

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA DI
SMA MUHAMMADIYAH SOKARAJA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

EMA PUTRI OKTAVIANI

1611020051

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2020**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ema Putri Oktaviani
Nim : 1611020051
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 22 Januari 2020

Yang membuat pernyataan


Ema Putri Oktaviani

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Ema Putri Oktaviani

NIM : 1611020051

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Hubungan intensitas bermain game online

terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA

Muhammadiyah Sokaraja

Telah diterima dan disetujui :

Purwokerto, 22 Januari 2020

Pembimbing


Ns. Siti Nurjanah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. J.

NIK. 2160396

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Ema Putri Oktaviani

Nim : 1611020051

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi: PURWC: Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep

Penguji 2 : Kris Linggardini, S.Kp., M.Kep

Penguji 3 : Ns. Siti Nurjanah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.

Ditetapkan di: Purwokerto
Tanggal : 22 Januari 2020

Mengetahui:

Dekan FIKES

Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep

NIP: 2160188

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Keluargaku tercinta, kedua orang tua ku serta adik ku yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materi. Terimakasih atas semua hal yang kalian berikan kepada saya.*
- 2. Untuk semua sahabat – sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan membantu saya, serta selalu ada untuk saya. Terimakasih sudah menjadi sahabat baik untuk saya*
- 3. Untuk teman-teman seperjuangan terimakasih telah memberikan dukungan untuk saya.*

MOTTO

Laa Tahzan Innallaha Ma'anaa

“Janganlah kamu bersedih, Sesungguhnya Allah bersama kita” (QS. At-Taubah:40)

“Jangan bandingkan prosesmu dengan proses orang lain, tak semua bunga tumbuh dan mekar bersamaan”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Anjar Nugroho, M.Si., M.H.I selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
3. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Sokaraja yang telah memberikan izin dan bantuan untuk saya melakukan penelitian
4. Ns. Sri Suparti, S.Kep., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
5. Ns. Siti Nurjanah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. J. Selaku dosen pembimbing, yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi, telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Ns. Etlidawati, S.Kep., M.Kep yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan;
7. Kris Linggardini, S.Kp., M.Kep yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan;
8. Bapak dan ibu serta saudara tercinta yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material maupun moral;

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Aamiin.

Purwokerto, 22 Januari 2020

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ema Putri Oktaviani
Nim : 1611020051
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 22 Januari 2020

Yang menyatakan,


Ema Putri Oktaviani

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA MUHAMMADIYAH SOKARAJA

Ema Putri Oktaviani¹ Siti Nurjanah²

ABSTRAK

Latar Belakang: Tren *game online* cukup menyita perhatian masyarakat Indonesia sebanyak 3 juta orang aktif dalam bermain *game*, sedangkan di Amerika sebanyak 1,3 miliar orang bermain *game online*. Didalam *game online* juga terdapat adegan kekerasan baik verbal maupun fisik. Sehingga dalam jangka panjang dapat menyebabkan perilaku agresivitas pada remaja.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Metode: Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Teknik sampling yang digunakan dalam ini adalah *total sampling* sebanyak 96 responden. Analisis yang digunakan uji statistik *chi square*

Hasil Penelitian: Pada penelitian ini di dapatkan hasil intensitas bermain game online sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%) dan perilaku agresivitas sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Uji *chi square* diperoleh *p value* ($0,000 \leq 0,05$) H_a diterima, artinya ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Kesimpulan: Ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Kata Kunci: *game online*, perilaku agresivitas, remaja.

-
1. Mahasiswa Progam Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
 2. Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

THE CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAME AND THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS IN SMA MUHAMMADIYAH SOKARAJA.

By EMA PUTRI OKTAVIANI
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRACT

Ema Putri Oktaviani¹ Siti Nurjanah²

Background: The trend of online games needs to be concerned by Indonesian people, as many as 3 million people are active in playing games, while in America as many as 1.3 billion people play online games. In the online game, some have scenes of violence both verbal and physical. So that those conditions can cause aggressive behavior in adolescents.

Objective: To find out the correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior of adolescents in SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Method: This type of research is quantitative descriptive using cross sectional method. The research population was teenagers at SMA Muhammadiyah Sokaraja. The sampling technique used in this research was a total sample of 96 respondents. The analysis used chi square statistical test.

Results: In this research, the results showed the intensity of playing online games mostly in the moderate category as many as 40 respondents (41.7%) and aggressive behavior was mostly in the moderate category as many as 55 respondents (57.3%). Chi square test obtained a value (0,000 0.05) H_a is accepted, meaning that there is a correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior in adolescents at SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Conclusion: There is a correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior in adolescents at SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Keywords: online games, aggressive behavior, adolescents.

-
1. Student of Nursing Study Program, Faculty of Health Sciences, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
 2. Lecturer of Faculty of Health Sciences, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Game Online.....	11
1. Pengertian Game Online	11
2. Dampak Postif Game Online	12
3. Dampak Negatif Game Online.....	13
4. Jenis Game Online	15
5. Faktor-faktor Penyebab Bermain Game Online.....	18
6. Intensitas Bermain Game Online	20
C. Perilaku Agresivitas.....	22
1. Pengertian Perilaku Agresivitas	22
2. Jenis Perrilaku Agresivitas.....	22
3. Dampak Perilaku Agresivitas.....	24
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresivitas.....	24
D. Remaja.....	25
1. Pengertian Remaja	25
2. Tahap Perkembangan Remaja.....	26
3. Tahap Perkembangan Bahasa Remaja	28
4. Ciri-Ciri Remaja.....	28
E. Kerangka Teori	31
F. Kerangka Konsep.....	32
G. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain penelitian.....	33
1. Jenis Penelitian.....	33
2. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel.....	34
3. Teknik Sampling.....	34
C. Variabel Penelitian	34
1. Variabel Independen (Variabel Bebas).....	34
2. Variabel Dependen (Variabel Terikat).....	34
D. Definisi Operasional	35
E. Instrumen Penelitian	36
1. Kuesioner Intensitas Bermain Game Online.....	37
2. Kuesioner Perilaku Agresivitas.....	38
F. Metode Pengumpulan Data.....	40
1. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	43
H. Pengolahan dan Analisa Data.....	45
1. Analisa Data.....	45
2. Analisa Data.....	46
I. Etika Penelitian.....	48
1. <i>Informed concent</i> (lembar persetujuan)	48
2. Aonimity (tanpa nama)	48
3. Confidentially (Kerahasiaan).....	48
4. Beneficence (manfaat)	49
5. Non-Maleficience (Tidak Membahayakan).....	49
6. Balancing Harms and Benefits.....	49
7. Respect of Person.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Analisa Univariat	50
2. Analisa Bivariat.....	52
B. Pembahasan.....	53
1. Karakteristik Responden	53
2. Deskripsi Variabel Penelitian.....	57
C. Keterbatasan dan Hambatan Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Definisi Operasional	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Game Online	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Agresivitas	38
Tabel 4.1 Karakteristik Responden.....	49
Tabel 4.2 Deskripsi intensitas bermain <i>game online</i>	51
Tabel 4.3 Deskripsi Perilaku Agresivitas.....	51
Tabel 4.4 Bivariat.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	31
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian	32



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal Penelitian
- Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian (DMPDPPTSP Kabupaten Banyumas)
- Lampiran 3 Surat Rekomendasi Penelitian (KESBANGPOL Kabupaten Banyumas)
- Lampiran 4 Surat Pengesahan Terjemahan Judul Skripsi
- Lampiran 5 Suart Izin Etik Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Peneltian
- Lampiran 7 Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 8 Informed Consent
- Lampiran 9 Lembar Kuesioner
- Lampiran 10 Lembar Koding Hasil Kuesioner
- Lampiran 11 Lembar Hasil Penelitian
- Lampiran 12 Lembar Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 13 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 14 Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 15 Lembar Persetujuan Perbaikan Ujian Proposal
- Lampiran 16 Lembar Persetujuan Perbaikan Ujian Skripsi