

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)