

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 Product 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