

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 peneltitian 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 remajasebagai 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)