

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK SMK NEGERI 2 METRO
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



OLEH

SATRIA EKA SAPUTRA

NPM. 20130027

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2024**



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK SMK NEGERI 2 METRO
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

**Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Skripsi**

**OLEH :
SATRIA EKA SAPUTRA
NPM. 20130027**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2024**

ABSTRAK

Saputra, Eka. S. 2024. *Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Peserta Didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024*. Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing : (I) Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. dan Pembimbing (II) Dr. Eko Susanto, M.Pd.,Kons.

Kata Kunci : Perilaku Agresif; Kecanduan; *Game Online*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* pada peserta didik SMK Negeri 2 Metro. Jenis penelitian ini kuantitatif korelasi, subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu korelasi dengan perhitungan statistik *pearson product moment*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket kecanduan bermain *game online* dan angket perilaku agresif. Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif. Artinya peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *game online* yang tinggi maka perilaku agresifnya tinggi juga.

ABSTRACT

Saputra, Eka. S. 2024. The Relationship between Addiction to Playing Online Games and Aggressive Behavior in Students of SMK Negeri 2 Metro in the 2023/2024 Academic Year. Thesis, Guidance and Counseling Study Program, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro. Advisor: (I) Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. and (II) Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.

Keywords: Aggressive Behavior; Addiction; Online Games

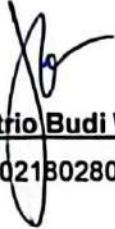
This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games in students of SMK Negeri 2 Metro. This type of research is quantitative correlation, the subjects in this study are students of class XI OTO SMK Negeri 2 Metro. The technique used in this study is correlation with pearson product moment statistical calculations. The instruments used in this study are a questionnaire of addiction to playing online games and a questionnaire of aggressive behavior. The results in this study indicate a very significant positive relationship between addiction to playing online games and aggressive behavior. This means that students who experience high addiction to playing online games have high aggressive behavior.

PERSETUJUAN

Skripsi oleh **SATRIA EKA SAPUTRA** ini,
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 8 Mei 2024

Pembimbing I



Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A.

NIDN. 0213028001

Pembimbing II



Dr. Eko Susanto, M.Pd.,Kons.

NIDN. 0213068302

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



Hadi Pranoto, M.Pd.

NIDN. 0219079101

PENGESAHAN

Skripsi oleh **SATRIA EKA SAPUTRA** ini,
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal, 2024

Tim Penguji


Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A. ,Ketua
NIDN. 0218028001


Dr. Eko Susanto, M.Pd.,Kons. ,Sekretaris
NIDN. 0213068302


Prof. Dr. Marzuki Noor, MS. ,Penguji Utama
NIDN. 0003055710

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Arif Rahman Aththibby, M.Pd.Si.
NIDN. 0203128801

MOTTO

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanya mimpi yang tertunda.
Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi,
jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan.”

(Windah Basudara)

“Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success storiesnya* saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap berjuang ya!”

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada orang tua saya Bapak Purgianto dan Ibu Yuliasri yang sudah memberikan penulis pendidikan dari awal hingga perguruan tinggi, dan membiayai segala kebutuhan penulis dan juga sudah memberikan doa dukungan dan semangat kepada penulis sampai saat ini.
2. Kepada kedua adik saya Nur Fadilla Aprilia dan Fathan Al Faris terimakasih sudah menambah semangat penulis sebagai seorang kakak.
3. Kepada keluarga besar dan saudara-saudara saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
4. Kepada pemilik NPM 20130013 terimakasih sudah selalu menemani, membantu dan menjadi penyemangat penulis dalam proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi. Terimakasih sudah ingin menjadi bagian hidup dari penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Puji dan syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah Azza wa jalla, karena berkat rahmat hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis bisa mengajukan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023\2024” Penulis menyadari bahwasannya dalam penulisan skripsi ini masih banyak mengalami kesulitan dan hambatan dalam mengerjakannya, namun berkat bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Dr. Nyoto Suseno, M.Si Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Dr. Arif Rahman Aththibby, M.Pd.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
3. Hadi Pranoto, M.Pd, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro.
4. Dr. Satrio Budi Wibowo, M.A, Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro.
5. Dr. Eko Susanto M.Pd, Kons, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling dan Staf Karyawan Universitas Muhammadiyah Metro.
7. Dr. Armina, M.Pd, Selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Metro yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Guru Bimbingan dan Konseling SMK Negeri 2 Metro yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat melakukan penelitian.
9. Kepada Orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan kasih sayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro.

10. Kepada pemilik NPM 20130013 yang selalu setia menemani penulis dalam berproses dan menyelesaikan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro.
11. Kepada teman teman seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Angkatan 20.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan tulus ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah Azza wa jalla. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wallaikumsalam Warahmatullahi Wabarakaatuh

Metro, November 2023
Penulis



SATRIA EKA SAPUTRA
NPM.20130027

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Satria Eka Saputra
NPM : 20130027
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK SMK NEGERI 2 METRO TAHUN AJARAN 2023/2024"** adalah karya saya dan bukan hasil plagiat. Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggung jawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya,

Metro, 16 Mei 2024

Yang Memhuit Pernyataan


Satria Eka Saputra
20130027



UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

NOMOR. 0287/II.3.AU/F/UPI-UK/2024

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

NAMA : Satria Eka Saputra
NPM : 20130027
JENIS DOKUMEN : Skripsi

JUDUL : Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Peserta Didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024



Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen telah diperiksa dan 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, 16 May 2024
Kepala Unit,

Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0213068302

Alamat:

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

Website: upi.ummetro.ac.id
E-mail: help.upi@ummetro.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	xii
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (<i>SIMILARITY CHECK</i>).....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Kegunaan Penelitian.....	3
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	
A. Perilaku Agresif	5
1. Pengertian Perilaku Agresif.....	5
2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif	6
3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	7
4. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perilaku Agresif	8
B. Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	8
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	9
2. Faktor-Faktor Seseorang Bermain <i>Game online</i>	9
3. Aspek-aspek Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	11
4. Dampak Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	13
C. Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> dengan Perilaku Agresif	14
D. Kerangka Berpikir.....	16
E. Hipotesis.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	19
B. Partisipan Penelitian	20
C. Definisi Operasional Variabel	20
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	21

E. Teknik Pengumpulan Data.....	21
F. Instrumen Penelitian	22
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum.....	33
B. Deskripsi Data	34
C. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
C. Keterbatasan Peneliti.....	48
DAFTAR LITERATUR	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Kecanduan Bermain <i>Game online</i> (Sebelum Uji Coba)	22
2. Kisi-Kisi Angket Kecanduan Bermain <i>Game online</i> (Setelah Uji Coba)	23
3. Skala Pengukuran Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	24
4. Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif (Sebelum Uji Coba).....	24
5. Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif (Setelah Uji Coba).....	24
6. Skala Pengukuran Angket Perilaku Agresif.....	25
7. Hasil Uji Validitas <i>Experts Judgment</i> Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	26
8. Hasil Uji Validitas <i>Expert Judgment</i> Perilaku Agresif	28
9. Hasil Uji Validitas Angket Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	29
10. Hasil Uji Validasi Angket Perilaku Agresif	30
11. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	31
12. Hasil Uji Reliabilitas Angket Perilaku Agresif	31
13. Analisis Deskriptif Kecanduan bermain <i>game online</i>	35
14. Klasifikasi Kecanduan bermain <i>game online</i>	36
15. Analisis Deskriptif Perilaku agresif.....	38
16. Klasifikasi Perilaku agresif	39
17. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk).....	40
18. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	41
19. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Bepikir	18
2. Rancangan Penelitian	19
3. Diagram Klasifikasi Kecanduan bermain <i>game online</i>	36
4. Persentase Analisis Aspek Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	37
5. Diagram Klasifikasi Perilaku agresif.....	39
6. Persentase Analisis Aspek Perilaku Agresif	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Pengajuan Judul Skripsi.....	53
2. Berita Acara Seminar Proposal	54
3. Lembar Pengesahan Proposal	55
4. Formulir Pengajuan Bimbingan Skripsi dan Izin Penelitian	56
5. SK Pembimbing Skripsi	57
6. Kartu Bimbingan Skripsi	58
7. Surat Izin Penelitian	63
8. Surat Persetujuan Penelitian	64
9. Penimbangan Instrumen <i>judgment</i> dan Validasi.....	65
10. Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	79
11. Dokumentasi	92
12. Riwayat Hidup	93