

**PENGARUH KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

SKRIPSI

**Sebagai Bagian Dari Persyaratan untuk Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi**



Siti Nurhaliza
19090000206

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Siti Nurhaliza
NIM : 19090000206
Universitas : Merdeka Malang
Fakultas : Psikologi
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game online*
Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja

Malang, 30 Agustus 2023

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

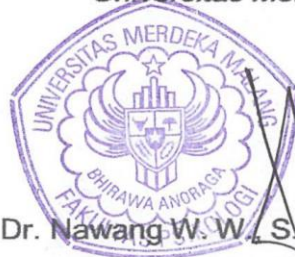
Dosen Pembimbing



Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang W. W., S.Psi., M.Si., Psikolog

**PENGARUH KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Siti Nurhaliza

19090000206

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 30 Agustus 2023

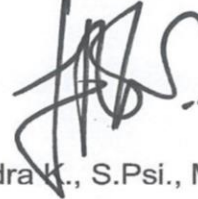
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Sekretaris Penguji



Firlia Candra K., S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota Penguji



Husnul Khotimah, S.Psi., MA

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Psikologi

Malang, 30 Agustus 2023

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang W. W., S.Psi., M.Si., Psikolog

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nurhaliza
Nomor Pokok : 19090000206
Program Studi : Psikologi
Psikologi Bidang Kajian Skripsian : Psikologi Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja
Lokasi Tempat Penelitian : Indonesia
Alamat Rumah Asal : Jln. Bilal no. 7 Medan, Sumatera Utara
No. Telp/Email : 087894161245
sitinurhaliza162001@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 30 Agustus 2023


Siti Nurhaliza

MOTTO

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”

(Zig Ziglar)

“Ketika kau melakukan usaha mendekati cita-citamu, di waktu yang bersamaan cita-citamu juga sedang mendekatimu. Alam semesta bekerja seperti itu.”

(Fiersa Besari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayahanda dan Ibunda. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku.”

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat serta karunia yang luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan RahmatNya. Atas karunia serta kemudahan yang telah Engkau berikan, akhirnya Karya Tulis Ilmiah yang sederhana ini dapat terselesaikan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nawang Warsi., S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
2. Ibu Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing utama. Terimakasih atas bimbingan, kritik, saran, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Terimakasih telah menuntun dan mendorong saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini Bu. Menjadi salah satu dari anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terimakasih Ibu, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan dan keberkahan.
3. Ibu Firlia Candra Kartika, S.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku co-pembimbing yang telah membimbing, memberikan kritik dan saran. Terimakasih atas segala pertanyaan selama proses bimbingan berlangsung yang sangat membantu saya sebagai salah satu persiapan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan saat sidang skripsi berlangsung. Saya bersyukur menjadi salah satu mahasiswa yang berkesempatan menjadi anak bimbingan ibu. Terimakasih ibu, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan dan keberkahan.

4. Orang tua saya, Ayahanda Salim dan Ibunda Siti Rahmi, Orang tua hebat yang tidak henti – hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta, serta do'a dan dukungan hingga saya bisa berada dititik ini. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya.
5. Abang saya (Sabri & Dirga), yang selalu mendukung dan membimbing serta mengarahkan saya dalam meniti karir dan masa depan saya. Terimakasih sudah menguatkan dan menjadi panutan.
6. Gregorius Widyano Rampang, terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari. Yang telah membersamai saya pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi dan selalu mendukung serta mendorong saya untuk menggapai semua impian. Telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga, pikiran serta waktu kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya.
7. Nadia Monica, QQ Hawa Zhakral, Yoshi Tiara Hapsari, Hanin Laila Salsabil serta teman-teman Psikologi angkatan 2019 telah rela membantu dan meluangkan waktunya dalam penyusunan skripsi ini. Selamat berjuang menuju gerbang kesuksesan masing-masing. Sampai jumpa di waktu yang sempurna.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi 1 (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.

Penulis menyadari bahwasanya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun susunan. Penulis dengan sangat terbuka menerima saran maupun masukan dari pembaca agar dapat menyempurnakan skripsi ini dengan baik. Penulisan skripsi ini semoga dapat memberikan manfaat untuk pembaca kelak sebagai suatu bahan referensi dalam penulisan skripsi selanjutnya. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak terkait dalam penyusunan skripsi ini dan mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penulisan.

Malang, 23 Oktober 2023

Siti Nurhaliza

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENGANTAR	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Perilaku Agresif	11
1. Definisi Perilaku Agresif.....	11
2. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif	12
3. Aspek – Aspek Perilaku Agresif	14
B. Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	17
1. Definisi Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	17
2. Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	18
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	20
C. Pengaruh Kecenderungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja.....	23
D. Kerangka Pemikiran Penelitian	25
E. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Identifikasi dan Operasional Variabel.....	27

1.	Identifikasi Variabel.....	27
B.	Subjek Penelitian.....	28
1.	Populasi.....	28
2.	Sampel	28
3.	Teknik Pengambilan Sampel	29
C.	Cara Pengumpulan Data	29
1.	Skala Perilaku Agresif	30
2.	Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	31
3.	Uji Validitas.....	32
4.	Uji Reliabilitas	33
D.	Desain Penelitian.....	34
E.	Cara Analisis Data	34
1.	Uji Asumsi	35
2.	Uji Hipotesis	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A.	Deskripsi Responden Penelitian	37
B.	Deskripsi Validitas dan Reliabilitas Data	38
1.	Deskripsi Data	38
2.	Validitas Skala	41
3.	Reliabilitas Skala	45
C.	Hasil	45
1.	Uji Asumsi	46
2.	Uji Hipotesis.....	47
D.	Pembahasan	49
BAB V	PENUTUP	54
A.	Kesimpulan.....	54
B.	Saran.....	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	56
	LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Scoring</i> Untuk Jawaban Skala	30
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif	30
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	31
Tabel 4. Gambaran Usia Responden Penelitian.....	37
Tabel 5. Gambaran Jenis Kelamin Responden Penelitian.....	37
Tabel 6. Hasil Analisis untuk Skor Hipotetik dan Skor Empirik	39
Tabel 7. Rumus Skor Standar	40
Tabel 8. Hasil Kategorisasi Skor Standar	40
Tabel 9. Sebaran Aitem <i>Try Out</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 10. Sebaran Aitem Setelah <i>Try Out</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	43
Tabel 11. Sebaran Aitem <i>Try Out</i> Skala Perilaku Agresif	44
Tabel 12. Sebaran Aitem Setelah <i>Try Out</i> Skala Perilaku Agresif	44
Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Variabel Penelitian	46
Tabel 15. Hasil Uji Linearitas Variabel Penelitian	47
Tabel 16. Hasil Uji Hipotesis Variabel Penelitian	48
Tabel 17. Besar Pengaruh Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Agresif	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	25
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perhitungan Aiken V.....	61
Lampiran 2. Skala <i>Try Out</i>	68
Lampiran 3. Tabulasi Skala <i>Try Out</i>	80
Lampiran 4. Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Try Out</i>	83
Lampiran 5. Skala Penelitain	96
Lampiran 6. Tabulasi Skala Penelitian	108
Lampiran 7. Uji Normalitas	115
Lampiran 8. Uji Linearitas	117
Lampiran 9. Uji Hipotesis	119
Lampiran 10. Hasil Turnitin dan Daftar Riwayat Hidup	121

Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja

Siti Nurhaliza

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecenderungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non-eksperimental dan data yang dikumpulkan melalui kuisioner kepada 100 responden. Teknik mengambil sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria remaja yang bermain *game online* lebih dari 3 jam perhari. Proses pengumpulan data menggunakan dua alat ukur penelitian yaitu skala kecenderungan kecanduan *game online* dan skala perilaku agresif. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis data didapatkan nilai koefisien regresi sebesar 0,435 dengan nilai $p < 0,05$. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif. Berdasarkan hasil R Square 0,299 maka kecenderungan kacanduan *game online* berpengaruh sebesar 29,9% terhadap perilaku agresif pada remaja dan 70,1% sisanya dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti.

Kata kunci: kecenderungan kecanduan *game online*, perilaku agresif, remaja.

THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION TENDENCIES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS

Siti Nurhaliza

Faculty of Psychology, University of Merdeka Malang Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of addiction tendencies game online against aggressive behavior in adolescents. This research uses non-experimental quantitative methods and data is collected through questionnaires to 100 respondents. Using sampling techniques purposive sampling with the criteria of teenagers playing game online more than 3 hours per day. The data collection process uses two research measuring tools, namely the addiction tendency scale game online and aggressive behavior scale. Data analysis uses simple linear regression analysis. The results of data analysis showed that the regression coefficient value was 0.435 with a p value of 0.000 ($p < 0.05$). The results of this study show that there is a tendency towards addiction game online significant effect on aggressive behavior. Based on the R Square results of 0.299, there is a tendency for addiction game online had a 29.9% influence on aggressive behavior in adolescents and the remaining 70.1% was influenced by other factors not studied.

Keywords: adolescents, aggressive behaviour, online game addiction tendency