

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* BERUNSUR
KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
DI SMP MUHAMMADIYAH 5 KOTA PADANG TAHUN 2020**

Penelitian Keperawatan Jiwa



KHAIRUNNISA

BP. 1611311006

PEMBIMBING:

- 1. Ns. Zifriyanthi Minanda Putri, S.Kep, M.Kep**
- 2. Ns. Esthika Ariany Maisa, S.Kep, M.Kep**

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2020

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS

Agustus, 2020

Nama : Khairunnisa

No BP : 1611311006



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* BERUNSUR
KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI
SMP MUHAMMADIYAH 5 PADANG**

ABSTRAK

Perilaku agresif pada remaja mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang menyakiti atau melukai baik secara verbal maupun fisik yang ditujukan pada seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif yaitu kebiasaan bermain game online berunsur kekerasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Muhammadiyah 5 Kota Padang. Metode penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 8 dan 9 SMP Muhammadiyah 5 Padang yang berjumlah 80 orang, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji *Chi-square*. Hasil penelitian ini didapatkan lebih dari separuh (56,2%) responden memiliki kecanduan game online berunsur kekerasan, lebih dari separuh (55%) responden memiliki perilaku agresif kategori sedang dan terdapat hubungan antara kecanduan game berunsur kekerasan dengan perilaku agresif (p value = 0,000). Saran pada penelitian ini diharapkan kepada perawat atau tenaga kesehatan berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk melakukan pertemuan rutin dan memberikan edukasi dan sosialisasi terhadap game online berunsur kekerasan dan perilaku agresif

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, Remaja, Perilaku Agresif

FACULTY OF NURSING

ANDALAS UNIVERSITY

August 2020

Name : Khairunnisa

Student ID Number: 1611311006



**THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION THAT
CONTAINS VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOUR AMONG
ADOLESCENCES IN SMP MUHAMMADIYAH 5 PADANG**

ABSTRACT

Aggressive behavior among adolescents in Indonesia has increased from year to year. Aggressive behavior is an action that hurts or injures both verbally and physically aimed at someone, either directly or indirectly. One of the factors that can influence aggressive behavior is the habit of playing violent online games. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction that contains violence and the aggressive behavior of adolescents in SMP Muhammadiyah 5 Padang city 2020. The method used this study is analitic descriptive with a cross sectional approach. The sample of this study were 80 students of grade 8 and 9 SMP Muhammadiyah 5 Padang. Sampling used a purposive sampling technique. Collecting data using a questionnaire. Data were analyzed using the Chi-square test. The results of this study found that more than half (56.2%) of respondents had addiction to online games with violence, more than half (55%) of respondents had moderate aggressive behavior, this study found that there are relationship between online game addiction that contains violence and aggressive adolescent behavior with a p value = 0.00 (<0.005). Suggestions on this study is expected that nurses or health workers will coordinate with the school to hold regular meetings and provide education and socialization of online games that contains violence and aggressive behavior

Keywords: *Online game addiction, Adolescents, Aggressive Behavior*