

HUBUNGAN ANTARA ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMA NEGERI 1 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA

Dwi Kumalasari

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 13-17 tahun yang bermain *game online* selama 4 jam/hari sebanyak 104 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala *Agression Questionnaire* dan skala adiksi *game online*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil analisa *product moment* diperoleh $r_{xy} = 0,558$ dengan nilai $p = 0,00$ yang berarti antara variabel adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja memiliki hubungan yang positif dan signifikan ($p < 0,050$). Semakin tinggi adiksi *game online* maka cenderung tinggi perilaku agresifnya, sebaliknya semakin rendah adiksi *game online* maka cenderung rendah perilaku agresifnya. Koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,312. Artinya, bahwa adiksi *game online* memberikan sumbangan sebesar 31,2% terhadap perilaku agresif. Sementara 68,8% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Adiksi *Game online*, Perilaku Agresif

ABSTRACT

*This study aims to determine the relationship between online game addiction with aggressive behavior in adolescents. The hypothesis of this study is that there is a positive relationship between online game addiction with aggressive behavior in adolescents. The research subjects used in this study were adolescents aged 13-17 years who play online games for 4 hours/day as many as 104 people. Methods of data collection using *Agression Questionnaire* scale and the online game addiction scale. This research uses product moment correlation analysis technique. The result of product moment analysis obtained $r_{xy} = 0,558$ with p value = 0,00 which mean between variable of game online addiction with aggressive behavior in adolescent have positive and significant correlation ($p < 0,050$). The higher the online game addiction then tend to be high aggressive behavior, otherwise the lower the online game addiction then tend to be low aggressive behavior. The coefficient of determination (R^2) obtained is 0.312. This means that online game addiction contributes 31.2% to aggressive behavior. The other 68.8% were influenced by other variables not included in the study.*

Keywords: Online Game Addiction, Aggressive Behavior