

ABSTRAK

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang

Nama : Rana Afiyah

Program Studi : Fakultas Ilmu Keperawatan

Latar belakang : Game online menempati peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia berdasarkan riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016. Seseorang yang meluangkan banyak waktunya dengan game dapat menimbulkan adiksi dan perubahan karakter menjadi lebih agresif. **Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa beberapa siswa dan siswi memiliki smartphone dan memiliki akun untuk mengakses game online. **Metode :** Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *crosssectional* dan mengumpulkan data dari sejumlah remaja melalui kuesioner. Kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat intensitas bermain game online dan perilaku agresif pada remaja. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambil *sample non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* untuk menentukan *sample* penelitian dan analisis yang digunakan adalah korelasi *spearman rank*. **Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan korelasi yang positif (searah) antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan perilaku agresi atau sebaliknya. Nilai signifikan memperoleh (0.000) dan nilai koefisien korelasi memperoleh ($r = 0.369$). **Kesimpulan:** Terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif dimana semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi perilaku agresif.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game Online, Perilaku Agresif, Remaja

ABSTRACT

Title : *The Relationship between the Intensity of Playing Online Games and Aggressive Behavior in Adolescents at Muhammadiyah 1 Vocational School, Tangerang City*

Name : *Rana Afiyah*

Study Program : *Faculty of Nursing*

Background: *Online games are ranked seventh in the category of internet applications that are most widely used in Indonesia based on research by the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) in 2016. Someone who donates a lot of time to games can cause addiction and change in character to become more aggressive.* **Objective:** *This research aims to identify the relationship between the intensity of playing online games and aggressive behavior in adolescents. Based on the results of observations that have been made, it was found that several students have smartphones and have accounts to access online games.* **Methods:** *This type of research uses quantitative research using cross-sectional methods and collects data from a number of teenagers through questionnaires. The questionnaire was designed to measure the level of intensity of playing online games and aggressive behavior in adolescents. In this study, a non-probability sampling technique was used with a purposive sampling method to determine the research sample and the analysis used was Spearman rank correlation.* **Results:** *The research results show that there is a positive (unidirectional) relationship between the intensity of playing online games and aggressive behavior in adolescents. This means that the higher the level of intensity in adolescents, the higher the level of tendency towards aggressive behavior or vice versa. A significant value was obtained (0.000) and a correlation coefficient value was obtained ($r = 0.369$).* **Conclusion:** *There is a relationship between the intensity of playing online games and aggressive behavior, where the higher the intensity of playing online games, the higher the aggressive behavior.*

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Aggressive Behavior, Adolescents