

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
Skripsi, Februari 2015**

DEWI ANGRANI LUBIS  
2011-33-064

**“HUBUNGAN KECANDUAN PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA SISWA – SISWI KELAS 1 DI SMK NEGERI 1 TANGERANG”**

xi+ 7 Bab + 95 Halaman + 6 Tabel + 3 Skema + 4 Gambar + 7 Lampiran.

**ABSTRAK**

**Latar Belakang** :Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Di Indonesia sendiri penggemar *game online* terbitan sebuah merk saja sudah mencapai enam juta orang dan terbesar diduduki usia remaja. Dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap *game online* cukup besar. Bahkan banyak diantara mereka yang mengalami kecanduan. Kebiasaan bermain tersebut telah membawa pada masalah dalam kehidupannya. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan.

**Tujuan** : Untuk mengetahui hubungan dari kecanduan permainan *game online* terhadap perilaku agresif pada siswa-siswi SMKN 1 Tangerang.

**Metode Penelitian** : Sampel yang digunakan adalah siswa – siswi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dan Multimedia sebanyak 39 orang responden dengan teknik *non probability sampling* dan jenis *purposive sampling*. Metode yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* tanpa kelompok kontrol.

**Hasil Penelitian** :1 (100%) tidak mengalami perilaku agresif dan 0 (0%) mengalami perilaku agresif (tidak ada responden). 18 (100%) responden yang mengalami kecanduan ringan, 16 (88,9%) tidak mengalami perilaku agresif, 2 (11,1%) mengalami perilaku agresif. Yang mengalami kecanduan sedang dari total 17 (100%), 5 (29,4%) tidak mengalami perilaku agresif, 12 (70,6%) reponden mengalami perilaku agresif. 3 (100%) mengalami kecanduan berat dalam permainan *game online*, 1 (33,3%) tidak mengalami perilaku agresif, 2 (66,7%) mengalami perilaku agresif. Nilai *p – value* 0,003 yang lebih kecil dari nilai  $\alpha = (0,05)$ .

**Kesimpulan** :Disarankan perawat mampu memberikan pendidikan kesehatan kepada remaja mengenai perkembangan psikologi/ kejiwaan yang sering dialami remaja.

Kata Kunci : Kecanduan, *Game Online*, Perilaku Agresif  
Daftar Pustaka : 20 (2001-2013)