



**KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI SMP N 5 UNGARAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyarat Mencapai Gelar  
Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Oleh :  
**RIKI RESBIYANTO**  
**NIM. 010115A101**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS KEPERAWATAN**  
**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**  
**2020**

Universitas Ngudi Waluyo  
Program Studi S1 Keperawatan  
Skripsi, Agustus 2020  
Riki Resbiyanto  
010115A101

**Kecanduan *Game Online* Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMP N 5 Ungaran, xiv+72 Halaman+9 Gambar+7 Tabel+15 Lampiran**

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** 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 :** Untuk menganalisa hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran.

**Metode :** Design penelitian *deskriptif korelatif* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi seluruh siswa kelas 7 dan 8 di SMP N 5 Ungaran sebanyak 770 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 89 siswa dengan teknik *purposive sampling* menggunakan alat ukur kuesioner. Pengolahan data *editing, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan uji statistik *kendall-tau*.

**Hasil Penelitian :** Menunjukkan bahwa dari 89 responden mengalami kecanduan ringan yaitu 53 responden (59,6%), dan sebagian besar responden mengalami agresifitas sedang yaitu 61 responden (68,5%). Nilai  $p=0,001 < 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima, uji *kendall-tau* memperoleh nilai koefisiensi korelasi 0,520 maknanya 52% perilaku agresifitas dipengaruhi kecanduan *game online* dan 48% dipengaruhi faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa.

**Kesimpulan :** Dalam penelitian ini disimpulkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja

**Saran :** Bagi sekolah dan orangtua dapat digunakan sebagai pengawasan untuk mengurangi aktifitas bermain *game online* dan bagi remaja sebagai informasi bahwa *game online* memiliki segi negatif dan agar melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

**Kata kunci :** Remaja, kecanduan *game online*, perilaku agresif

**Kepustakaan :** 42 (2009-2019)

**Universitas Ngudi Waluyo  
Nursing Study Program  
Final Project, August 2020  
Riki Resbiyanto  
010115A101**

**The Correlation between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Adolescents in SMP N (State Junior High School) 5 Ungaran, xiv + 72 Pages + 9 Pictures + 7 Tables + 15 Attachments**

### **ABSTRACT**

**Background:** Games online addiction among adolescents is one of the problems experienced by adolescents. Online games have become a phenomenon at this time. Aggressive behavior is an act that is done by individuals deliberately with the aim to hurt or injure others both physically and verbally.

**Objective:** To analyze the correlation between game online addiction and aggressive behavior in adolescents at SMP N 5 Ungaran.

**Methods:** It used descriptive correlative research design with a cross sectional approach. The total population of 7th and 8th yearstudents at SMP N 5 Ungaran was 770 students and the samples used 89 students with purposive sampling technique. The t variables were measured by using a questionnaire. Data processing, editing, coding, scoring, tabulating, and analyzing data used Kendall-tau statistical test.

**Results:** It showed that 89 respondents experienced light addiction, namely 53 respondents (59.6%), and most of the respondents experienced moderate aggressiveness, namely 61 respondents (68.5%). P value = 0.001 <0.05, meaning H1 was accepted, the Kendall-tau test got a coefficient correlation of 0.520, meaning that 52% of aggressive behavior was influenced by online game addiction and 48% was influenced by social, personal, cultural, situational and mass media factors.

**Conclusion:** In this study, it is concluded that there is a correlation between online game addiction and aggressive behavior in adolescents.

**Suggestion:** Teachers and parents should supervise online gaming activities and the adolescents should acknowledge that online games have negative aspects and they should do other useful activities

**Keywords:** Adolescents, online game addiction, aggressive behavior

**Bibliographies:** 42 (2009-2019)

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI SMP N 5 UNGARAN**

Oleh :

**RIKI RESBIYANTO**

**NIM. 010115A101**

PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
★ UNIVERSITAS NGUDI WALUYO ★

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing dan telah  
diperkenankan untuk diujikan

Ungaran, 8 Agustus 2020

**Pembimbing Utama**



Rosalina, S.Kp.,M.Kes  
NIDN. 0621127102

**Pembimbing Pendamping**



Ns. Fiki Wijayanti, S,Kep.,M.Kep  
NIDN.0609018805

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI SMP NEGERI 5 UNGARAN**

Oleh :

**RIKI RESBIYANTO**

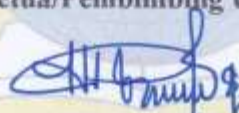
**NIM. 010115A101**

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

Hari : Jum'at

Tanggal : 14 Agustus 2020

Tim Penguji:  
**Ketua/Pembimbing Utama**

  
Rosalina, S.Kp., M.Kes  
NIDN. 0621127102

**Anggota/Penguji**


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

**Anggota/Pembimbing Pendamping**

  
Ns. Fiki Wijayanti, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 0609018805



Mengetahui,  
**Ketua Program Studi Keperawatan**

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

NAMA : Riki Resbiyanto  
JENIS KELAMIN : Laki-Laki  
TTL : Kab.Semarang 25 maret 1996  
ALAMAT : Bulu RT 01/06 Kec.Ungaran Timur Kab.Semarang

#### RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Pamardisiwi Ngobo PTP  
SD : SD N 2 Wringinputih  
SMP : SMP N 5 Ungaran  
SMA : SMA N 1 Tuntang

#### ORANGTUA/WALI

Nama Ayah : Muhlisin  
Alamat : Bulu RT 01/06 Kec.Ungaran Timur Kab.Semarang  
Nama Ibu : Siti *Mudrikah*  
Alamat : Bulu RT 01/06 Kec.Ungaran Timur Kab.Semarang

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riki Resbiyanto

NIM : 010115A101

Mahasiswa : S1 keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi berjudul "**Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di SMP N 5 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 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, Agustus 2020  
Yang membuat pernyataan



## HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riki Resbiyanto

NIM : 010115A101

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 “**Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di SMP N 5 Ungaran**” untuk kepentingan akademik.

Ungaran, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan  
Riki Resbiyanto



## PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “KECANDUAN *GAME ONLINE* BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA AWAL DI SMP N 5 UNGARAN ”. Sholawat dan salam tak lupa penulis lantunkan bagi Rasulullah SAW, manusia terbaik yang pernah ada didunia ini yang selalu menjadi sumber inspirasi penulis untuk selalu menjadi lebih baik diberbagai hal. Penulis membuat skripsi ini guna memenuhi tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan dibangku kuliah dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep) di Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin akan terwujud apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Rosalina, S. Kp.,M.Kes selaku Dekan fakultas keperawatan Universitas Ngudi Waluyo dan juga selaku Pembimbing Utama atas input, saran serta bimbingan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini
3. Ns. Umi Aniroh, S. Kep., M. Kes selaku Kaprodi Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
4. Ns.Fiki Wijayanti, S.Kep., M. Kep. Selaku Dosen Pembimbing pendamping atas input, saran dan bimbingan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, staf, karyawan dan karyawan di Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala ilmu dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis.

6. Ayah dan ibu serta saudara saya terimakasih atas didikannya selama ini, semangat, motivasi, cinta, kasih sayang dan do'a yang begitu tulus tiada hentinya diberikan kepada penulis.
7. Untuk teman-teman saya Anggy Ariestyo Wibowo, Ari Jatmiko, Andi Irawan serta Muhammad Fauzan atas bantuan dan do'anya dan terkhusus untuk Ardi Koas, Said Agil, Riska Novia Safitri, Oktaviana Putri, Axel Christina dan Putri Yuliana yang terus mengingatkan saya untuk menyelesaikan Skripsi ini
8. Serta teman-teman angkatan 2015 atas bantuan dan dukungan semangat yang telah kalian berikan selama kuliah sampai akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaan, do'a, bantuan, kritik dan saran semoga tetap terjalin tali persaudaraan yang tak pernah putus.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi institusi kesehatan.  
Wassalamua'alaikumWr.Wb.

Ungaran,....Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	vii
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	viii
PRAKATA .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan.....	9
D. Manfaat.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori .....	10
1. Konsep remaja.....	10
2. Konsep Game .....	13
3. Pengertian.....	13
4. Pengertian Genre Game .....	15
5. Jenis-jenis Genre Game.....	15
6. Konsep Kecanduan.....	19
7. Konsep Perilaku Agresif .....	25
B. Kerangka Teori.....	38
C. Kerangka konsep .....	39
D. Hipotesis .....	39

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel .....	40
D. Definisi Operasional.....	43
E. Metode Pengumpulan Data .....	44
F. Etika Penelitian .....	50
G. Pengolahan Data.....	51
H. Analisis Data .....	54

### BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian .....	57
---------------------------	----

### BAB V PEMBAHASAN

A. Analisis Univariat.....	60
B. Analisis Bivariat .....	66
C. Keterbatasan .....	69

### BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	38
Gambar 2.2 Kerangka konsep .....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional.....	43
Tabel 3.2	Kisi-kisi Kuisisioner Kecanduan <i>Game Online</i> .....	45
Tabel 3.3	Kisi-kisi Kuisisioner Perilaku Agresif.....	46
Tabel 3.4	Gambaran Hasil Uji Reliabilitas	
Tabel 3.5	Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Variabel Y .....	56
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 5 Ungaran.....	57
Table 4.2	Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran .....	57
Tabel 4.4	Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran.....	58

