

ABSTRAK

Aldino Arif Maulidi. 150541100086. Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada usia Remaja di Kabupaten Pamekasan. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada usia Remaja di Kabupaten Pamekasan.. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *purposive sampling*. Responden dalam penelitian ini adalah remaja usia 12-23 tahun dengan jumlah 105 responden. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala kecenderungan perilaku agresif dan skala intensitas bermain game online. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 23 *for windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi 0,070 yang lebih besar dari 0,05. Artinya terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel intensitas bermain game online dengan variabel perilaku agresif. Berdasarkan uji korelasi *spearman rank* diketahui bahwa besarnya korelasi antara variabel Intensitas bermain game online dan perilaku agresif sebesar 0,626 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja usia dini di Kabupaten Pamekasan.

Kata Kunci: intensitas bermain game, kecenderungan perilaku agresif, usia remaja,

ABSTRACT

Aldino Arif Maulidi. 150541100086. The Relationship between The Intensity of Playing Games and the Tendency to Aggressive Behavior in Adolescence at Pamekasan Regency. Psychology Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences. Trunojoyo Madura University. 2022.

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the tendency of aggressive behavior in adolescents at Pamekasan Regency. This research uses a quantitative approach with purposive sampling techniques. The respondents in this study were adolescents aged 12-23 years with a total of 105 respondents. The instruments in this study are the scale of aggressive behavior tendencies and the intensity scale of playing online games. The analysis performed in this study was a simple linear regression with the help of the SPSS 23 for windows program. The results of this study showed a significance value of 0.070 which was greater than 0.05. This means that there is a significantly linear relationship between the intensity variable of playing online games and the variable of aggressive behavior. Based on the spearman rank correlation test, it is known that the magnitude of the correlation between the variables of intensity of playing online games and aggressive behavior of 0.626 with a significance of $0.000 < 0.05$, there is a significant relationship between the intensity of playing online games and aggressive behavior in early adolescents at Pamekasan Regency.

Keywords: intensity of playing games, tendency to aggressive behavior, age of adolescence,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Agresivitas	11
2.1.1 Definisi Perilaku Agresif	11
2.1.2 Aspek-aspek Agresivitas	12
2.1.3 Bentuk-bentuk Agresivitas	14
2.2 Intensitas Bermain Game Online	15
2.2.1 Definisi Game Online	15
2.2.2 Definisi Intensitas Bermain Game Online	16
2.2.3 Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online	17
2.2.4 Jenis-jenis Game Online.....	18
2.3 Remaja	19
2.3.1 Definisi Remaja	19
2.3.2 Karakteristik Perilaku Remaja	20
2.4 Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Usia Remaja di Pamekasan.....	21
2.5 Kerangka Konseptual	25
2.5 Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.2 Variabel Penelitian	28
3.2.1 Pengertian Variabel Penelitian	28
3.2.2 MAcam-macam Variabel	28
3.2.3 Definisi Konseptual	29
3.2.4 Definisi Operasional	29
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	30
3.4 Instrumen Penelitian	30

3.5 Metode Pengumpulan Data	32
3.5.1 Skala Intensitas Bermain Game Online.....	33
3.5.2 Skala Agresivitas	34
3.5.3 Uji Asumsi	35
3.5.4 Uji Normalitas	35
3.5.5 Uji linieritas	35
3.6 Teknik Analisis Data.....	36
3.6.1 Analisis Data	36
3.6.2 Validitas Alat Ukur	37
3.6.3 Reliabilitas Alat Ukur	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.1.1 Hasil Uji Validitas	40
4.1.2 Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	49
4.1.3 Uji Asumsi	51
4.1.3.1 Hasil Uji Normalitas	51
4.1.3.2 Hasil Uji Linieritas	53
4.1.4 Analisis Deskriptif	54
4.1.5 Hasil Uji Korelasi Sperman Rank	55
4.2 Pembahasan.....	57
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	58
Bab V. KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Jadwal Bimbingan
- Lampiran 2** : Skala Regulasi Diri
- Lampiran 3** : Skala Kecemasan
- Lampiran 4** : *Informed Consent* dan skala siap saji
- Lampiran 5** : Tabulasi Data Skala Regulasi Diri
- Lampiran 6** : Tabulasi Data Skala Kecemasan
- Lampiran 7** : Hasil Uji Validitas Skala Regulasi Diri Putaran Pertama
- Lampiran 8** : Hasil Uji Validitas Skala Regulasi Diri Putaran Kedua
- Lampiran 9** : Hasil Uji Validitas Skala Kecemasan Putaran Pertama
- Lampiran 10** : Hasil Uji Validitas Skala Kecemasan Putaran Kedua
- Lampiran 11** : Hasil Uji Reliabilitas Skala Regulasi Diri
- Lampiran 12** : Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecemasan
- Lampiran 13** : Hasil Uji Normalitas Skala Regulasi Diri dan Kecemasan
- Lampiran 14** : Hasil Uji Linieritas Skala Regulasi Diri dan Kecemasan
- Lampiran 15** : Hasil Uji Analisis Deskriptif Skala Regulasi Diri dan Kecemasan
- Lampiran 16** : Hasil Uji Korelasi
- Lampiran 17** : Surat Keterangan Penelitian BAK UTM