

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dan agresi pada remaja tengah di palu. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi pada remaja tengah di palu. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 60 orang. Data dikumpulkan dengan skala intensitas bermain *game battle royale* dan skala agresi. Hasil analisis korelasi *product moment* untuk variabel intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi menunjukkan $(r^{xy}) = 0,298$ ($p=0,021$). Hal ini menunjukkan ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi. Besarnya koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,089, artinya variabel intensitas bermain *game battle royale* memberikan kontribusi sebesar 08,9% sebagai variabel yang berhubungan dengan agresi pada remaja tengah di palu. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa masih terdapat 91,1% pengaruh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : agresi, intensitas bermain *game battle royale*, remaja

ABSTRACT

This study aims to find out the relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression in middle teens in the hammer. The hypothesis presented in this study is that there is a positive relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression in middle teens in the hammer. The subjects in this study numbered 60 people. Data is collected with the intensity scale of playing battle royale games and the scale of aggression. product moment correlation analysis result for intensity variable of battle royale game play with aggression showed $(r_{xy}) = 0.298$ ($p = 0.021$). This indicates that there is a significant positive relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression. the amount of determination coefficient (R^2) of 0.089, meaning that the intensity variable of playing battle royale games contributed 08.9% as a variable related to aggression in middle teens in the hammer. This at the same time confirms that there is still 91.1% influence of other variables that were not studied in this study.

Keywords: *aggression, intensity of playing battle royale games, adolescent*