

**LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Angriani Lubis

Nim : 2011-33-064

Fakultas / Jurusan : Ilmu-ilmu Kesehatan / Ilmu Keperawatan

Mengadakan penelitian tentang Hubungan Kecanduan Permainan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif pada siswa-siswi Kelas 1 diSMK N 1 Tangerang dengan tujuan untuk mengetahui hubungan dari kecanduan permainan *game online* terhadap perilaku agresi pada siswa-siswi SMK N 1 Tangerang. Peneliti akan melindungi responden dan menjaga kerahasiaan responden. Oleh karena itu mohon kesediaan saudara-saudari untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner dalam waktu 10-15 menit.

Atas perhatian dan partisipasinya peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Jakarta..... 2015

Mahasiswa Universitas Esa Unggul

Dewi Angriani lubis

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : .....

Umur : .....

Setelah mendapatkan keterangan secukupnya serta menyadari manfaat dari penelitian tersebut dibawah ini berjudul :

**Hubungan Kecanduan Permainan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif pada siwa-siswi kelas 1 di SMK N 1 Tangerang**

dengan sukarela menyetujui diikutsertakan dalam penelitian diatas dengan catatan bila suatu waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun, berhak membatalkan persetujuan ini serta berhak untuk mengundurkan diri.

Jakarta, Januari 2015

Mengetahui  
Penanggung jawab penelitian

Yang menyetujui  
Peserta

(            )

(            )

Inisial

## LEMBAR KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN

HUBUNGAN KECANDUAN PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
 PERILAKU AGRESIF PADA SISWA-SISWI KELAS 1 DI SMK N 1  
 TANGERANG

## KISI-KISI KUESIONER

No.	Variabel	Dimensi	DO	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kecanduan permainan <i>game online</i>	1.1 Adanya perasaan tidak menyenangkan	Pengertian dari meliputi : - Perasaan tidak menyenangkan ketika <i>offline</i> seperti gelisah, kesepian, frustrasi, dan tidak puas	1. Gelisah saat tidak bermain <i>game online</i> 1. Merasakan kesepian karena tidak bermain <i>game online</i> 2. Merasakan frustrasi ketika kalah dengan lawan main 3. Merasakan tidak puas saat bermain <i>game Online</i>	1,2,3,4,5,6
		1.2 Adanya	Pengertian	1. Meraskan	7,8,9,10,11

		perasaan menyenangkan ketika online	<p>dari meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merasakan bergairah</li> <li>- Merasakan gembira</li> <li>- Bebas melakukan apa saja</li> </ul>	<p>bergairah saat bermain <i>game online</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Merasakan gembira saat bermain <i>game online</i></li> <li>3. Merasakan kebebasan saat bermain <i>game online</i></li> </ol>	
		1.3 ketidakmampuan mengatur aktivitas <i>game online</i>	<p>Pengertian dari meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak mampu mengontrol</li> <li>- Tidak mampu mengurangi</li> <li>- Tidak mampu menghentikan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak mampu mengontrol ketika sudah bermain <i>game online</i></li> <li>2. Tidak mampu mengurangi ketika sudah bermain <i>game online</i></li> <li>3. Tidak mampu menghentikan ketika bermain <i>game online</i></li> </ol>	12,13,14
		1.4 Adanya perubahan gaya hidup	<p>Pengertian dari meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lebih menghabiskan banyak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i></li> </ol>	15,16

			waktu untuk bermain <i>game online</i>		
		1.5 Mengalami penurunan aktivitas fisik	Pengertian dari meliputi : - Mengalami penurunan aktivitas fisik	1. Mengalami penurunan aktivitas fisik	17
		1.6 Perubahan pola tidur	Pengertian dari meliputi : - Perubahan pola tidur untuk menghabiskan waktu melakukan bermain <i>game online</i>	1. Perubahan pola tidur untuk menghabiskan waktu melakukan bermain <i>game online</i>	18
		1.7 Penurunan sosialisasi	Pengertian dari meliputi : - Penurunan sosialisasi dengan mengabaikan keluarga dan teman	1. Penurunan sosialisasi dengan mengabaikan keluarga dan teman ketika sudah asik bermain <i>game online</i>	19,20

		1.8 Frekuensi bermain <i>game online</i>	Pengertian dari meliputi : - Seberapa sering responden bermain <i>game online</i>	1. Frekuensi bermain <i>game online</i> 2 sampai 6 jam	21
		a. Alasan bermain	Pengertian dari meliputi :	1. Mendapatkan kesenangan dan tantangan saat bermain <i>game online</i>	22
		1.1 Mendapatkan kesenangan dan tantangan	- Mendapatkan kesenangan dan tantangan		
		1.2 Menghilangkan stress	Pengertian dari meliputi : - Dapat menghilangkan stress	1. Saat bermain <i>game online</i> dapat menghilangkan stress	23
		1.3 Mengisi waktu luang	Pengertian dari meliputi : - Mengisi waktu luang dengan bermain <i>game online</i>	2. Mengisi waktu luang dengan bermain <i>game online</i>	24
		b. Jenis <i>Game</i>	Pengertian dari meliputi :	1. Jenis <i>game ragnarag</i>	25
		1.1 Jenis MMORPG	- Jenis <i>game</i>	2. Jenis <i>game</i>	

		( <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Games</i> )	dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan untuk melawan musuh. Contoh : <i>Ragnorag</i> dan <i>final fantasy</i>	<i>finaly fantasy</i>	
		1.2 Jenis MMORTS ( <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i> )	Pengertian dari meliputi : - Jenis <i>game</i> yang didalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan	1. Jenis <i>game warcraft</i> 2. Jenis <i>game star wars</i>	26

			<p>teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. Contoh : <i>warcraft,</i> <i>star wars</i></p>		
		<p>1.3 Jenis MMOFPS (<i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>)</p>	<p>Pengertian dari meliputi : - Jenis <i>game</i> yang menekankan pada penggunaan senjata. Contoh : <i>point blank,</i> <i>counter strike,</i> <i>call of duty.</i></p>	<p>1. Jenis <i>game point blank</i> 2. Jenis <i>game counter strike</i> 3. Jenis <i>game call of duty.</i></p>	27



No.	Variabel	Dimensi	DO	Indikator	No. pertanyaan
2.	Perilaku Agresif	2.1 Amarah	Pengertian dari meliputi : - Perasaan tidak suka - Kekalahan	1. Perasaan tidak suka 2. Kekalahan saat bermain <i>game online</i>	28,29
		2.2 Frustrasi	Pengertian dari meliputi : - Tidak tercapainya tujuan - Tidak tercapainya keinginan	1. Tidak tercapainya tujuan 2. Tidak tercapainya keinginan	30,31
		2.3 Tontonan kekerasan	Pengertian dari meliputi : - Disaksikan secara langsung melukai orang lain - Mengikuti cara kekerasan yang terdapat di <i>game online</i>	1. Disaksikan secara langsung melukai orang lain 2. Mengikuti cara kekerasan yang terdapat di <i>game online</i>	32,33
		2.4 Provokasi	Aksi yang dilakukan oleh orang	- Terprovokasi dengan teman	34,35

			lain yang memicu agresif individu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menuangkan yang ada didalam <i>game online</i>.</li> </ul>	
		2.5 Agresif fisik aktif langsung	Tindakan agresif fisik yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung yang menjadi target kontak fisik secara langsung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memukul orang lain</li> <li>- Menendang orang lain</li> </ul>	36,37
		2.6 Agresif verbal aktif langsung	Tindakan yang dilakukan individu terhadap orang lain secara langsung dengan berkata-kata menyakitkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghinai orang lain</li> <li>- Mengomel tanpa sebab keorang lain</li> <li>- Menyakitkan dengan kata-kata kepada orang lain</li> </ul>	38,39,40

**ANGKET PENELITIAN**

**HUBUNGAN KECANDUAN PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU AGRESIF**

---

**KUESIONER PENELITIAN**

**Petunjuk Pengisian:**

1. Bacalah pernyataan dan pertanyaan ini dengan baik dan benar.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (  $\surd$  ) pada kolom yang tersedia.
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewat.
4. Isilah kuesioner ini secara JUJUR sesuai dengan keadaan anda masing-masing
5. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.
6. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini **wajib** dijawab/ diisi agar hasil dapat diolah dan dianalisa. "Selamat mengisi kuesioner ini".

**I. Kuesioner Identitas Responden**

No. Responden : .....

Insial Nama : .....

Umur : .....

Jenis Kelamin :  Laki-laki  Perempuan

Kelas/ Jurusan :  Teknik Komputer dan Jaringan  
 Multimedia

Durasi/ frekuensi bermain *game online* dalam sehari : ..... Jam

**Kuesioner Kecanduan Game Online**

**Keterangan :**

1. **SS** : Sangat Sering = 4 skor

3. **J** : Jarang = 2 skor

2. **S** : Sering = 3 skor

4. **TP** : Tidak Pernah = 1 skor

No.	Pertanyaan	SS	S	J	TP
1.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
2.	Saya merasakan kesepian jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
3.	Saya selalu ingin bermain <i>game online</i> dengan teman-teman saya dari pada bermain sendiri.				
4.	Saya merasakan frustrasi ketika saya kalah dengan lawan main saya.				
5.	Jika saya kalah saya merasa ingin bermain kembali untuk membalas kekalahan saya				
6.	Saya merasakan tidak puas ketika hanya bermain <i>game online</i> kurang dari dua jam				
7.	Saya merasakan bersemangat ketika bermain <i>game online</i>				
8.	Orang lain gagal saat mencoba membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>				
9.	Saya merasakan gembira saat saya bermain <i>game online</i>				
10.	Saya merasakan kebebasan ketika saya bermain <i>game online</i>				

11.	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah				
12.	Saya sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> .				
13.	Saya sudah menetapkan jam bermain <i>game online</i> saya per-hari				
14.	Jika saya lebih memprioritaskan bermain <i>game online</i> ketimbang hal lain				
15.	Saya lebih sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada aktivitas lain.				
16.	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari				
17.	Saya merasa kelelahan jika bermain <i>game online</i> terlalu lama				
18.	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur				
19.	Saya mengabaikan teman saya yang mengajak berbicara saat saya sedang bermain <i>game online</i> .				
20.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding beraktivitas dengan keluarga dan teman saya.				
21.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari				
22.	Saya merasa tertantang ketika saya bermain <i>game online</i>				
23.	Ketika saya sedang mengalami stress saya memilih untuk bermain <i>game online</i>				
24.	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan dengan bermain <i>game online</i>				
25.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i>				

	yang sifatnya menantang ( bertempur untuk melawan musuh )				
26.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnya mendapatkan profit/keuntungan bagi karakter virtual saya di <i>game online</i>				
27.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak (menjadi teroris atau polisi)				

### Kuesioner Perilaku Agresif

No.	Pertanyaan	SS	S	J	TP
28.	Saya tidak suka ketika saya di ganggu saat bermain <i>game online</i>				
29.	Saya akan marah jika saya kalah dalam bermain <i>game online</i>				
30.	Saya merasa frustrasi jika tujuan (misi) saya dalam <i>game online</i> tidak tercapai.				
31.	Saya tidak akan melanjutkan permainan <i>game online</i> saya jika saya tidak dapat mencapai keinginan saya dalam permainan game online tersebut.				
32.	Saya merasa jika adanya pembunuhan, kekerasan dsb, adalah suatu tontonan yang layak untuk di tonton.				
33.	Saya akan meniru aksi kekerasan yang terdapat di <i>game online</i> kedalam dunia nyata.				
34.	Saya merasa terprovokasi kepada teman yang mengajak saya untuk bermain <i>game online</i>				
35.	Saya menuangkan apa yang ada didalam				

	permainan <i>game online</i> didalam kehidupan saya.				
36.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, tangan saya tidak sengaja (refleks) memukul orang yang berada disamping saya.				
37.	Saat saya merasa kesal dengan permainan <i>game online</i> saya, kaki saya tidak sengaja (refleks) menendang barang yang berada didekat saya.				
38.	Saya memperolok-olok (meledak) teman saya yang kalah dalam pertandingan permainan <i>game online</i>				
39.	Saya meluapkan kekesalan saya pada orang yang didekat saya ketika saya kalah dalam permainan <i>game online</i> .				
40.	Perkataan saya tidak sengaja menyakiti perasaan teman saya ketika saya merasa tersaingin dalam bermain <i>game online</i> .				

## Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	147.77	1694.866	.425	.	.748
P2	147.51	1669.835	.690	.	.744
P3	147.18	1683.204	.528	.	.746
P4	147.62	1663.243	.691	.	.743
P5	147.10	1647.042	.784	.	.740
P6	147.44	1659.252	.724	.	.742
P7	147.03	1667.657	.739	.	.743
P8	147.74	1678.669	.745	.	.745
P9	146.97	1671.236	.705	.	.744
P10	147.03	1662.131	.701	.	.742
P11	147.31	1665.745	.603	.	.743
P12	147.13	1667.483	.692	.	.743
P13	147.41	1705.511	.191	.	.750
P14	147.79	1687.378	.524	.	.746
P15	147.69	1680.640	.616	.	.745
P16	147.95	1700.576	.331	.	.749
P17	146.85	1662.976	.590	.	.743
P18	147.18	1662.572	.654	.	.743
⇒ P19	147.28	1656.629	.753	.	.742
P20	147.79	1679.904	.818	.	.745
P21	147.54	1686.150	.562	.	.746
P22	147.10	1655.358	.849	.	.741
P23	147.10	1662.252	.781	.	.742
P24	147.21	1669.115	.745	.	.743
P25	146.72	1676.155	.495	.	.745
P26	146.95	1676.682	.622	.	.745
⇒ P27	146.95	1702.682	.212	.	.749
P28	147.26	1666.354	.644	.	.743
P29	147.62	1671.401	.644	.	.744
P30	147.77	1666.024	.721	.	.743
P31	147.62	1674.138	.705	.	.744
P32	148.00	1704.421	.306	.	.749
P33	148.28	1717.734	.146	.	.751
P34	147.74	1684.933	.597	.	.746
⇒ P35	147.87	1687.009	.557	.	.746
P36	147.92	1693.020	.435	.	.747
P37	147.90	1691.937	.502	.	.747
P38	147.56	1676.568	.627	.	.745
P39	147.82	1698.783	.339	.	.748
P40	147.97	1701.762	.354	.	.749
Total Score	74.67	430.123	1.000	.	.954

Keterangan:

⇒ Pertanyaan Tidak Valid

Untuk melihat validitas konstruk pada instrumen penelitian, dapat dilihat pada colom **Corrected Item-Total Correlation**, dengan membandingkan pada nilai



r tabel. Berdasar contoh tersebut, df adalah  $N-2$  ( $39-2 = 37$ ), untuk taraf signifikansi 10 % sebesar **0.2673**. berarti pertanyaan no.19, 27 dan 33 tidak valid.

### Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.751	.957	41

Keterangan:

N of Items 41 (Termasuk **Total Score**)

## Uji Normalitas

## Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Kecanduan Game Online	Mean	56.93	3.050	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.66	
		Upper Bound	63.20	
	5% Trimmed Mean	56.97		
	Median	57.00		
	Variance	251.225		
	Std. Deviation	15.850		
	Minimum	30		
	Maximum	82		
	Range	52		
	Interquartile Range	26		
	<b>Skewness</b>	.047	.448	
	Kurtosis	-.986	.872	
	Perilaku Agresif	Mean	20.81	1.270
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	18.20	
		Upper Bound	23.43	
5% Trimmed Mean		20.45		
Median		21.00		
Variance		43.541		
Std. Deviation		6.599		
Minimum		13		
Maximum		36		
Range		23		
Interquartile Range		12		
<b>Skewness</b>		.545	.448	
Kurtosis		-.460	.872	

Keterangan :

Kecanduan *game online* : Skewness / Standart Error (Std. Error) = < 2  
0.047 / 0.448 = 0.1049 (Normal)

Perilaku Agresif : Skewness / Standart Error (Std. Error) = < 2  
0.545 / 0.448 = 1.2165 (Normal)

Uji Chi Square

Kecanduan Game Online \* Perilaku Agresif Crosstabulation

			Perilaku Agresif		Total
			Tidak Agresif	Agresif	
Kecanduan Game Online	Tidak Kecanduan	Count	1	0	1
		% within Kecanduan Game Online	100.0%	.0%	100.0%
	Kecanduan Ringan	Count	16	2	18
		% within Kecanduan Game Online	88.9%	11.1%	100.0%
	Kecanduan Sedang	Count	5	12	17
		% within Kecanduan Game Online	29.4%	70.6%	100.0%
	Kecanduan Berat	Count	1	2	3
		% within Kecanduan Game Online	33.3%	66.7%	100.0%
Total		Count	23	16	39
		% within Kecanduan Game Online	59.0%	41.0%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	14.309 <sup>a</sup>	3	.003
Likelihood Ratio	15.828	3	.001
Linear-by-Linear Association	11.137	1	.001
N of Valid Cases	39		



a. 4 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .41.