

**HUBUNGAN PERILAKU ANTISOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA SISWA KELAS XII IPS 1 DI SMA NEGERI 1 TRIMURJO  
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**



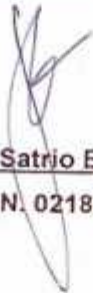
**Disusun oleh:  
Nurhadi Wijaya  
NPM: 17130034**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
TAHUN 2021**

PERSETUJUAN

Skripsi oleh NURHADI WIJAYA ini,  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji  
Metro, 02 Desember 2021

Pembimbing I



Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A.

NIDN. 0218028001

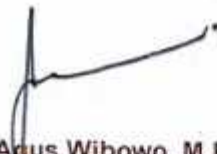
Pembimbing II



Mudaim, M. Si.

NIDN. 0210117902

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling




Agus Wibowo, M.Pd.

NIDN. 0222118203

PENGESAHAN

Skripsi oleh NURHADI WIJAYA ini,  
Telah Diuji dan Dinyatakan Lulus Pada:  
Hari : Senin  
Tanggal : 13 Desember 2021


Tim Penguji

  
Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. Ketua  
NIDN. 0003055710

  
Mudaim, M. Si. Sekretaris  
NIDN. 0210117902

  
Hadi Pranoto, M.Pd Penguji Utama  
NIDN. 0219079101

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

  
Drs. Partono, M.Pd.  
NIP. 19660413 199103 1 003



## SURAT TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Nurhadi Wijaya  
NPM : 17130034  
Program Study : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Hubungan Perilaku Antisosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022" merupakan benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil dari plagiat.

Apabila dikemudian hari nanti ditemukan unsur plagiat dalam isi skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi mempertanggung jawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 02 Desember 2021

Pembuat Pernyataan



Nurhadi Wijaya

NPM, 17130034

## PERSEMBAHAN



*Alhamdulillah* rabbi'l'alamin puji syukur kepada Allah *Subhanallahu wa Ta'ala* yang selalu memberikan Rahmat dan Ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Yang utama dari segala rasa syukur kepada Allah SWT. Atas segala nikmat dan karunianya, karena telah memberikan kekuatan serta semangat untuk selalu berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini dan rasa syukur atas segala kemudahan dari Ridho-Nya karena skripsi ini dapat diselesaikan
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Tamjis dan Ibu Rantinem yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat, pengorbanan, kasih sayang dan perjuangan. Terima kasih banyak sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga bapak dan ibu tercinta adalah orang tua yang dirindukan oleh surga Allah *Subhanallahu wa Ta'ala* dan diberikan umur yang panjang oleh Allah *Subhanallahu wa Ta'ala*.
3. Kakak dan adikku tersayang Galang Nur Wicaksono dan Nurul Afri Handayani terima kasih atas do'a dan semangat yang diberikan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada seluruh dosen bimbingan dan konseling terutama kepada kedua pembimbing skripsi saya, yaitu bapak Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. dan bapak Mudaim, M. Si., saya ucapkan banyak terima kasih atas segala ilmu, waktu, tenaga, kasih sayang dan berbagai motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2017 yang sudah membantu, memberikan motivasi dan semangat serta menghiburku disaat aku mulai menyerah, sehingga saya dapat melewati masa-masa sulit yang pernah ada di kampus.
6. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan serta pengalaman yang tidak bisa terlupakan hingga mengantarku sampai mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Semoga Allah *Subhanallahu wa Ta'ala* memberikan pahala kepada semua pihak yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.

## MOTTO

يُسْرًا

Artinya: "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan".

(Q. S. Al-Insyirah: 6)

"Hadapi segala prosesnya walaupun sulit, karena hasil yang baik ditentukan oleh proses yang baik"

(Nurhadi Wijaya)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyusun Skripsi dengan judul "Hubungan Perilaku Antisosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022". Tidak lupa juga penulis hanturkan sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, serta keluarga juga kepada para sahabat nya, para pengikut Nabi Muhammad SAW, keselamatan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat kelak.

Sebagai upaya penyelesaian skripsi ini tidalklah mudah pasti menemui banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, namun dengan penuh kesabaran, semangat, serta tekak yang bulat, dan penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak Oleh karenanya penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Metro yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian.
2. Drs. Partono, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini bisa berjalan dengan lancar.
3. Agus Wibowo, M.Pd., Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro yang selalu memberikan motivasi dan nasihat yang menjadikan penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Seluruh dosen bimbingan dan konseling terutama kepada kedua pembimbing skripsi saya, yaitu bapak Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. dan bapak Mudaim, M. Si., saya ucapkan banyak terima kasih atas segala ilmu, waktu, tenaga, kasih sayang dan berbagai motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Karyawan dan karyawanati Fakulitas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro, serta Kepala Perpustakaan dan Staf yang telah menyediakan fasilitas berupa pinjaman buku literatur.
6. Imam Abiwo, S.Si., Kepala SMA Negeri 1 Trimurjo yang telah menerima penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Dra. Teresia B Hastuti, guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 1 Trimurjo yang telah memberikan bimbingan serta arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat dan kasih sayang dalam kelancaran pengerjaan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2017

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak khususnya kritik dan saran dari dosen pembimbing demi perbaikan skripsi ini dan keberlanjutan skripsi ini menjadi skripsi yang dapat di seminarkan dan bermanfaat untuk kita semua.

Metro, 02 Desember 2021

Penulis,



Nurhadi Wijaya

NPM. 17130034



## ABSTRAK

Wijaya, Nurhadi. 2021. Hubungan Perilaku Antisosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi. Jurusan pendidikan Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling. FKIP. Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (I) Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A., dan Pembimbing (II) Mudaim, M. Si.

Kata kunci: Perilaku Antisosial, Kecanduan *Game Online*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: adakah hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online* pada siswa kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022?. Tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah ada hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil prasurvei pada tanggal 26–27 Juli 2021 ditemukan, bahwasannya diketahui rata-rata peserta didik kelas XII memainkan *game online*, bahkan beberapa diantaranya dapat dikatakan sudah kecanduan dengan *game online*. Banyak peserta didik yang tidak dapat mengatur waktunya dengan baik, bahkan ada beberapa peserta didik yang pasif di dalam kelompok seperti di kelas, acuh atau tidak peduli dengan lingkungan sosialnya, mudah tersinggung bahkan temperamental dengan orang lain.

Penelitian yang dilakukan desain kuantitatif dengan jenis korelasi atau hubungan. Populasi dalam penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas XII IPS yaitu berjumlah 122 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 30 peserta didik. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *cluster random sampling*. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala likert perilaku antisosial dan skala likert kecanduan *game online*. Instrumen skala sebelum disebar, sudah diuji validitasnya kepada dosen ahli, dan sudah uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Setelah mendapatkan data, selanjutnya data dihitung uji normalitas dengan rumus Kolmogorov-Sminorv dan uji hipotesis dengan rumus *Pearson Prouct Moment* menggunakan bantuan SPSS V.21.

Kesimpulan hasil penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan SPSS V.21 dengan rumus *pearson product moment*, diketahui nilai koefisien korelasi ( $r$ ) antara variabel kecanduan *game online* (X) dengan variabel perilaku antisosial (Y) adalah sebesar 0,798. Selanjutnya dilakukan pengujian koefisien determinasi ( $R^2$ ), diketahui hasil perhitungan koefisien determinasi didapatkan  $R^2$  sebesar 0,6368 hal ini berarti 63,68% perilaku antisosial peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo dipengaruhi oleh variabel kecanduan *game online* (X), sedangkan sisanya yaitu 36,32% perilaku antisosial peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* dengan variabel perilaku antisosial

## **ABSTRACT**

*Wijaya, Nurhadi. 2021. The Relationship between Antisocial Behavior and Online Game Addiction in Class XII Social Sciences 1 Students at SMA Negeri 1 Trimurjo, Central Lampung, Academic Year 2021/2022. Essay. Education Department of Guidance and Counseling Education Study Program. FKIP. University of Muhammadiyah Metro. Supervisor (I) Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A., and Supervisor (II) Mudaim, M. Si.*

*Keywords: Antisocial Behavior, Online Game Addiction.*

*The formulation of the problem in this study is: is there a relationship between antisocial behavior and online game addiction in class XII IPS 1 students at SMA Negeri 1 Trimurjo Central Lampung in the academic year 2021/2022?. The purpose of this study was: to determine whether there is a relationship between antisocial behavior and online game addiction in students at SMA Negeri 1 Trimurjo Central Lampung in the 2021/2022 academic year.*

*Based on the results of the pre-survey on July 26-27 2021, it was found that it was known that on average, class XII students played online games, and some of them could even be said to be addicted to online games. Many students cannot manage their time well, there are even some students who are passive in groups such as in class, indifferent or indifferent to their social environment, easily offended and even temperamental with others.*

*Research conducted quantitative design with the type of correlation or relationship. The population in this study used all students of class XII IPS, which amounted to 122 students. The sample used in the study amounted to 30 students. The technique used in sampling is cluster random sampling. The tool used to collect data uses a Likert scale for antisocial behavior and a Likert scale for online game addiction. The scale instrument before being distributed, has been tested for validity to expert lecturers, and has been tested for validity and reliability using the help of the SPSS version 21 program. After getting the data, then the data is calculated for normality testing using the Kolmogorov-Sminorv formula and hypothesis testing using the Pearson Prouct Moment formula using SPSS assistance. V.21.*

*The conclusion of this study is based on the calculation results of SPSS V.21 with the Pearson product moment formula, it is known that the correlation coefficient ( $r$ ) between the online game addiction variable ( $X$ ) and the antisocial behavior variable ( $Y$ ) is 0.798. Furthermore, testing the coefficient of determination ( $R^2$ ), it is known that the results of the calculation of the coefficient of determination obtained  $R^2$  of 0.6368, this means that 63.68% of antisocial behavior of students in class XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo is influenced by the online game addiction variable ( $X$ ), while the rest namely 36.32% antisocial behavior of students in class XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo influenced by other variables that were not included in this study. So it can be concluded that there is a significant relationship between the online game addiction variable and the antisocial behavior variable*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	5
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	6

### BAB II KAJIAN LITERATUR

A. Perilaku Antisocial.....	7
1. Pengertian Perilaku Antisocial.....	7
2. Pembentukan Perilaku Antisocial.....	8
3. Faktor-faktor Pembentukan Perilaku Antisocial.....	9
4. Aspek-aspek Perilaku Antisocial.....	12
B. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
3. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
4. Dampak <i>Game Online</i> .....	18
C. Hubungan Perilaku Antisocial dengan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19

D. Penelitian Relevan .....	20
E. Kerangka Pemikiran.....	21
F. Hipotesis Penelitian .....	22

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	24
B. Variabel Penelitian .....	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	25
D. Subjek Penelitian .....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data .....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Sekolah.....	37
B. Pelaksanaan Penelitian.....	40
C. Deskripsi Data Penelitian .....	48
D. Pembahasan.....	52

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58

### **DAFTAR LITERATUR**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Populasi Siswa Kelas XII IPS .....	27
2. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Antisosial .....	30
3. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i> .....	32
4. Penskoran Alternatif Jawaban.....	32
5. Data Pergantian Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Trimurjo .....	39
6. Validasi Instrumen Perilaku Antisosial.....	40
7. Validasi Butir r-it Perilaku Antisosial .....	42
8. Instrumen Perilaku Antisosial Setelah Uji Validitas.....	43
9. Validasi Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i> .....	44
10. Validasi Butir r-it Kecanduan <i>Game Online</i> .....	45
11. Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Validitas.....	46
12. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Antisosial.....	47
13. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> .....	47
14. Kategori Perilaku Antisosial .....	48
15. Kategori Kecanduan <i>Game Online</i> .....	50
16. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	51
17. Pedoman Untuk Memberikan interpretasi koefisien korelasi .....	51
18. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis .....	52

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir .....	22
2. Rancangan Penelitian Korelasi .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Pengajuan Judul Skripsi.....	62
2. Berita Acara Seminar Proposal.....	63
3. Lembar Pengesahan Proposal.....	64
4. Formulir Pengajuan Bimbingan Skripsi dan Izin Penelitian.....	65
5. SK Pembimbing Sebelum Ganti Judul .....	66
6. SK Pembimbing Sesudah Ganti Judul .....	67
7. Kartu Bimbingan Skripsi.....	68
8. Surat Izin Penelitian .....	72
9. Surat Persetujuan Izin Penelitian .....	73
10. Penimbangan Instrumen Penelitian <i>Judgment</i> dan Validasi.....	74
11. Angket Perilaku Antisosial.....	82
12. Angket Kecanduan <i>Game Online</i> .....	88
13. Dokumentasi.....	93
14. Riwayat Hidup.....	95



UNIT PUBLIKASI ILMIAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
METRO



## SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 2645/II.3.AU/F/UPI-UK/2021

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : NURHADI WIJAYA  
NPM : 17130034  
Jenis Dokumen : SKRIPSI

### JUDUL:

**HUBUNGAN PERILAKU ANTISOSIAL DENGAN KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XII IPS 1 DI SMA NEGERI 1  
TRIMURJO LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase  $\leq 20\%$ . Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 18 Januari 2022  
Kepala Unit,  
  
Swaditya Rizki, S.Si., M.Sc.  
NIDN. 0224018703

### Alamat:

Jl. Ki Hajar Dewantara No.116  
Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota  
Metro, Lampung, Indonesia

Website: [www.upi.ummetro.ac.id](http://www.upi.ummetro.ac.id)  
E-mail: [upi@ummetro.ac.id](mailto:upi@ummetro.ac.id)