

Tafsyiratul Muthommimah NIM. 14.05.311.00.036 PENGARUH
KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND : BANG BANG (MLBB)*
TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA dibawah Bimbingan R. Bambang
Moertijoso, S,sos.,M.si

ABSTRAK

Game online mobile legend: MLBB mempunyai daya tarik tersendiri bagi para remaja. akibat yang di timbulkan dari permainan ini karena pemain akan lebih banyak memberikan waktunya dengan permainan. Selain berdampak negatif bagi kondisi fisik kecanduan game mampu memberikan dampak pada perilaku manusia, salah satunya perilaku agresi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresi remaja.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. dengan dua variabel X kecanduan *game online* dan variabel Y perilaku agresi. Jumlah responden keseluruhan ada 60 responden. Metode yang digunakan adalah metode kuesioner atau angket. Dengan uji analisis regresi linear sederhana.

Dari hasil uji regresi linear sederhana terdapat, nilai t_{hitung} sebesar 5,971 > t_{tabel} 1.671, sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Artinya H_a hipotesis alternatif diterima dan H_0 Hipotesisi nol ditolak. Dan dari hasil tabel korelasional menunjukkan bahwa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y r_{xy} sebesar 0,617 dan berada pada interval 0,60 - 0,799 sehingga dapat dikatakan variabel bebas yaitu variabel X memiliki pengaruh atas variabel terikat yaitu variabel Y.

Kata kunci : *Game Online*, Perilaku Agresi

Tafsyiratul Muthommimah NIM. 14.05.311.00.036 THE EFFECT OF GAME ONLINE ADDICTION MOBILE LEGEND: BANG BANG (MLBB) FOR THE OF TEEN AGGRESSION under the Guidance of **R. Bambang Moertijoso, S.sos.,M.si**

ABSTRACT

This research is a quantitative research entitled the influence of addiction online game mobile legend: bang bang (mlbb) against the behavior of teen aggression. The result of this game because the player will give more time with the game. In addition to adversely affecting the physical condition of game addiction can have an impact on human behavior, one of them aggression behavior. The purpose of this study is to know if there is any influence addiction online game with teen aggression behavior.

This research uses quantitative method. with two variables X addicted to online games and variable Y aggression behavior. The total number of respondents is 60 respondents. The method used is questionnaire or questionnaire method. With a simple linear regression analysis test.

From the test results there is a simple linear regression, t_{value} of 5.971 > t_{table} , 1.671 so it can be concluded that t is greater than t_{table} then the variable x affect the variable y . This means that H_a hypothesis is accepted alternative and H_0 The null hypothesis is rejected. And from result of correlational table show that big influence of variable X to variable Y r_{xy} equal to 0,617 and is at interval 0,60 - 0,799 so can be said free variable that is variable X have influence on dependent variable that is variable Y .

Keyword : game online, behavior of aggression