



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS XI TKJ SMK NEGERI 2**

SALATIGA

TALENTA UNGGUL

Di ajukan kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk memenuhi sebagai
syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Dimas Ikhsanudin
132019056**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELIN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS XI TKJ SMK NEGERI 2 SALATIGA SALATIGA

Diajukan kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk memenuhi sebagai
syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Dimas Ikhsanudin

132019056

Laporan talenta unggul ini telah melalui proses peninjauan ulang Pada
tanggal Maret 2024

Sapto Irawan, S.Pd M.Pd, MCE
Pembimbing Utama



Yustinus Windrawanto, S.Pd, M.Pd.
Pembimbing Pendamping



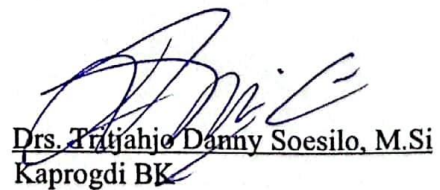
Maya Rahadian S., M.A
Peninjau ulang



Mengesahkan,



Dr. Helmi L. Mampouw, M.Si.
Dekan FKIP UKSW



Drs. Trijahjo Danny Soesilo, M.Si
Kaprogdi BK

Pernyataan Keaslian Tulisan

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dimas Ikhsanudin
NIM : 132019056
Program Studi : Bimbingan dan Konseling -FKIP-UKSW
Judul Tugas Akhir : Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga.
Pembimbing Utama : Sapto Irawan, S.Pd, M.Pd, MCE.
Pembimbing Pendamping : Yustinus Windrawanto, S.Pd, M,Pd.

Menyatakan dengan ini bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alih tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tugas akhir ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Salatiga, 3 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Dimas Ikhsanudin

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha Esa karena rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul” hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga” dengan baik.

Pada penelitian ini terdapat 5 bab, yaitu bab I terdiri dari pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab II landasan teori, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan bab V kesimpulan dan saran.

Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Orang tua penulis, ayah dan ibu yang selama ini selalu mendoakan seta memenuhi semua kebutuhan penulis selama menjalankan Pendidikan kuliah hingga di fase sekarang ini.
2. Drs. Tritjahjo Danny Soesilo, M.Si. Selaku kepala program studi bimbingan dan konseling Universitas Kristen Satya Wacana
3. Sapto Irawan, S.Pd, M.Pd., MCE. dan Yustinus Windrawanto, S.Pd, M.Pd. Selaku pembimbing penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
4. SMK Negeri 2 Salatiga, yang menjadi tempat penelitian tugas akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna dalam penyusunan sekripsi ini, oleh karena itu penulis mememinta maaf sebesar besarnya apabila terdapat kekurangan atau kesalahan yang dilakukan penulis.

Kepada semua pihak, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bisa dijadikan referensi untuk pengembangan yang selanjutnya agar lebih baik lagi.

Salatiga, 3 Maret 2024

Penulis

Dims Ikhsanudin



DFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
Abstrak	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1. Perilaku Agresif	8
2.1.1. Pengertian Perilaku Agresif	8
2.1.2. Bentuk-Bentuk Perilaku agresif	9
2.1.3. Faktor-faktor Perilaku Agresif	11
2.1.4. Aspek-aspek Perilaku Agresif	14
2.2. Kecanduan <i>game Online</i>	15
2.2.1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	17

2.2.3. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.2.4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	21
2.2.5. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.3. Hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresif	25
2.4 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	26
2.5. Hepotesis	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
3.1. Jenis penelitian	29
3.2. Variabel Penelitian	29
3.3. Populasi dan Sampel	30
3.3.1. Populasi	30
3.3.1. Sampel	30
3.4. Definisi oprasional	31
3.4.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	31
3.4.2 Perilaku Agresif	32
3.5. Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1. Skala.....	32
3.5.2 Teknik sekoring <i>game online</i> dan Perilaku agresif	35
3.6. Uji validitas dan reabilitas data	36
3.6.1. Validitas	36
3.7. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Diskripsi Subjek Penelitian	40
4.1.1 Subjek Penelitian	40
4.1.2 Deskripsi Siswa.....	40
4.1.3 Pelaksanaan Penelitian	41

4.2 Analisis Deskriptif	41
4.2.1 Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	41
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Perilaku Agresif	43
4.3 Analisis dan Hasil Penelitian	45
4.4 Uji Hipotesis	46
4.5 Pembahasan	46
BAB V	51
KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
5.2.1 Kepada Sekolah	51
5.2.2 Siswa	51
5.2.3 Orang tua	51
DAFTAR PUSTAKA	53

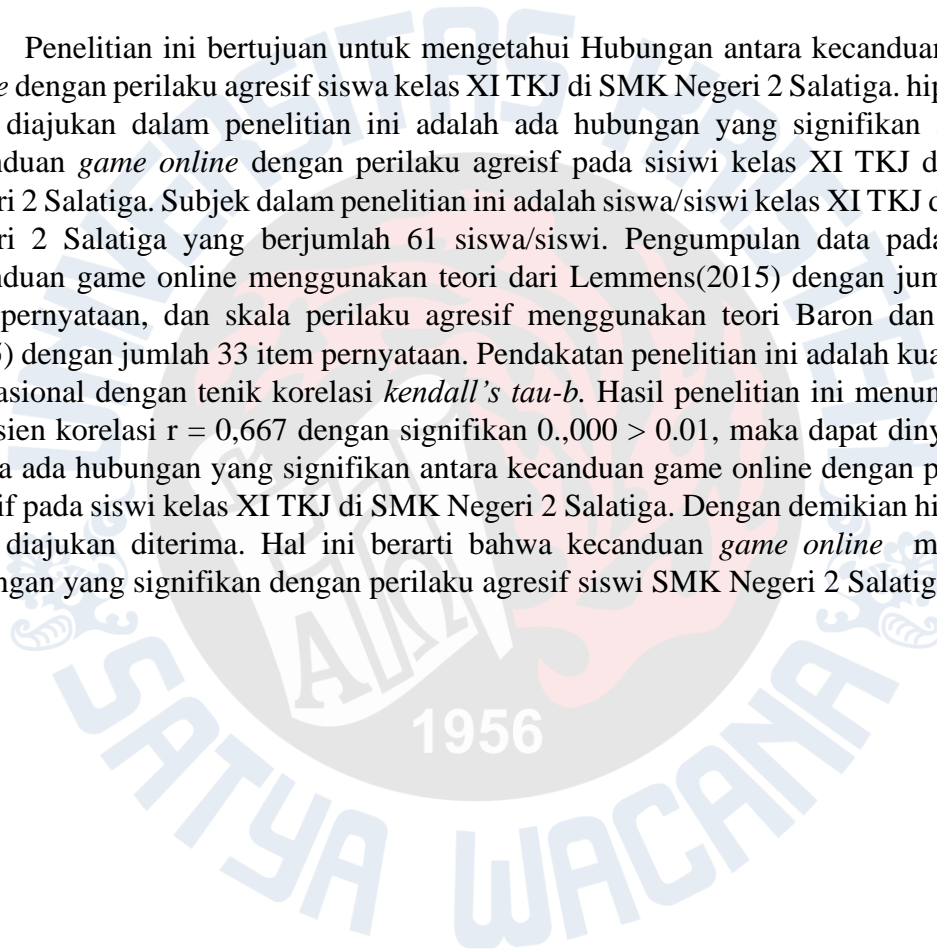


ABSTRAK

Dimas Ikhsanudin. 132019056. Desember 2023. Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga. Tugas Akhir, Program S1 Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW. Pembimbing I Sapto Irawan, S.Pd, M.Pd., MCE. Pembimbing II Yustinus Windrawanto, S. Pd, M.Pd.

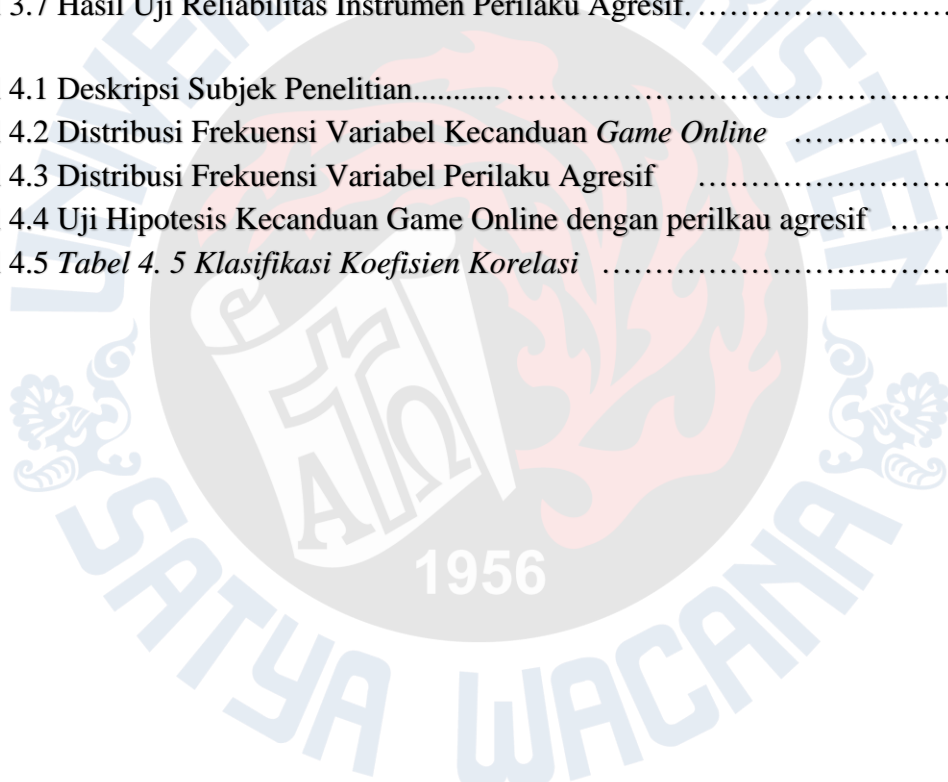
Kata Kunci: Kecanduan game online, Perilaku agresif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Salatiga. hipotesisi yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswi kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Salatiga. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Salatiga yang berjumlah 61 siswa/siswi. Pengumpulan data pada skala kecanduan game online menggunakan teori dari Lemmens(2015) dengan jumlah 27 item pernyataan, dan skala perilaku agresif menggunakan teori Baron dan Byrne (2015) dengan jumlah 33 item pernyataan. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan teknik korelasi *kendall's tau-b*. Hasil penelitian ini menunjukkan koefisien korelasi $r = 0,667$ dengan signifikan $0,000 > 0,01$, maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswi kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Salatiga. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini berarti bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif siswi SMK Negeri 2 Salatiga



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Kategori Kecanduan <i>Game Online</i>	4
Tabel 1.2 Kategori perilaku agresif	4
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas X TKJ SMK N 2 Salatiga.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument penelitian kecanduan <i>game online</i>	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen penelitian perilaku agresif.....	34
Tabel 3.4 Sekoring setiap alternatif jawaban	35
Tabel 3.5 Nilai Cronbach's Alpha.....	38
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	38
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Agresif.	39
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian.....	40
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Agresif	44
Tabel 4.4 Uji Hipotesis Kecanduan Game Online dengan perilaku agresif	45
Tabel 4.5 <i>Tabel 4. 5 Klasifikasi Koefisien Korelasi</i>	45



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Hubungan Antara Variabel (X dan Y).....34

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana
repository.uksw.edu



Daftar Lampiran

Lampiran 1 Instrument Kecanduan *Game Online*

Lampiran 2 Instrument Perilaku Agresif

Lampiran 3 Uji Instrumen Variabel Kecanduan *Game Online*

Lampiran 4 Uji Instrumen Variabel Perilaku Agresif Lampiran

5 Surat Ijin Penelitian



