



**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU  
AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**PAMOR OKTALIA**

**010116A061**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2020**

Universitas Ngudi Waluyo  
Fakultas Keperawatan  
Program Studi S1 Keperawatan  
Pamor Oktalia  
010116A061

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN

xiv + 72 halaman + 2 gambar + 7 tabel + 12 lampiran

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** Perilaku agresif adalah reaksi berupa serangan yang dilakukan individu terhadap orang maupun benda – benda sekitarnya dengan sengaja yang bermaksud menyakiti dan merusaknya. Dan pada akhir – akhir ini perilaku agresif semakin meningkat, salah satu penyebabnya adalah kecanduan game online. *Game online* sangat disukai semua kalangan, termasuk remaja. Penggunaan media berbau kekerasan seperti *game online* dalam jangka panjang dapat meningkatkan perilaku agresif dan menanamkan pola pikir mengenai tindakan kekerasan.

**Tujuan :** Mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran

**Metode :** Desain penelitian ini adalah *deskriptif korelasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 dan 8 di SMP Negeri 4 Ungaran dengan jumlah populasinya yaitu 513 siswa. Sampel yang digunakan yaitu 225 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* yaitu instrument *Game Addiction Scale* (GAS), kemudian peneliti menggunakan kuesioner Buss-Perry *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) untuk mengukur tingkat perilaku agresif. Analisis data yang digunakan dengan uji *chi-square*.

**Hasil penelitian:** Penelitian dengan menggunakan uji *chi square* diperoleh *p-value* sebesar  $0,000 \leq \alpha (0,05)$ , yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu (57,4%).

**Saran :** Remaja diharapkan membatasi penggunaan *game online* setiap harinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana untuk menurunkan tingkat perilaku agresif.

**Kata Kunci :** Kecanduan *game online*, perilaku agresif, remaja

**Kepustakaan :** 68 (2009-2019)

**Universitas Ngudi Waluyo  
Nursing Faculty  
Nursing Study Program  
Pamor Oktalia  
010116A061**

**THE CORRELATION BETWEEN THE ADDICTION TO PLAY ONLINE GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF STUDENTS IN SMP NEGERI (STATE JUNIOR HIGH SCHOOL) 4 UNGARAN**

**xiv + 72 pages + 2 pictures + 7 tables + 12 attachments**

**ABSTRACT**

**Background:** Aggressive behavior is a reaction in the form of attacks carried out by individuals against people or objects around them intentionally that intend to hurt and damage it. And lately, aggressive behavior has increased, one of the causes is an addiction to online games. Online games are very popular among all people, including teenagers. The use of violent media such as online games, in the long term, can increase aggressive behavior and instill the mindset about acts of violence.

**Objective:** To find out the correlation between online games addiction and aggressive behavior of students in SMP Negeri 4 Ungaran

**Method:** The design of this study was descriptivecorrelational with cross-sectional approach. The population in this studywas all students in the seventh and eighthgrades at SMP Negeri 4 Ungaran with a total population of 513 students. The samples usedwere 225 students with purposive sampling technique. The measuring instrumentused to measure the level of online games addiction was the Game Addiction Scale(GAS) instrument, then the researcher used the Buss-Perry Aggression QuestionnaireScale (BPAQ) questionnaire to measure the level of aggressive behavior. Analysis of the data used chi-square test.

**The results of the study:**The results using Chi Square test obtained a p-value of  $0,000 \leq (\alpha = 0.005)$  there was a significant correlation between online games addiction and aggressive behavior of students in SMP Negeri 4 Ungaran. Responden who experienced heavy online game addiction tended to have high aggressive behavior, as with as (80,6%), compared to respondents who experienced addiction to online games low aggressive behavior as with as (57,4%).

**Suggestion:** Teenagers are expected to limit the use of onlinegames everyday by arranging a simple schedule of activities to reduce the level of aggressive behavior.

**Keywords:** Online Games Addiction, Aggressive Behavior, Teenagers

**Literatures:**68 (2009-2019)

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul :  
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU  
AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN**

Disusun oleh;  
**PAMOR OKTALIA**  
**NIM. 010116A061**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO UNGARAN**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing dan telah  
Diperkenankan untuk diujikan

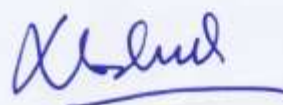
Ungaran, 10 Juli 2020

**Pembimbing I**



Ns. Trimawati, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 0622088302

**Pembimbing II**



Ns. Abdul Wakhid, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Jiwa  
NIDN. 0602027901

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul  
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU  
AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN**

Disusun oleh;  
**PAMOR OKTALIA**  
**NIM. 010116A061**

Telah diujikan dan disahkan didepan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari : Senin  
Tanggal : 20 Juli 2020

Tim Penguji:  
**Ketua/Pembimbing Utama**



Ns. Trimawati, S.Kep., M.Kep

NIDN. 0622088302

**Anggota/Penguji**

**Anggota/Pembimbing Pendamping**



Ns. Puji Lestari, S.Kp., M.Kes., (Epid)  
NIDN. 0022038101



Ns. Abdul Wakhid, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Jiwa  
NIDN. 0602027901

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi S1 Keperawatan**



Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes  
NIDN. 0614087402

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi:

Nama : Pamor Oktalia  
Tempat, tanggal lahir : Pati, 25 Oktober 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Keben Rt 04 Rw 03, Kecamatan Tambakromo,  
Kabupaten Pati

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Sidomulyo : Tahun 2003-2004
2. SDN Keben : Tahun 2004 - 2010
3. SMP N 1 Tambakromo : Tahun 2010 - 2013
4. SMA N 1 Pati : Tahun 2013 – 2016
5. Universitas Ngudi Waluyo : Tahun 2016 – sekarang

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Sutiyono  
Nama Ibu : Murdaningsih, S.Kep., Ns.  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Pekerjaan Ibu : PNS  
Alamat : Desa Keben Rt 04 Rw 03, Kecamatan Tambakromo, Kabupaten  
Pati.

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Pamor Oktalia  
NIM : 010116A061  
Mahasiswa : Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan  
Universitas Ngudi Waluyo

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi berjudul "**Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran**" adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam penelitian ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Pamor Oktalia

## HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pamor Oktalia

NIM : 010116A061

Mahasiswa : Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan  
Universitas Ngudi Waluyo

Menyatakan memberi kewenangan kepada Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, merawat, mempublikasikan Skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran”** untuk kepentingan akademik.

Ungaran, Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Pamor Oktalia



## **PRAKATA**

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafa'atnya sehingga skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP N 4 Ungaran” ini dapat terselesaikan dengan baik. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum, selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Rosalina, S.Kp., M.Kes selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
3. Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes, selaku ketua Program studi Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
4. Ns. Trimawati, S.Kep.,M.Kep, selaku pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu serta sabar membimbing, memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan proposal ini.
5. Ns. Abdul Wakhid, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J selaku pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu serta sabar membimbing, memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan proposal ini.
6. Dosen dan seluruh staf Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

7. Kepada kedua orang tua saya Bapak Sutiyono dan Ibu Murdaningsih, kakek dan nenek saya , serta adik terimakasih untuk segala kasih sayang, motivasi, doa serta dukungan secara moril dan materiil.
8. Kepada sahabat saya Frida Sari, Winda Ayuningtyas, Wardatul Muna, Nofi Melysa, Rieska Novianti, Shinta Kusumawardani, Yuliani dan Anisa Nurul Aini, dan teman- teman kos Ibu Salim terimakasih untuk motivasi, doa serta dukungannya.
9. Kepada seluruh teman – teman seperjuangan PSIK angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan serta motivasi.
10. Dan kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini.

Ungaran, Juli 2020



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
PERNYATAAN ORISINILITAS TULISAN .....	vi
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Teori .....	11
1. Remaja.....	11
2. Konsep Perilaku Agresif .....	17
3. Konsep Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
4. Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresif..	34
B. Kerangka Teori .....	39
C. Kerangka Konsep .....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN .....	41
A. Desain Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41

C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Variabel Penelitian .....	43
E. Definisi Operasional .....	44
F. Prosedur Penelitian.....	45
G. Pengumpulan Data .....	47
H. Etika Penelitian .....	51
I. Pengolahan Data .....	52
J. Analisis Data .....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	57
A. Analisis Univariat.....	57
B. Analisis Bivariat.....	58
BAB V PEMBAHASAN .....	61
A. Analisis Bivariat.....	61
B. Analisis Bivariat.....	67
C. Keterbatasan Penelian .....	71
BAB VI PENUTUP .....	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	39
Gambar 2.2 Kerangka Konsep .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	44
Tabel 3.2 Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Adiksi Game Online.....	49
Tabel 3.3 Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Perilaku Agresif .....	50
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan usia .....	57
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran.....	58
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran.....	58
Tabel 4.4 Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agesif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran.....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Tabulasi Hasil Penelitian
- Lampiran 2 : Data Hasil Penelitian
- Lampiran 3 : Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 4 : Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 5 : Kuesioner Skrining
- Lampiran 6 : Kuesioner Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Studi Pendahuluan
- Lampiran 8 : Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 9 : Surat Ijin Penelitian dan Mencari Data
- Lampiran 10: Surat Balasan Penelitian dan Mencari Data
- Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12: Lembar Konsultasi

