi *game online*

Adam & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Game online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Sedangkan menurut Young (2010) game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jadi, game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan computer (*computer network*). Menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana pemain bisa saling tidak mengenal.

### 2.3.2 Sejarah & perkembangan game online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi *computer* dan jaringan *computer* itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*). Pada saat pertama kali muncul tahun 1960, *computer* hanya di pakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*.

Lalu munculah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (*Multipley Games*) (Yuniarsa,2010).

### 2.3.3 Perkembangan game online di Indonesia

Di Indonesia game online muncul pada tahun 2001, yang dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan berapa besarnya antusias para game di Indonesia dan juga besarnya pasar-pasar games di Indonesia (Saputra,2009).

### 2.3.4 Tipe-tipe game online

1. *First person shooter (FPS)*, game ini mengambil pandangan orang pertama pada game nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer, di Indonesia game ini sering disebut tembak-tembakan.
2. *Real-time strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya pemain memainkan lebih dari 1 karakter.
3. *Cross-platform online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC.

4. *Browser games*, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *firefox, opera, IE*. Syarat browser ini adalah browser sudah mendukung *javascript,php*, maupun *flash*.

5. *Massive multiplayer online game*

Merupakan game dimana pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Chen & Chang,2008).

### 2.3.5 Faktor bermain game online

1. Factor Internal

- a. Adanya keberagaman pilihan
- b. Stress atau depresi
- c. Kurang kegiatan

2. Factor eksternal

- a. Adanya tawaran kebebasan
- b. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
- c. Lingkungan (Prasetiawan,2010)

### 2.3.6 Dampak negative & dampak positif game terhadap perkembangan

Remaja zaman sekarang tidak asing lagi dengan *gadget* dan teknologi. Prensky, pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard dan Yale dari Amerika, yang juga penulis buku *Digital Game-Based Learning*, menyebutkan bahwa anak-anak usia 14 tahun kebawah sebagai pengguna digital ini, *computer PC, computer tablet, play station*, sampai beranekajenis *smartphone* yang dimiliki.

## 1. Dampak negatif *game online*

### a. Masalah sosial

Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan mesin (bukan manusia), anak bisa merasa canggung dan kurang nyaman jika ada kesempatan untuk bergaul dengan temannya,

### b. Masalah komunikasi

Kegiatan berkomunikasi bukan sebatas berbicara dan mendengarkan kalimat yang terucap, tetapi juga membaca ekspresi lawan bicara. Anak yang kurang bersosialisasi biasanya kesulitan melakukan hal ini.

### c. Mengikis empati

Seringkali anak menyukai jenis game yang melibatkan kekerasan seperti perang-perangna, *martial art* dan sebagainya. Efek samping dari memainkan jenis *game* ini adalah terpicunya agresivitas anak dan terkikisnya empati remaja terhadap orang lain.

### d. Gangguan motorik

Tubuh yang kurang aktif bergerak akan mengurangi kesempatan anak untuk melatih kemampuan motorik. Resikonya anak bisa terserang obesitas dan pertumbuhan tinggi badan yang tidak maksimal.

### e. Gangguan kesehatan

Menatap layar game online secara konstan dalam waktu yang lama bisa mencetus serangan sakit kepala, nyeri leher, nyeri punggung, gangguan tidur dan gangguan penglihatan (Adam,2012).

## 2. Dampak positif *game online*

- a. Game online dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. Bahkan dengan pemain yang berasal dari Negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa asing.
- b. Game online dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa game juga ada yang memberikan quiz tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.
- c. Game online juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.
- d. Game online juga dapat melatih anak bekerja sama dengan teman atau kelompok (Adam,2012).

## 2.4 Konsep Kecanduan Game Online

### 2.4.1 Pengertian kecanduan game online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan yang bergantung secara fisik pada suatu obat bius (Chapin,J.P 2009). Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku termasuk kecanduan teknologi informasi (Yuwanto,Listyo. 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game) (Soettjipto,2007).

Menurut Adam (2012) computer dan game adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Bagi kebanyakan anak remaja, bermain *game* di *computer* adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari. Sebenarnya tidak masalah selama masih batas wajar.

#### 2.4.2 Aspek kecanduan *game online*

Aspek kecanduan game online sebenarnya hamper sama dengan jenis kecanduan yang lain, tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis. Menurut Chen, C. Y. & Chang, S.L 2008 terdapat 4 aspek kecanduan *game online* :

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali *game online*.

3. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dan lupa waktu.

4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan masalah-masalah yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal, mereka hanya berfokus pada *game online*. Masalah kesehatan pecandu *game online* yaitu kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti kurang tidur, dan tidak menjaga pola makan.

#### 2.4.3 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online

##### 1. Faktor internal

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah.
- c. Ketidakmampuan untuk mengatur waktu aktivitas lainnya.
- d. Kurang nya *self control* dalam diri remaja

##### 2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-teman yang lain bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternative bermain *game online*.
- c. Harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan, seperti kursus atau les (Deodo, 2015).

#### 2.4.4 Gejala kecanduan *game online*

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam sekolah.

2. Nilai anak disekolah terjadi penurunan.
3. Tertidur di dalam kelas.
4. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
5. Menjauhkan diri dari kelompok sosial (klub atau kegiatan sekolah).
6. Berbohong soal lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game*.
7. Sering melalaikan tugas.
8. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game*.

Sementara gejala-gejala fisik yang menimpa seseorang yang kecanduan *game* antara lain:

1. *Carpal tunnel syndrome* (gangguan dipergelangan lengan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku.
2. Mengalami gangguan tidur.
3. Mata kering.
4. Sakit kepala.
5. Sakit punggung atau nyeri pinggang.
6. Malas makan atau makan tidak teratur.
7. Mengabaikan kebersihan pribadi (misalnya : malas mandi)

(Adam,2012).

#### 2.4.5 Intensitas kecanduan game online

Calvert, dkk. (2009) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *game online* dalam kurun waktu lebih 4hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4jam/hari akan menimbulkan ketergantungan. Sedangkan menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010), terdapat dua

hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online*, yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *game online* yang dilakukan oleh pengguna. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* menggolongkan penggunaan *game* menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas penggunaan :

1. Tinggi (lebih dari 40 jam per bulan)
2. Sedang (antara 10-40 jam per bulan)
3. Rendah (kurang dari 10 jam per bulan)

Sedangkan Piyeke (2014) mengatakan durasi waktu bermain *game online* yaitu :

1. Kurang dari 3 jam : Normal
2. Lebih dari 3 jam : Tidak Normal

#### 2.4.6 Alat ukur kecanduan *game online*

Menurut Calvert, dkk (2009) & Piyeke (2014) pengukuran kecanduan *game online* menggunakan skala likert dengan kategori :

1. Selalu (S) = 4
2. Sering (Sr) = 3
3. Jarang (Jr) = 2
4. Tidak pernah (Tp) = 1

Dengan hasil prosentase diperoleh dengan rumus :

$$n = SP + \frac{x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

n : nilai yang didapat

SP : skor yang didapat

SM : skor maksimal

Kriteria penilaian :

Tinggi : > 76%

Sedang : 56-75%

Rendah : <56%

(Nursalam, 2011)

#### 2.4.7 Ciri-ciri kecanduan *game online*

1. Dalam sehari hanya bermain satu *game* saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan seharian penuh.
2. Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk main *game* tersebut dan membeli *voucher-voucher game* tersebut hanya untuk *mengupgrade item* dan karakter yang dimiliki.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama dengan intensitas.
4. Marah jika dilarang atau dihalang untuk main tersebut,
5. Punya banyak teman dari *game* tersebut dan bahkan sampai masuk ke komunitas *game* tersebut.
6. Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*.
7. Jika bermain *game online* diwarnet, maka lebih sering dihabiskan diwarnet untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya.
8. Mulai menganggap diri sendiri adalah karakter *game* tersebut.
9. Bahkan mengatur waktu sendiri khusus untuk bermain *game online*.

10. Isi dompet lebih banyak *voucher game online* bekas pakai atau bahkan *voucher-voucher* baru.
11. Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk ke warnet dan maen game online dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main game di warnet (Adam,2012).

## **2.5 Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif**

Penelitian yang dilakukan oleh (Amanda, 2016) tentang pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Penelitian ini menggunakan kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument dalam pengumpulan data. Metode survey yang digunakan adalah metode eksplanatif yang bersifat asosiatif serta menggunakan analisis regresi untuk mencari bentuk hubungan dua variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain *game online* di warnet Kandela, Reload, dan Elektra. Dikarenakan jumlah pemain tetap pada masing-masing warbet kurang seratus, yaitu Kandela berjumlah 28 pemain, Reload berjumlah 35 pemain, dan Elektra 38 pemain. Oleh karena itu sampel yang di ambil sejumlah populasi yaitu 101 pemain. Hasil penelitian menggunakan analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil  $Y=27,06$  dan  $X=0,75$ , kemudian untuk hasil t table di peroleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian t hitung  $>$  t table maka jumlah t hitung lebih dari jumlah t table dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Penelitian yang dilakukan oleh (Apriyanti, 2015) tentang perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game online* di kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. Penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik untuk

mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif dengan tahap : reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja diwilayah kelurahan Ngagel Rejo Surabaya gemar bermain *game online Point Blank (PB)*, *Defense of the Ancients (DotA)*, dan *Counter Strike (CS)*. Faktor yang membuat remaja gemar bermain *game online* yaitu kecanduan, fitur game yang menarik dan untuk menambah teman. Bentuk perilaku agresif yang muncul yaitu perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain *game* seperti menendang, memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Satria, 2015) tentang hubungan kecanduan bermain *game* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Capuk Tengah Pauh kota Padang. Penelitian ini menggunakan *desain cross sectional survey* dengan jumlah sampel sebanyak 83 orang murid laki-laki dari kelas IV dan V di SD Negeri 02 Capuh Tengah Paauh kota Padang. Data yang digunakan berupa data primer yang dikumpulkan melalui wawancara terstruktur menggunakan kuesioner yang dianalisis dengan uji *statistic chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan presentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain *game* yang mengandung unsure kekerasan, jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *game* yang mengandung unsure kekerasan (67,6% : 20,4%) dan terdapat hubungan yang bermaksan antara kecanduan bermain game yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif (p-value=0,000).

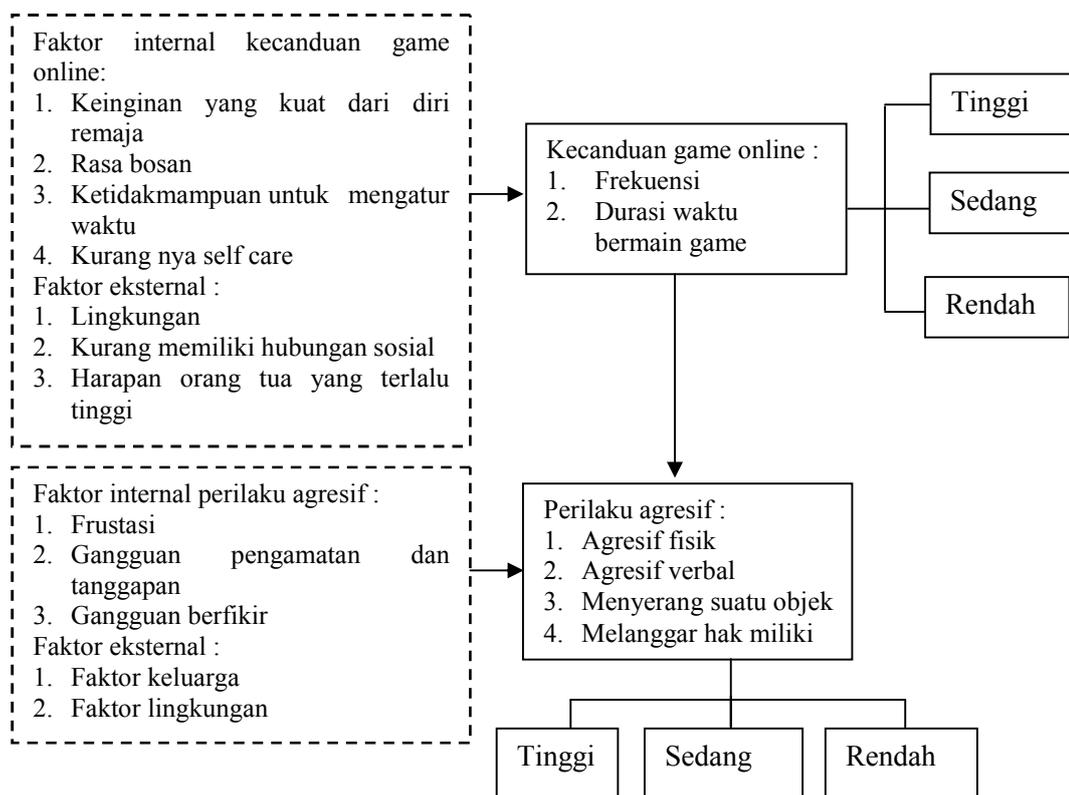
## BAB 3

### KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESA

#### 3.1 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual merupakan model konseptual yang berkaitan dengan bagaimana seorang peneliti menyusun teori atau menghubungkan secara logis beberapa faktor yang dianggap penting untuk masalah. Kerangka konseptual membahas saling ketergantungan antar variabel yang dianggap perlu untuk melengkapi dinamika situasi atau hal yang sedang akan diteliti (Aziz, 2009).

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Keterangan :  : Diteliti  
 : Tidak diteliti  
 : Pengaruh

Gambar 3.1 Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja

### **3.2 Hipotesa**

Hipotesa merupakan dugaan sementara dari dua kemungkinan jawaban, yang disimbolkan dengan H. kemungkinan jawaban tersebut dipilih berdasarkan teori dan penelitian terdahulu (Sujarweni, 2014). Adapun hipotesa dari penelitian ini yaitu:

H1 : Ada pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja pada siswa kelas 2A dan 2B di SMP Sawunggaling Jombang.

## **BAB 4**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara yang akan dilakukan dalam proses penelitian (Alimut Aziz 2009, h. 18). Pada bab ini akan diuraikan tentang : Jenis penelitian, Desain Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Kerangka kerja, Populasi, Sampel dan Sampling, Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel, Instrumen Penelitian, Pengumpulan dan Analisa Data, Etika Penelitian.

#### **4.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, menurut Kasiran (2014) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan mendapatkan kesimpulan dengan cara menggunakan data yang berupa angka, sebagai alat untuk menganalisis keterangan dari kesimpulan yang ingin dicapai.

#### **4.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan suatu strategi atau tahapan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penutupan penelitian pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2008). Hal tersebut menunjukkan bahwa desain penelitian merupakan gambaran dari langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan dari penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross sectional*. Menurut Nursalam (2011) *cross sectional* merupakan jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu waktu.

### **4.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

#### 4.3.1 Waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari mulainya perumusan masalah sampai dapat ditarik kesimpulan, yang dimulai dari bulan Februari sampai bulan April 2018.

#### 4.3.2 Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Sawunggaling jombang.

### **4.4 Populasi, Sampel, dan Sampling**

#### 4.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek, yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B sebanyak 50 siswa.

#### 4.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni, 2014). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian siswa SMP Sawunggaling Jombang yang berjumlah 35 siswa.

Dengan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut :

1. Kriteria inklusi
  - a. Remaja yang bersedia menjadi responden
  - b. Remaja usia 13 tahun sampai 15 tahun

- c. Remaja yang gemar bermain game online dalam waktu > 5jam perhari
- d. Remaja yang mempunyai perilaku agresif saat bermain game

2. Kriteria eksklusi :

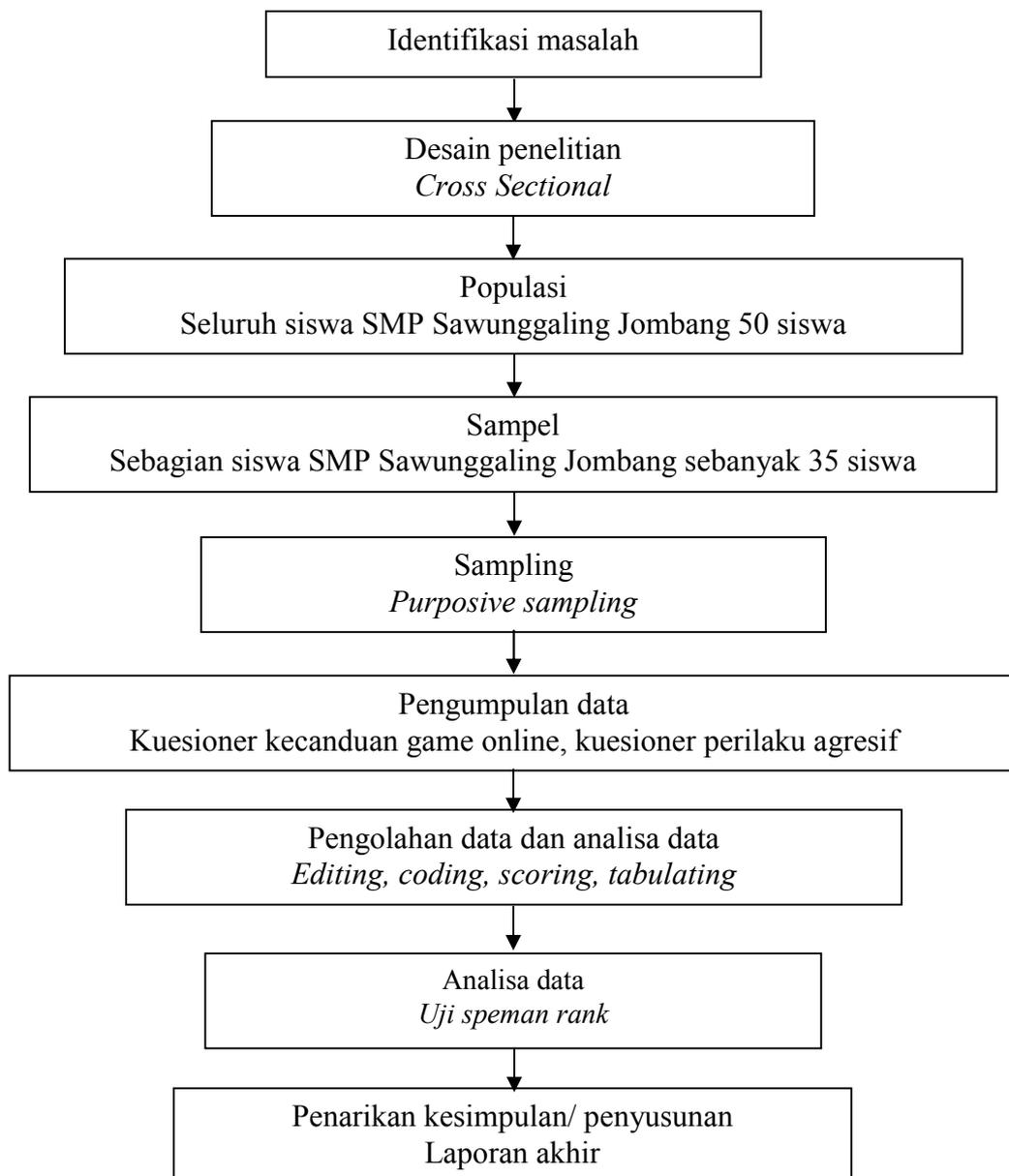
- a. Remaja yang tidak gemar bermain game online

#### 4.4.3 Sampling

Sampling adalah penyeleksi porsi dari populasi untuk mewakili dari populasi (Nursalam, 2011). Teknik sampling yang disusun dalam penelitian adalah *Non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Nursalam, 2016)

#### 4.5 Kerangka Kerja

Kerangka kerja adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ilmiah dalam melakukan penelitian sejak awal hingga akhir penelitian (Sugiyono, 2013).



Gambar 4.1 kerangka kerja pengaruh kecanduan bermain game online terhadap perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang.

## **4.6 Identifikasi Variabel**

### **4.6.1 Variabel independen (bebas)**

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menilai menentukan variabel lain. Suatu kegiatan stimulus yang dimanipulasi oleh peneliti untuk menciptakan suatu dampak pada variabel dependen. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruh terhadap variabel lain (Nursalam, 2014). Dalam penelitian ini variabel independennya adalah kecanduan bermain *game online*.

### **4.6.2 Variabel dependen (terikat)**

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel respon akan muncul sebagai akibat dari manipulasi variabel-variabel lain. Untuk menentukan ada tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2014). Dalam penelitian ini variabel dependen adalah perilaku agresif.

## **4.7 Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik variabel yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2014)

Table 4.1 Definisi operassional pengaruh kecanduan bermain game online terhadap perilaku agresif remaja.

Variabel	Definisi operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel independen	Suatu permainan yang dimainkan dalam batas waktu dengan sambungan internet yang berulang-ulang.	Frekuensi Durasi waktu	K U E S I O N E R	O R D I N A L	Skala likert : S = 4 Sr =3 Kk =2 Tp =1 Tinggi : > 76% Sedang : 56-75% Rendah : <56% (Nursalam, 2011)
Variabel dependen	Suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik menyakiti secara fisik maupun verbal.	Menyerang fisik Menyerang suatu objek Secara verbal atau simbolis Pelanggaran terhadap hak milik (menyerang daerah orang lain).	K U E S I O N E R	O R D I N A L	Dengan skor <i>favorable</i> : SS =4 S=3 TS=2 STS=1 <i>Uf favorable</i> : SS =1 S=2 TS=3 STS=4 Kriteria hasil : Tinggi : skor > 40 sedang : 20 ≤ skor ≤ 40 Rendah : Skor < 20  (Azwar, 2012)

#### 4.8 Pengumpulan dan Analisa Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan atau mengumpulkan data atau informasi dari responden sesuai lingkup penelitian (Sujarweni, 2014). Pengumpulan data merupakan tahap mendapatkan data dari responden dengan menggunakan alat atau instrument.

#### 4.8.1 Bahan dan alat

Bahan dan alat :

1. Kertas
2. Alat tulis

#### 4.8.2 Instrumen penelitian

Instrument adalah alat ukur yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mempermudah peneliti. Pembuatan instrument harus mengacu pada variabel peneliti, definisi operasional dan skala pengukuran (Sujarweni, 2014). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner dari variabel, jumlah pertanyaan dalam kuesioner dari variabel kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja, perlu dilakukan pengujian melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas dan uji reliabilitas perlu dilakukan, agar kuesioner yang dibuat lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Berikut penjelasan uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

##### 1. Uji validitas

Uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui kuesioner yang telah disusun dapat mengukur konsep yang akan diukur (Notoatmojo, 2010). Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner disusun sendiri oleh peneliti dan dilakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS 16 dengan rumus  $r$  Product moment yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrument dengan rumus :

$$r_{hitung} = \frac{n \sum x.y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

rx<sub>y</sub> : korelasi

N : jumlah sampel

Valid rx<sub>y</sub> > rx<sub>y</sub>

Tidak valid rx<sub>y</sub> < rx<sub>y</sub>

## 2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu hasil pengukuran relative konsisten apabila dilakukan pengukuran berulang (Saryono, 2013). Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Untuk mengetahui reliabilitas kuesioner, penelitian ini menggunakan pendekatan pengukuran reliabilitas konsisten internal dengan menghitung koefisiensi alpha. Koefisien alpha ini berkisar antara 0 sampai 1. Suatu konstruk atau variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,5. Untuk uji reliabilitas menggunakan program SPSS 16 dengan rumus:

$$r = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

rx<sub>y</sub> : reliabilitas

K : jumlah butir soal

σ<sup>2</sup>b : varian skor setiap butir

$\sigma^2_t$  : varian total

#### 4.8.3 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan pengumpulan data, yaitu suatu proses pendekatan kepada subyek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2008). Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara:

1. Peneliti mengurus perizinan surat pengantar penelitian kepada institusi STIKES ICME Jombang.
2. Menyerahkan surat perizinan penelitian dari STIKES ICME Jombang kepada Kepala Sekolah SMP Sawunggaling.
3. Mengadakan pendekatan kepada responden untuk mendapatkan persetujuan menjadi responden.
4. Menjelaskan kepada calon responden tentang penelitian dan bersedia menjadi responden.
5. Peneliti memberikan kuesioner kepada responden dan memberikan waktu 30 menit untuk mengisi kuesioner.
6. Peneliti mengambil lembar kuesioner dan mengoreksi kuesioner yang sudah terjawab oleh responden.
7. Setelah data terkumpul peneliti melakukan editing, coding, scoring, tabulating dengan uji korelasi.
8. Penyajian hasil penelitian.
9. Penyusunan laporan penelitian.

#### 4.8.4 Pengolahan data

##### 1. *Editing*

*Editing* adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul. Menurut Notoatmojo (2010 : 176) editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut :

- a. Apakah lengkap, dalam arti semua pertanyaan sudah terisi.
- b. Apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca.
- c. Apakah jawabannya relevan dengan pertanyaannya.
- d. Apakah jawaban dari pertanyaan konsisten dengan pernyataan yang lain.

##### 2. *Cooding*

*Cooding* merupakan kegiatan *code numeric* (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting pada pengolahan dan analisa data menggunakan *computer*. Biasanya dalam pemberian kode dibuat juga daftar kode dan artinya dalam satu buku (*coode book*) untuk memudahkan kembali melihat lokasi dan arti suatu kode dari suatu variabel.

##### 1) Data umum

- a. Responden

R1 = Responden 1

R2 = Responden 2

R3 = Responden 3 dan seterusnya

b. Jenis kelamin

Laki-laki = JK1

Perempuan = JK2

c. Umur

Umur 13 = U1

Umur 14 = U2

Umur 15 = U3

2) Data khusus

a. Kecanduan game online

Tinggi = MB1

Sedang = MB2

Rendah = MB3

b. Perilaku agresif

Tinggi = PA1

Sedang = PA2

Rendah = PA3

3. *Scoring*

Menurut Narkubo dan Achmadi (2002) dalam Setiawan dan Saryono (2011) scoring adalah memberikan penilaian atau skor. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner dan jawaban itu dapat diberikan skor.

#### 4. *Tabulating*

*Tabulating* adalah mengelompokkan data atau jawaban-jawaban dengan teratur, kemudian diteliti, dihitung, dijumlahkan, dan disajikan dalam bentuk variabel yang diteliti. Analisa data tersebut diinterpretasikan menggunakan skala kumulatif.

100%	: seluruhnya
76%-99%	: hamper seluruhnya
51%-75%	: sebagian besar dari responden
50%	: setengah responden
26%-49%	: hamper dari setengahnya
1%-25%	: sebagian kecil dari responden
0%	: tidak ada satupun dari responden

(Arikunto, 2010)

##### 4.8.5 Analisa data

Analisa data diartikan sebagai upayadata yang sudah tersedia, kemudian diolah dengan statistic dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian (Sujarweni, 2014). Tahap menganalisa data meliputi:

##### 1. Analisa univariat

Analisa univariat adalah analisa yang dilakukan untuk menganalisa tiap variabel dari hasil penelitian (Notoatmojo, 2005).

##### a. Variabel independen

Untuk mengetahui hasil data kecanduan game online menggunakan kuesioner dan dikelompokkan. Kriteria penelitiannya yaitu :

Analisa data untuk variabel kecanduan game online dibuat tabulasi dari semua data hasil kuesioner responden, dengan menggunakan skala likert yaitu (Hidayat, 2007) :

S : 4

SR : 3

JR : 2

TP : 1

Dengan rumus :

$$n = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

n : nilai yang didapat

SP : skor yang didapat

SM : skor maksimal

Kriteria penilaian :

Tinggi : > 76%

Sedang : 56-75%

Rendah : <56%

(Nursalam, 2011)

#### b. Variabel dependen

Untuk mengetahui perilaku agresif peneliti menggunakan kuesioner, kriteria penilaian. Analisa data untuk variabel perilaku

agresif dibuat tabulasi dari semua data hasil kuesioner responden, dengan menggunakan skala likert yaitu :

Pernyataan positif :

S :4

SR : 3

JR : 2

TP : 1

Pernyataan negative

S :1

SR : 2

JR : 3

TP : 4

Kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

- 1) Perilaku agresif tinggi : skor  $(\mu + \sigma)$
- 2) Perilaku agresif sedang :  $(\mu - \sigma) \leq \text{skor} \leq (\mu + \sigma)$
- 3) Perilaku agresif rendah : skor  $< (\mu - \sigma)$

Keterangan :

$\mu$  : mean teoritik (rata-rata teoritis dari skor maksimum dan minimum)

$\sigma$  : standart deviasi populasi (luas jarak rentang yang dibagi dalam satuan standart deviasi)

jarak : skor maksimum – skor minimum

Penghitungan kriteria perilaku agresif adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{jumlah soal} & : 20 \\ \text{skor maksima} & : 4 \times 20 = 80 \\ \text{skor minimal} & : 1 \times 20 = 20 \\ \text{jarak} & : 80 - 20 = 60 \\ \sigma & : 60/6 = 10 \\ \mu & : (80 - 20) : 2 = 30 \end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan :

1. Tinggiin : skor  $> (\mu + \sigma)$   
: skor  $> (30 + 10)$   
: skor  $> 40$
2. Sedang :  $(\mu - \sigma) \leq \text{skor} \leq (\mu + \sigma)$   
:  $(30 - 10) \leq \text{skor} \leq (30 + 10)$   
:  $20 \leq \text{skor} \leq 40$
3. Rendah : skor  $< (\mu - \sigma)$   
: skor  $< (30 - 10)$   
: skor  $< 20$

## 2. Analisa bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan lebih dari dua variabel. Analisa bivariat berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen (Notoatmojo, 2005). Untuk mengetahui pengaruh antara variabel apakah signifikan atau tidak signifikan atau kebenaran 0.05 dengan menggunakan *korelasi range spearman* dengan bantuan salah satu program computer, dimana nilai  $p < \alpha = 0,05$  maka ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap

perilaku agresif remaja, sedangkan jika nilai  $p > \alpha = 0.05$  maka tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja.

#### **4.9 Etika penelitian**

##### **1. Informed consent**

Informed consent Merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden. Informed consent tersebut diberikan ebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan informed consent adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya (Nursalam, 2013).

##### **2. Anonymity (tanpa nama)**

Tujuannya menjaga kerahasiaan identitas subjek, peneliti tidak mencantumkan nama subjek dalam lembar pengumpulan data tetapi cukup dengan memberi kode pada masing-masing lembar tersebut.

##### **3. Confidentiality (kerahasiaan)**

Peneliti senantiasa akan menjaga kerahasiaan dari data yang di peroleh, dan hanya akan disajikan kepada kelompok tertentu yang berhubungan dengan penelitian, sehingga rahasia subjek penelitian berikutnya.

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada bulan Mei 2018 dengan responden 35 siswa. Hasil penelitian disajikan dalam dua bagian yaitu data umum dan data khusus. Data umum memuat karakteristik umur responden dan jenis kelamin. Sedangkan data khusus memuat kecanduan game online dan perilaku agresif pada siswa SMP Sawunggaling Jombang.

#### 5.3 Hasil penelitian

##### 5.3.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Sawunggaling Jombang, berada di Jl. Prof. Moh. Yamin No.8, Jombang, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Sebelah timur SMP Sawunggaling Jombang adalah warung bakso, sebelah utara jalan raya, sebelah selatan sawah, dan sebelah barat berbatasan dengan perumahan. Sekolah ini memiliki beberapa ruangan, ruangan tersebut terdiri atas ruang kelas dan fasilitas lain (kantor, UKS, mushola, perpustakaan, kamar mandi, tempat parkir).

##### 5.3.2 Data umum

###### 1. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	13 tahun	8	22,9
2	14 tahun	17	48,6
3	15 tahun	10	28,6
Total		35	100

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan table 5.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%).

## 2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Laki-laki	35	100
2.	Perempuan	0	0
Total		35	100

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki laki sebanyak 35 siswa (100%).

### 5.3.3 Data khusus

#### 1. Kecanduan game online

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecanduan game online pada siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Kecanduan game online	Frekuensi	Presentase (%)
1	Tinggi	16	45,7
2	Sedang	18	51,4
3	Rendah	1	2,9
Total		35	100

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden kecanduan game online dengan tingkat sedang sebanyak 18 siswa (51,4%).

## 2. Perilaku agresif remaja

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Perilaku agresif	Frekuensi	Presentase (%)
1	Tinggi	2	5,7
2	Sedang	33	94,3
3	Rendah	0	0
Total		35	100

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berperilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).

## 3. Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B.

Tabel 5.5 Tabulasi silang kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

Game online	Perilaku agresif					
	Tinggi		Sedang		Total	
	f	%	f	%	f	%
Tinggi	1	2,9	15	42,9	16	45,7
Sedang	1	2,9	17	48,6	18	51,4
Rendah	0	0	1	2,9	1	2,9
Jumlah	2	5,7	33	94,3	35	100

Uji Spearman Rank  $p$  value = 0,04

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).

Analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan *spearman rank* antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2, didapatkan nilai  $p$  value = 0,04 dimana  $p$  value < 0,005. Maka H1 diterima yang

artinya ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil  $r = 0,342$  dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,21-0,40 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan rendah (Arikunto, 2010).

## 5.4 Pembahasan

### 5.4.1 Kecanduan game online di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas kecanduan game online dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 18 siswa (51,4%).

Menurut peneliti kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada tingkat sedang, dikatakan sedang karena di lihat dari frekuensi bermain kategori sedang. Hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari diri remaja,permainan nya menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Frekuensi remaja bermain game mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan atau kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu bermain game menjadikan remaja menganggap game online lebih penting dari hal-hal lainnya.

Adam & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* merupakan permainan yang dapat diaskes oleh banyak orang, di mana mesin-mesin

yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Game online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebih bermain game) (Soetjipto, 2007). Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Misalnya, kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku. Selain itu, orang yang mengalami kecanduan game online bisa menghabiskan waktu bermain hingga 10 jam nonstop (Schausch dan Chung, 2005).

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling jombang kelas 2 berusia 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%). Menurut peneliti usia remaja awal rata-rata sudah memiliki *gadget* dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi *gadget* nya dengan game online. Pada usia remaja awal ini remaja mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru. Remaja juga memiliki sifat meniru pada suatu objek yang sering dilihat.

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikis maupun secara emosional (Sarwono, 2011). Menurut Harlock, (2009) umur merupakan salah satu aspek yang berperan dalam

pembentukan kedewasaan seseorang, semakin bertambah umur maka tingkat kedewasaan dan cara berpikir semakin meningkat, hal ini mempengaruhi dalam pola berpikir dan wawasan semakin luas.

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa. Menurut peneliti jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain game online, karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game online yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Remaja laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain game online karena game online tersebut memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempatnya berbeda. Menurut Jiang (2014) bahwa laki-laki menunjukkan tingkat kecanduan internet dan penggunaan game online yang lebih tinggi dari pada perempuan.

#### 5.4.2 Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa perilaku agresif remaja dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 33 siswa (94,3%).

Menurut peneliti perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada tingkat sedang. Data dari hasil penelitian perilaku agresif remaja paling tinggi terdapat pada perilaku agresif verbal seperti, berkata kasar, mengancam, dan memaki. Contohnya, beberapa siswa saat kalah dalam bermain *game online* siswa berkata kasar dan kotor. Agresi

merupakan satu serangan atau serbuan, tindakan permusuhan ditujukan pada seseorang atau benda (Chaplin, 2011). Menurut Sadock & Sadock (2003), bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh perilaku agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan fisik, namun bisa pula berupa bahaya atau pencederaan nonfisik, contoh nya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan). Perilaku agresif verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang merupakan suatu perilaku yang dilakukan untuk mrnyakiti, mengancam, atau membahayakan individu-individu yang menjadi sasaran tersebut secara verbal atau melalui kata-kata, seperti memaki, menyebar fitnah, mencaci maki, dan mengejek (Berkowitz, 2003).

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berusia 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%). Menurut peneliti usia remaja awal merupakan suatu keadaan emosional yang memuncak sebagai hasil dari perubahan fisik dan hormonal yang terjadi dalam diri remaja. Pada usia remaja awal ini merupakan proses belajar sosial yaitu melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Kecenderungan agresif pada remaja awal adalah perilaku menyakiti orang lain yang dilakukan remaja yang tidak dapat mencapai kemandirian emosi yang baik, secara fisik maupun verbal terhadap individu atau objek lain dan dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk menyakiti atau melukai individu atau objek lain. Menurut Hurlock (2006), remaja usia 14 tahun seringkali mudah marah, mudah tersinggung, dan emosi nya cenderung meledak-ledak. Menurut Medinus dan Jhonson

(1997) bahwa agresif adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai.

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa. menurut peneliti bahwa remaja laki-laki lebih agresif dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih cepat berperilaku agresif untuk mengekspresikan agresivitas nya mereka meluapkan secara fisik. Pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Baik lingkungan sekolah, lingkungan rumah, maupun lingkungan masyarakat. Dalam keseharian, anak laki-laki cenderung ingin menunjukkan sikap maskulin nya, maka sering kita lihat remaja laki-laki menyelesaikan permasalahan yang mereka miliki dengan kekuatan fisik (agresif fisik).

Menurut Wade dan Tarvis (2007) *gender* merupakan bagian dari sistem sosial, seperti status sosial, usia, dan etnis, itu adalah faktor penting dalam menentukan peran, hak, tanggung jawab, dan hubungan antara laki-laki dan perempuan. Penampilan, sikap, kepribadian, tanggung jawab adalah perilaku yang akan membentuk *gender*. Menurut Kim (2011) bahwa laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif dalam bentuk fisik atau verbal. Gender merupakan sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan yang dibentuk oleh faktor-faktor sosial dan budaya sehingga membentuk peran sosial dan budaya pada laki-laki dan perempuan.

#### 5.4.3 Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.

Hasil analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2, didapatkan nilai *p value* = 0,04 dimana *p value* < 0,005. Maka H1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil  $r = 0,342$  dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,21-0,40 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan rendah (Arikunto, 2010). Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online dengan kategori sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan memiliki perilaku agresif dengan kategori sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).

Menurut peneliti kecanduan game online dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain game online. Frekuensi atau keseringan bermain game mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas lain. Durasi bermain game online menjadikan seseorang menganggap game online lebih penting dari pada hal-hal lainnya. Perhatian penuh dalam bermain game online membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas yang lain mungkin lebih penting dari pada bermain game, serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan game online seperti rasa marah saat mengalami

kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain game online. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihinya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

Dari penelitian terhadap siswa SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 yang gemar bermain game online, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan yang dimainkan, seringnya bermain, lama mereka bermain, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain mempengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja. Hal ini dapat dilihat pada saat penelitian dan saat wawancara, pada penelitian dapat dilihat pada tabel 5.3 yaitu tingkat kecanduan game online pada siswa SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 hasil tertinggi pada kategori sedang sebanyak 18 siswa dan tabel 5.4 yaitu perilaku agresif pada remaja hasil tertinggi pada kategori sedang sebanyak 33 siswa. Pada saat wawancara studi pendahuluan bahwa 6 siswa tersebut gemar bermain game dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, game yang sering dimainkan yaitu game tembak-tembakan dan *Mobile legend*. Pada saat bermain game mereka sering memukul benda di sekitar dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Apriyanti, 2015) tentang perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game* online di kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. Penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam

penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif dengan tahap : reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja diwilayah kelurahan Ngagel Rejo Surabaya gemar bermain *game online Point Blank (PB), Defense of the Ancients (DotA), dan Counter Strike (CS)*. Faktor yang membuat remaja gemar bermain *game online* yaitu kecanduan, fitur game yang menarik dan untuk menambah teman. Bentuk perilaku agresif yang muncul yaitu perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain *game* seperti menendang, memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 dapat disimpulkan bahwa :

1. Kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 sebagian besar sedang.
2. Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 sebagian besar sedang.
3. Ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.

#### **6.2 Saran**

1. Bagi orang tua

Diharapkan mampu membuat jadwal kegiatan harian, mulai dari bangun tidur, jadwal solat, sekolah, dan jadwal kegiatan dirumah.

2. Bagi sekolah

Diharapkan membuat kegiatan yang positif di sekolah, dan memfasilitasi penitipan hp.

3. Bagi peneliti remaja

Bagi remaja yang suka bermain game online, bisa memodifikasi atau menciptakan game yang lebih kreatif dan positif.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Kecanduan *game online* saat ini sudah menyebar luas dikalangan anak usia sekolah, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, A., 2009, Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data, Ird edn., Salemba Medika., Jakarta
- Arikunto, S., 2010, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, ed rev., Rineka Pelajar., Yogyakarta
- Azwar, S., 2011. Sikap Manusia Teori dan Pengukuran, 2nd edn., Pustaka Pelajar., Yogyakarta
- Azwar, Saifudin. 2012. Penyusunan Skala Psikologi. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Development. USA : New Reader Publishing.*
- Amanda, Agustina rika, 2016. Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda.
- Apriyanti, Merry Fitria, 2015. Perilaku Agresif Reamaja Yang Gemar Bermain *Game Online* (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Chaplin, J.P, 2011. Kamus Lengkap Psikologi, Jakarta : PT Raja, Grafindo Persada.
- Chang & Chan, 2008. *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediator*
- Dayakisni dan Hudaniah, 2009. Psikologi. UMM Press
- Hurlock, E.B, 2006. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan (edisi kelima). Jakarta : Erlangga
- Pratiwi ,P.C (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja. Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://Candrajiwa.Psikologi.Fk.UNS.ac.id>
- Ribi , A. 2011. Menanggulangi kecanduan Game on-line pada anak. Jakarta : Pustaka Mina

- Satria, Rivo Amanda, 2015. Hubungan Kecanduan Bermain *Video Game* Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang.
- Santrock, J.W (2017). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar ; Sherly Saragih, Jakarta : Erlangga
- Saputra, dkk, 2009. *Sejarah Perkembangan Game Online*. Jakarta : Rineka Cipta
- Santrock, 2003, *Adolescence : Perkembangan Remaja* (edisi keenam). Jakarta : Erlangga
- Trisnawati, J., Nauli, F.A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal ilmu keperawatan*.
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Jakarta : UPT. Unnes Press.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Diperoleh tanggal 29 September 2012.
- Young, K, 2010. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents*, *Jurnal. American*.



Lampiran 2



**PERPUSTAKAAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

**SURAT PERNYATAAN**  
**Pengecekan Judul**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : MEFITA DWI LESTARI  
 NIM : 19.321.0080  
 Prodi : SI- Keperawatan  
 Tempat/Tanggal Lahir: Nganjuk/ 9 Maret 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat : Desa Delfma Jaya kec. Kerinci karam kab. Slak  
 No. Tlp/HP : 08 2245 863059  
 email : Meritaxu09@yahoo.com  
 Judul Penelitian : Hubungan kecanduan Bermain Game online  
 Dengan Perilaku Agresif Pada Anak kelas 2 SMP.

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **tidak ada** dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui

Ka. Perpustakaan



*(Handwritten signature)*

Dwi Nuriana, S. Kom., M.IP  
NIK.01.08.123

## Lampiran 3

YAYASAN SAMODRA ILMU CENDEKIA  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN**  
**“INSAN CENDEKIA MEDIKA”**



Website : [www.stikesicme-jbg.ac.id](http://www.stikesicme-jbg.ac.id)

SK. MENDIKNAS NO.141/D/O/2005

No. : 506/KTI/BAAK/K31/073127/IV/2018  
 Lamp. : -  
 Perihal : Ijin Penelitian

Jombang, 27 April 2018

Kepada :

Yth. Kepala Sekolah SMP Sawunggaling  
 di  
 Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan studi di Program Studi **S1 - Keperawatan** Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan “Insan Cendekia Medika” Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : **MERITA AYU LESTARI**  
 NIM : 14 321 0080  
 Judul Penelitian : *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua  
  
**H. Imam Fatoni, SKM., MM**  
 NIK: 03.04.022

Jl. Halmahera 33 Jombang  
 Jl. Kemuning 57 Jombang  
 Telp. 0321 8494886, Fax. 0321 8494335

Lampiran 4



YAYASAN PENDIDIKAN SAWUNGGALING JOMBANG

**SMP SAWUNGGALING JOMBANG**

JL. PROF. MOH. YAMIN 08 JOMBANG TELP / FAX : 0321 863543

Email : smpsawunggaling.jombang@gmail.com

Kode Pos : 61419

Nomor : 78 /I04.121/SMP.4/SWG/TU/V/2018  
 Lampiran : -  
 Hal : **Surat Balasan**

Kepada :  
 Yth. : Sdr. Pembantu Ketua Bidang Akademik  
 STIKES INSAN CENDIKIA MEDIKA  
 Di -  
 Jombang

Sehubungan dengan surat saudara tertanggal 27 Bulan April Tahun 2018 Nomor : 506/KTI/BAAK/K31/073127/IV/2018 tentang permohonan ijin penelitian untuk mahasiswi :

Nama : MERITA AYU LESTARI  
 NIM : 143210080  
 Prodi : S1 KEPERAWATAN STIKES INSAN CENDIKIA MEDIKA  
 Judul Penelitian : Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja

Maka dengan ini kami tidak berkeberatan memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di SMP SAWUNGGALING Jombang. Demikian harap menjadikan maklum, dan mendapat perhatian sepenuhnya.

Jombang, 05 Mei 2018

Kepala SMP Sawunggaling Jombang



Lampiran 5

**LEMBAR PERMOHONAN CALON RESPONDEN**

Kepada

Yth : Calon responden

Di SMP Sawunggaling Jombang

Yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika :

Nama : Merita Ayu Lestari  
NIM : 14.321.0080  
Prodi : S1 Keperawatan  
Institusi : STIKes Insan Cendekia Medika

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah informasi tentang kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja.

Sebagai bukti ketersediaan menjadi responden dalam penelitian, saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah kami siapkan. Mohon partisipasi anda dalam bersedia untuk mengisi lembar kuesioner dan sebelumnya saya ucapkan terima kasih.

Jombang, 2018  
Peneliti

**Merita Ayu Lestari**  
**NIM: 14.321.0080**

Lampiran 6

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Dengan surat ini saya menyatakan bahwa saya bersedia menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Merita Ayu Lestari  
NIM : 14.321.0080  
Prodi : S1 Keperawatan  
Institusi : Insan Cendeki Medika Jombang  
Judul penelitian : hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja.

Saya telah mendapatkan penjelasan dari peneliti tentang tujuan penelitian ini. Saya bersedia mengisi kuesioner sesuai dengan keyakinan saya untuk penelitian ini. Demikian pernyataan ini saya buat secara sukarela dan tanpa suatu paksaan dari siapapun.

Jombang, 2018

(.....)

## Lampiran 7

**KISI-KISI KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU AGRESIF REMAJA**

## 1. Kisi-kisi variabel kecanduan game online

No	Indikator	Aitem	Total
1.	Frekuensi	3,4,5,6	4
2.	Durasi waktu	1,2	2
			6

## 2. Kisi-kisi variabel perilaku agresif pada remaja

No	Bentuk agresif	Indikator Perilaku	Aitem		Total
			favorable	unfavorable	
1.	Perilaku agresif fisik	Memukul, menendang, melempar	1,8,17	2,14	5
2.	Perilaku agresif verbal	Mengancam secara verbal, mengumpat, menggossip	15,18	3,9,19	5
3.	Penyerangan terhadap suatu objek	Membanting, menendang benda	4,10,20	5,11	5
4.	Melanggar hak milik atau hak orang lain	Merampas	6,12	7,13,16	5
					20

## Lampiran 8

**BIODATA RESPONDEN**  
**KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA**  
**KELAS 2 DI SMP SAWUNGGALING JOMBANG**

Cara menjawab: berilah tanda centang (  ) pada setiap jawaban dari pernyataan dibawah ini.

## A. Data umum

1. No. responden : \_\_\_\_\_
2. Jenis kelamin : laki-laki   
: perempuan
3. Umur : .....tahun

## B. Data khusus

## 1. Game online

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Setiap bermain game online saya bermain $\geq 3$ jam				
2.	Setiap bermain game online saya bermain $\leq 2$ jam				
3.	Saya bermain game online sehari 2x lebih dari 1 jam				
4.	Saya bermain game online sehari 3x lebih dari 3 jam				
5.	Saya bermain game online sehari 2x kurang dari 2 jam				
6.	Saya bermain game online lebih dari 4x dalam sehari				

## 2. Perilaku agresif

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan saya.				
2.	Saya menghindar bila ada teman yang berusaha membuat saya marah				
3.	Meski diejek, saya tidak akan membalas ejekan teman saya				
4.	Saya membanting benda disekitar saya jika saya marah				
5.	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar saya jika saya sedang marah				
6.	Saya merebut barang teman dengan paksa, jika saya menginginkannya				
7.	Saya tidak akan merusak barang teman yang telah menjahili saya				
8.	Saya memukul teman yang telah mengejek saya				
9.	Saat tetap berbicara sopan dengan orang yang telah berkata kasar kepada saya				
10.	Saya akan membanting pintu jika sedang marah				
11.	Saya lebih suka berdiam diri jika sedang marah				
12.	Saya akan mencoret-coret bangku dan meja teman saya				
13.	Saya akan merawat barang teman yang saya pinjam				
14.	Saya tetap bersikap baik pada teman yang telah menjahili saya				

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Selalu</b>	<b>Ser in g</b>	<b>Jaran g</b>	<b>Tidak pernah</b>
15.	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain game online				
16.	Saya tidak akan mengambil barang yang bukan milik saya				
17.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang				
18.	Saya suka berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat saya				
19.	Saya diam saja meskipun teman-teman mengejek saya				
20.	Saya akan menendang atau memukul benda apa saja jika sedang marah				

## Lampiran 9

## UJI VALIDITAS RELIABILITAS GAME ONLINE

No	item1	item2	item3	item4	item5	item6	total
1	2	2	2	2	1	2	11
2	4	4	4	4	3	4	23
3	2	3	3	3	2	3	16
4	1	2	2	2	3	2	12
5	2	3	4	4	4	4	21
6	3	3	4	4	4	4	22
7	2	3	1	3	3	3	15
8	3	4	4	3	3	3	20
9	4	2	4	4	3	4	21
10	3	4	3	3	3	3	19
11	4	4	3	4	2	4	21
12	4	4	4	4	4	4	24
13	4	4	4	3	3	3	21
14	4	4	3	4	2	2	19
15	4	4	4	3	2	2	19

## Correlations

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	total
item1	Pearson Correlation	1	.649**	.628*	.637*	.016	.321	.760**
	Sig. (2-tailed)		.009	.012	.011	.955	.244	.001
	N	15	15	15	15	15	15	15
item2	Pearson Correlation	.649**	1	.425	.403	.101	.140	.625
	Sig. (2-tailed)	.009		.115	.136	.719	.619	.013
	N	15	15	15	15	15	15	15
item3	Pearson Correlation	.628*	.425	1	.582*	.414	.487	.821**
	Sig. (2-tailed)	.012	.115		.023	.125	.065	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
item4	Pearson Correlation	.637*	.403	.582*	1	.458	.750**	.860**
	Sig. (2-tailed)	.011	.136	.023		.086	.001	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15
item5	Pearson Correlation	.016	.101	.414	.458	1	.636*	.581
	Sig. (2-tailed)	.955	.719	.125	.086		.011	.023
	N	15	15	15	15	15	15	15
item6	Pearson Correlation	.321	.140	.487	.750**	.636*	1	.742**
	Sig. (2-tailed)	.244	.619	.065	.001	.011		.002
	N	15	15	15	15	15	15	15
total	Pearson Correlation	.760**	.625	.821**	.860**	.581	.742**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.013	.000	.000	.023	.002	
	N	15	15	15	15	15	15	15

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.821	.827	6

No	ITEM																				total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	61
2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	47
3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
4	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	29
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	23
6	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	27
7	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	27
8	2	1	2	2	3	3	4	2	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
9	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	28
10	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	32
11	2	4	2	3	4	2	1	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	57
12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
13	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	31
14	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	3	1	3	2	4	2	2	2	2	44
15	2	1	2	2	1	4	1	3	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	33

## Correlations

	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	total
item1 Pearson Correlation	1	.368	1.000	.564	.368	.206	.368	.674	.206	.368	.238	.536	.182	.349	.378	.693	.206	.530	.659	.206	.577
Sig. (2-tailed)		.177	.000	.029	.177	.462	.177	.006	.462	.177	.393	.039	.515	.202	.165	.004	.462	.042	.008	.462	.024
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item2 Pearson Correlation	.368	1	.368	.508	.691	.149	-.005	.321	.381	.691	.347	.671	.490	.671	.583	.381	.459	.613	.206	.459	.659
Sig. (2-tailed)	.177		.177	.053	.004	.595	.985	.243	.161	.004	.206	.006	.064	.006	.023	.161	.085	.015	.462	.085	.008
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item3 Pearson Correlation	1.000	.368	1	.564	.368	.206	.368	.674	.206	.368	.238	.536	.182	.349	.378	.693	.206	.530	.659	.206	.577
Sig. (2-tailed)	.000	.177		.029	.177	.462	.177	.006	.462	.177	.393	.039	.515	.202	.165	.004	.462	.042	.008	.462	.024
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item4 Pearson Correlation	.564	.508	.564	1	.508	.221	.077	.299	.221	.508	.608	.619	.323	.453	.323	.221	.221	.508	.564	.221	.547
Sig. (2-tailed)	.029	.053	.029		.053	.429	.786	.279	.429	.053	.016	.014	.240	.090	.240	.429	.429	.053	.029	.429	.035
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item5 Pearson Correlation	.368	.691	.368	.508	1	.459	.459	.321	.845	.691	.547	.850	.676	.850	.769	.691	.768	.923	.530	.768	.933
Sig. (2-tailed)	.177	.004	.177	.053		.085	.085	.243	.000	.004	.035	.000	.006	.000	.001	.004	.001	.000	.042	.001	.000
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item6 Pearson Correlation	.206	.149	.206	.221	.459	1	.381	.482	.459	.613	.447	.137	.583	.137	.304	.304	.381	.536	.530	.381	.565
Sig. (2-tailed)	.462	.595	.462	.429	.085		.161	.069	.085	.015	.095	.627	.023	.627	.271	.270	.161	.039	.042	.161	.028
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item7 Pearson Correlation	.368	-.005	.368	.077	.459	.381	1	.321	.613	-.005	.247	.404	.490	.404	.583	.613	.459	.613	.693	.459	.597
Sig. (2-tailed)	.177	.985	.177	.786	.085	.161		.243	.015	.985	.376	.135	.064	.135	.023	.015	.085	.015	.004	.085	.019
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item8 Pearson Correlation	.674	.321	.674	.299	.321	.482	.321	1	.241	.482	.415	.278	.483	.185	.483	.482	.321	.482	.506	.321	.589
Sig. (2-tailed)	.006	.243	.006	.279	.243	.069	.243		.387	.069	.124	.316	.068	.509	.068	.069	.243	.069	.054	.243	.021
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item9 Pearson Correlation	.206	.381	.206	.221	.845	.459	.613	.241	1	.381	.447	.671	.490	.671	.583	.691	.923	.768	.530	.923	.821
Sig. (2-tailed)	.462	.161	.462	.429	.000	.085	.015	.387		.161	.095	.006	.064	.006	.023	.004	.000	.001	.042	.000	.000
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item10 Pearson Correlation	.368	.691	.368	.508	.691	.613	-.005	.482	.381	1	.547	.493	.490	.493	.397	.381	.459	.613	.206	.459	.684
Sig. (2-tailed)	.177	.004	.177	.053	.004	.015	.985	.069	.161		.035	.062	.064	.062	.143	.161	.085	.015	.462	.085	.005
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item11 Pearson Correlation	.238	.347	.238	.608	.547	.447	.247	.415	.447	.547	1	.492	.497	.377	.377	.147	.547	.547	.448	.547	.628
Sig. (2-tailed)	.393	.206	.393	.016	.035	.095	.376	.124	.095	.035		.063	.059	.167	.166	.602	.035	.035	.094	.035	.012
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item12 Pearson Correlation	.536	.671	.536	.619	.850	.137	.404	.278	.671	.493	.492	1	.415	.897	.629	.671	.582	.761	.536	.582	.813
Sig. (2-tailed)	.039	.006	.039	.014	.000	.627	.135	.316	.006	.062	.063		.124	.000	.012	.006	.023	.001	.039	.023	.000
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
item13 Pearson Correlation	.182	.490	.182	.323	.676	.583	.490	.483	.490	.490	.497	.415	1	.415	.888	.304	.397	.769	.573	.397	.713
Sig. (2-tailed)	.515	.064	.515	.240	.006	.023	.064	.068	.064	.064	.059	.124		.124	.000	.271	.143	.001	.026	.143	.003
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

Item14 Pearson Correlation	.349	.671	.349	.453	.850	.137	.404	.185	.671	.493	.377	.897	.415	1	.629	.671	.582	.761	.349	.582	.770
Sig. (2-tailed)	.202	.006	.202	.090	.000	.627	.135	.509	.006	.062	.167	.000	.124		.012	.006	.023	.001	.202	.023	.001
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item15 Pearson Correlation	.378	.583	.378	.323	.769	.304	.583	.483	.583	.397	.377	.629	.888	.629	1	.583	.490	.862	.573	.490	.795
Sig. (2-tailed)	.165	.023	.165	.240	.001	.271	.023	.068	.023	.143	.166	.012	.000	.012		.023	.064	.000	.026	.064	.000
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item16 Pearson Correlation	.693	.381	.693	.221	.691	.304	.613	.482	.691	.381	.147	.671	.304	.671	.583	1	.613	.768	.530	.613	.771
Sig. (2-tailed)	.004	.161	.004	.429	.004	.270	.015	.069	.004	.161	.602	.006	.271	.006	.023		.015	.001	.042	.015	.001
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item17 Pearson Correlation	.206	.459	.206	.221	.768	.381	.459	.321	.923	.459	.547	.582	.397	.582	.490	.613	1	.691	.368	1.000	.784
Sig. (2-tailed)	.462	.085	.462	.429	.001	.161	.085	.243	.000	.085	.035	.023	.143	.023	.064	.015		.004	.177	.000	.001
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item18 Pearson Correlation	.530	.613	.530	.508	.923	.536	.613	.482	.768	.613	.547	.761	.769	.761	.862	.768	.691	1	.693	.691	.958
Sig. (2-tailed)	.042	.015	.042	.053	.000	.039	.015	.069	.001	.015	.035	.001	.001	.001	.000	.001	.004		.004	.004	.000
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item19 Pearson Correlation	.659	.206	.659	.564	.530	.530	.693	.506	.530	.206	.448	.536	.573	.349	.573	.530	.368	.693	1	.368	.694
Sig. (2-tailed)	.008	.462	.008	.029	.042	.042	.004	.054	.042	.462	.094	.039	.026	.202	.026	.042	.177	.004		.177	.004
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Item20 Pearson Correlation	.206	.459	.206	.221	.768	.381	.459	.321	.923	.459	.547	.582	.397	.582	.490	.613	1.000	.691	.368	1	.784
Sig. (2-tailed)	.462	.085	.462	.429	.001	.161	.085	.243	.000	.085	.035	.023	.143	.023	.064	.015	.000	.004	.177		.001
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
total Pearson Correlation	.577	.659	.577	.547	.933	.565	.597	.589	.821	.684	.628	.813	.713	.770	.795	.771	.784	.958	.694	.784	1
Sig. (2-tailed)	.024	.008	.024	.035	.000	.028	.019	.021	.000	.005	.012	.000	.003	.001	.000	.001	.001	.000	.004	.001	
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	20

## Lampiran 10

Tabel Tabulasi Data Umum

<b>Nomer responden</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>umur</b>
R1	JK1	U3
R2	JK1	U2
R3	JK1	U3
R4	JK1	U2
R5	JK1	U2
R6	JK1	U2
R7	JK1	U2
R8	JK1	U1
R9	JK1	U2
R10	JK1	U2
R11	JK1	U2
R12	JK1	U3
R13	JK1	U3
R14	JK1	U3
R15	JK1	U3
R16	JK1	U2
R17	JK1	U2
R18	JK1	U1
R19	JK1	U1
R20	JK1	U1
R21	JK1	U2
R22	JK1	U1
R23	JK1	U2
R24	JK1	U1
R25	JK1	U3
R26	JK1	U2
R27	JK1	U1
R28	JK1	U2
R29	JK1	U2
R30	JK1	U3
R31	JK1	U1
R32	JK1	U3
R33	JK1	U3
R34	JK1	U2
R35	JK1	U2
<b>Jumlah</b>	<b>JK1 = 35</b>	<b>U1 = 8</b>
		<b>U2 = 17</b>
		<b>U3 = 10</b>

Tabulasi Data Kecanduan Game Online											
No.Resp	Pernyataan						SP	SM	%	Kategori	Kode
	1	2	3	4	5	6					
R1	2	2	2	2	2	2	12	24	50,00	sedang	2
R2	2	4	4	4	3	3	20	24	83,33	tinggi	1
R3	2	3	2	1	2	2	12	24	50,00	sedang	2
R4	3	2	3	4	4	4	20	24	83,33	tinggi	1
R5	2	2	3	2	3	2	14	24	58,33	sedang	2
R6	2	1	1	1	1	1	7	24	29,17	rendah	3
R7	2	2	4	4	2	4	18	24	75,00	sedang	2
R8	2	2	2	3	3	3	15	24	62,50	sedang	2
R9	2	4	2	2	3	1	14	24	58,33	sedang	2
R10	2	1	4	4	4	4	19	24	79,17	tinggi	1
R11	2	3	3	3	4	4	19	24	79,17	tinggi	1
R12	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1
R13	1	1	4	3	3	2	14	24	58,33	sedang	2
R14	2	2	3	4	4	4	19	24	79,17	tinggi	1
R15	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1
R16	2	2	2	1	4	4	15	24	62,50	sedang	2
R17	2	3	4	3	4	3	19	24	79,17	tinggi	1
R18	2	2	4	2	3	4	17	24	70,83	sedang	2
R19	2	4	4	4	2	3	19	24	79,17	tinggi	1
R20	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1
R21	2	3	3	4	3	4	19	24	79,17	tinggi	1
R22	2	2	4	4	2	3	17	24	70,83	sedang	2
R23	2	2	3	1	3	3	14	24	58,33	sedang	2
R24	2	3	4	3	2	3	17	24	70,83	sedang	2
R25	2	4	3	3	3	4	19	24	79,17	tinggi	1
R26	3	4	1	3	4	4	19	24	79,17	tinggi	1
R27	2	4	3	4	4	3	20	24	83,33	tinggi	1
R28	2	3	3	3	3	3	17	24	70,83	sedang	2
R29	2	4	4	3	3	2	18	24	75,00	sedang	2
R30	2	3	3	4	3	4	19	24	79,17	tinggi	1
R31	2	3	3	1	1	4	14	24	58,33	sedang	2
R32	2	1	1	3	4	4	15	24	62,50	sedang	2
R33	2	4	3	2	4	4	19	24	79,17	tinggi	1
R34	2	2	3	2	3	3	15	24	62,50	sedang	2
R35	2	2	2	3	2	3	14	24	58,33	sedang	2
jumlah	71	96	106	102	107	113					
Rata-rata	2,03	2,74	3,03	2,91	3,06	3,23					

keterangan :

1 = tinggi

2 = sedang

3 = rendah



Parameter Pertanyaan	Durasi waktu		Frekuensi				SP	SM	100%	Kategori	Kode	
	1	2	3	4	5	6						
R1	2	2	2	2	2	2	12	24	50,00	sedang	2	
R2	2	4	4	4	3	3	20	24	83,33	tinggi	1	
R3	2	3	2	1	2	2	12	24	50,00	sedang	2	
R4	3	2	3	4	4	4	20	24	83,33	tinggi	1	
R5	2	2	3	2	3	2	14	24	58,33	sedang	2	
R6	2	1	1	1	1	1	7	24	29,17	rendah	3	
R7	2	2	4	4	2	4	18	24	75,00	sedang	2	
R8	2	2	2	3	3	3	15	24	62,50	sedang	2	
R9	2	4	2	2	3	1	14	24	58,33	sedang	2	
R10	2	1	4	4	4	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R11	2	3	3	3	4	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R12	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1	
R13	1	1	4	3	3	2	14	24	58,33	sedang	2	
R14	2	2	3	4	4	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R15	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1	
R16	2	2	2	1	4	4	15	24	62,50	sedang	2	
R17	2	3	4	3	4	3	19	24	79,17	tinggi	1	
R18	2	2	4	2	3	4	17	24	70,83	sedang	2	
R19	2	4	4	4	2	3	19	24	79,17	tinggi	1	
R20	2	4	4	4	4	4	22	24	91,67	tinggi	1	
R21	2	3	3	4	3	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R22	2	2	4	4	2	3	17	24	70,83	sedang	2	
R23	2	2	3	1	3	3	14	24	58,33	sedang	2	
R24	2	3	4	3	2	3	17	24	70,83	sedang	2	
R25	2	4	3	3	3	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R26	3	4	1	3	4	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R27	2	4	3	4	4	3	20	24	83,33	tinggi	1	
R28	2	3	3	3	3	3	17	24	70,83	sedang	2	
R29	2	4	4	3	3	2	18	24	75,00	sedang	2	
R30	2	3	3	4	3	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R31	2	3	3	1	1	4	14	24	58,33	sedang	2	
R32	2	1	1	3	4	4	15	24	62,50	sedang	2	
R33	2	4	3	2	4	4	19	24	79,17	tinggi	1	
R34	2	2	3	2	3	3	15	24	62,50	sedang	2	
R35	2	2	2	3	2	3	14	24	58,33	sedang	2	
jumlah	71	96	106	102	107	113						
Rata-rata	2,03	2,74	3,03	2,91	3,06	3,23						
rata2 parameter	2,39		3,06									

Parameter	FISIK							VERBAL							PENYERANGAN OBYEK							PELANGGARAN							Skor	Kriteria	Kategori	Kode			
	1	2	8	14	17	3	9	15	18	19	4	5	10	11	20	6	7	12	13	16	1	2	3	4	5	6	7	8					9	10	11
R1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	3	1	2	1	2	2	1	4	1	1	2	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R2	1	2	1	1	1	3	3	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R3	1	4	1	3	2	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R4	1	1	2	1	2	3	3	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	30	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R5	1	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	2	1	31	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R6	1	3	2	1	1	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R7	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	4	1	2	1	1	2	2	2	2	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R8	2	3	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R9	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R10	2	2	1	2	1	4	2	2	1	2	1	2	2	4	1	2	3	1	1	38	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R11	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	4	2	3	1	1	37	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R12	1	1	1	4	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	4	4	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R13	1	1	2	1	4	2	3	3	4	4	1	1	1	3	1	2	1	1	1	38	skor ≥ 40	Tinggi	1												
R14	1	4	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	4	2	1	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R15	4	4	1	1	2	1	1	3	1	2	4	4	1	1	1	1	1	1	4	39	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R16	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R17	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	1	2	1	1	4	1	1	1	37	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R18	1	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R19	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	4	1	2	1	4	1	1	2	32	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R20	3	2	1	1	1	4	4	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R21	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	4	1	1	2	1	2	1	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R22	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	1	1	2	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R23	1	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	3	2	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R24	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R25	4	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R26	2	1	2	2	3	2	1	3	2	1	4	3	3	3	3	3	2	3	1	46	skor ≥ 40	Tinggi	1												
R27	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R28	3	2	3	3	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	1	1	2	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R29	1	1	2	1	1	4	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	31	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R30	3	3	1	1	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	4	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R31	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	2	1	1	4	1	1	1	33	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R32	1	4	2	2	2	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	1	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R33	2	4	1	2	1	4	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R34	1	3	3	2	1	2	3	1	1	1	2	2	1	2	1	2	3	1	1	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
R35	2	2	2	1	1	3	3	2	1	1	3	3	1	1	1	1	2	1	2	34	20 ≤ skor ≤ 40	sedang	2												
jumlah	65	78	56	55	51	78	63	60	49	60	68	75	49	57	54	51	76	54	46	55															
rata-rata	1,86	2,23	1,60	1,57	1,46	2,23	1,80	1,71	1,40	1,71	1,94	2,14	1,40	1,63	1,54	1,46	2,17	1,54	1,31	1,57															
rata2 parameter																																			

1,74

1,73

1,77

1,61

## Lampiran 11

## Frekuensi data umum

## Frequencies

## Statistics

		jenis kelamin	umur
N	Valid	35	35
	Missing	0	0

## Frequency Table

## jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	35	100.0	100.0	100.0

## umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	8	22.9	22.9	22.9
	14	17	48.6	48.6	71.4
	15	10	28.6	28.6	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

## Frekuensi data khusus

## Frequencies

		Statistics	
		game online	perilaku agresif
N	Valid	35	35
	Missing	0	0

## Frequency Table

		game online			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	16	45.7	45.7	45.7
	2	18	51.4	51.4	97.1
	3	1	2.9	2.9	100.0
Total		35	100.0	100.0	

		perilaku agresif			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	2	5.7	5.7	5.7
	sedang	33	94.3	94.3	100.0
Total		35	100.0	100.0	

## Crosstabs

game online \* perilaku agresif Crosstabulation

			perilaku agresif		Total
			tinggi	sedang	
game online	tinggi	Count	1	15	16
		% within perilaku agresif	50.0%	45.5%	45.7%
		% of Total	2.9%	42.9%	45.7%
	sedang	Count	1	17	18
		% within perilaku agresif	50.0%	51.5%	51.4%
		% of Total	2.9%	48.6%	51.4%
	rendah	Count	0	1	1
		% within perilaku agresif	.0%	3.0%	2.9%
		% of Total	.0%	2.9%	2.9%
Total	Count	2	33	35	
	% within perilaku agresif	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	5.7%	94.3%	100.0%	

game online \* jenis kelamin Crosstabulation

			jenis kelamin	
			1	Total
game online	1	Count	16	16
		% within jenis kelamin	45.7%	45.7%
		% of Total	45.7%	45.7%
	2	Count	18	18
		% within jenis kelamin	51.4%	51.4%
		% of Total	51.4%	51.4%
	3	Count	1	1
		% within jenis kelamin	2.9%	2.9%
		% of Total	2.9%	2.9%
Total	Count	35	35	
	% within jenis kelamin	100.0%	100.0%	
	% of Total	100.0%	100.0%	

game online \* umur Crosstabulation

			umur			Total
			13 tahun	14 tahun	15 tahun	
game online	tinggi	Count	3	7	6	16
		% within umur	37.5%	41.2%	60.0%	45.7%
		% of Total	8.6%	20.0%	17.1%	45.7%
	sedang	Count	5	9	4	18
		% within umur	62.5%	52.9%	40.0%	51.4%
		% of Total	14.3%	25.7%	11.4%	51.4%
	rendah	Count	0	1	0	1
		% within umur	.0%	5.9%	.0%	2.9%
		% of Total	.0%	2.9%	.0%	2.9%
Total		Count	8	17	10	35
		% within umur	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	22.9%	48.6%	28.6%	100.0%

perilaku agresif \* jenis kelamin Crosstabulation

			jenis kelamin	
			1	Total
perilaku agresif	1	Count	6	6
		% within jenis kelamin	17.1%	17.1%
		% of Total	17.1%	17.1%
	2	Count	29	29
		% within jenis kelamin	82.9%	82.9%
		% of Total	82.9%	82.9%
Total		Count	35	35
		% within jenis kelamin	100.0%	100.0%
		% of Total	100.0%	100.0%

perilaku agresif \* umur Crosstabulation

			umur			Total	
			13 tahun	14 tahun	15 tahun		
perilaku agresif	tinggi	Count	0	1	1	2	
		% within umur	.0%	5.9%	10.0%	5.7%	
		% of Total	.0%	2.9%	2.9%	5.7%	
	sedang	Count	8	16	9	33	
		% within umur	100.0%	94.1%	90.0%	94.3%	
		% of Total	22.9%	45.7%	25.7%	94.3%	
	Total		Count	8	17	10	35
			% within umur	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
			% of Total	22.9%	48.6%	28.6%	100.0%

## UJI BIVARIAT

### Nonparametric Correlations

			Correlations	
			game online	perilaku agresif
Spearman's rho	game online	Correlation Coefficient	1.000	.342*
		Sig. (2-tailed)	.	.044
		N	35	35
	perilaku agresif	Correlation Coefficient	.342*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.044	.
		N	35	35

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 12

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**  
**MAHASISWA PROGRAM SI-ILMU KEPERAWATAN**  
**STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**  
**TAHUN 2018**

Nama Mahasiswa : MERITA  
 NIM : 19-321-0080  
 Judul Skripsi : PENYARUH KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA  
 Pembimbing : INAYATUR ROSYIDAH, S.KEP., N.S., M.KEP.

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
	19/2 2018	Konsultasi Tema	Dr.
	23/2 2018	tee judul	Dr.
	2/3 2018	Revisi bab I	Dr.
	8/3 2018	tee bab I, lanjut bab II	Dr.
	13/3 2018	Revisi: bab II & III	Dr.
	19/3 2018	Revisi: bab IV & V	Dr.
	24/3 2018	bab II, narasumber penelitian, bab III, revisi kepen- lanjut bab IV	Dr.
	2/5 2018	tee bab II, III, IV, lanjut revisi? keaman- an kebidanan	Dr.
	9/5 2018	tee bab I & II, Supra Abstrak & Klasifikasi	Dr.
	4/7 2018	Revisi: bab I & II	Dr.
	7/7 2018	Revisi: Paragraf	Dr.

Jombang, ..... 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi: S1

Koordinator Skripsi

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**  
**MAHASISWA PROGRAM SI-ILMU KEPERAWATAN**  
**STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**  
**TAHUN 2018**

Nama Mahasiswa : MERITA PRU L  
 NIM : 19.321.0080  
 Judul Skripsi : Hubungan kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja  
 Pembimbing : INATATUR ROSYIDATI S.Kep.,Ns. M.Kep

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
	12/2018 7	Revisi Abstrak	

Jombang, ..... 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI

Koordinator Skripsi

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**  
**MAHASISWA PROGRAM S1-ILMU KEPERAWATAN**  
**STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**  
**TAHUN 2018**

Nama Mahasiswa : MSEITA ATU L  
 NIM : 11-3210080  
 Judul Skripsi : PENGARUH KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA.  
 Pembimbing : Iva Miliza Hari Rahmanti, S.Kep., Ns., M.Kep.

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
1.	20 / 21 / 2 2018	- Disetujui Tema penelitian - Acc Tema penelitian - Cek Tema ke Perpustakaan	
2.	7 / 3 2018	- Revisi kromologi awal skripsi - Referensi & kutipan	
3.	12 / 3 2018	- Tambahkan sumber masalah awal 1 - lanjut bab II	
4.	6 / 4 2018	- Revisi bab 4. - perbaiki kromologi - penulisan, tabulasi dicek kembali	
5.	16 / 4 2018	Acc sidang proposal	
6.	9 Juli 2018	- Revisi bab 5 dan 6 - perbaiki Abstrak.	

Jombang, ..... 2018

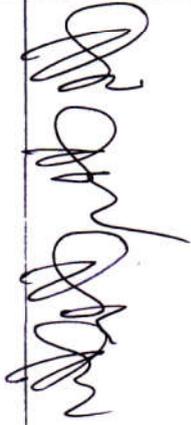
Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Koordinator Skripsi

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**  
**MAHASISWA PROGRAM S1-ILMU KEPERAWATAN**  
**STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**  
**TAHUN 2018**

Nama Mahasiswa : MERITA AYU L  
 NIM : 19.321.0080  
 Judul Skripsi : Hubungan kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.  
 Pembimbing : IVA MELIA HANI PRATMAWATI, S.Kep.,Ns.,M.Kep

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
7.	16/7 2018	Ace Hasre reuwi Gal r da b pabate Abetula dr di lggubte	
8.	17/7 2018	Az Abetula B.Indonezia	
9.	18/7 2018	Az Abria Hasre	

Jombang, ..... 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Koordinator Skripsi