

**HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE DENGAN TINGKAT
AGRESIVITAS PADA SISWA SMP**



Pembimbing :
1. dr. Rini Gusya Liza, M.Ked.KJ, Sp.KJ
2.dr.Laila Isrona, M.Sc

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2021**

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE LEVEL IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

By

Honest Vania Asari

Aggressive behavior is an act of non-physical or physical force that intended to cause harm. Aggressive behavior expressed by adolescents is a global public health problem. It includes a range of acts from bullying and physical fighting, to more severe sexual and physical assault to homicide. In Indonesia, 40% of adolescents are bullied in schools, 32% report being physically attacked. Studies have shown multiple factors within a person that may contribute to aggressive behavior, one of the causes is addiction to online games.

The aim of the study was the investigation of the addictive potential of gaming as well as the relationship between online game addiction and aggressive behavior. A cross-sectional study was conducted using Indonesia Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) and Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ). The sample consisted of 133 students of SMPN 1 Lubuk Sikaping, using total sampling technique.

Data revealed that 58,6% of students fulfilled diagnostic criteria of online game addiction (mild to severe category) and 56,4% of students had moderate levels of aggression. The study concluded that there is a correlation between online game addiction and aggressive behavior (p -value = 0.000).

Keywords: aggressive, addiction, online game, IOGAQ, BPAQ

ABSTRAK

HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA SISWA SMP

Oleh

Honest Vania Asari

Perilaku agresif adalah tindakan non fisik atau fisik yang dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian. Perilaku agresif yang diekspresikan oleh remaja merupakan masalah kesehatan masyarakat global. Hal ini mencakup berbagai tindakan mulai dari intimidasi dan perkelahian fisik, hingga serangan seksual dan fisik yang lebih parah hingga pembunuhan. Di Indonesia, 40% remaja mengalami *bullying* di sekolah, 32% melaporkan diserang secara fisik. Penelitian telah menunjukkan beberapa faktor pada seseorang yang dapat berkontribusi pada perilaku agresif, salah satunya adalah kecanduan *game online*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki potensi kecanduan game serta hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Studi cross sectional dilakukan dengan menggunakan *Indonesia Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ). Sampel terdiri dari 133 siswa SMPN 1 Lubuk Sikaping dengan teknik total sampling.

Data menunjukkan bahwa 58,6% siswa memenuhi kriteria diagnostik kecanduan game online (kategori ringan hingga berat) dan 56,4% siswa memiliki tingkat agresi sedang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif ($p\text{-value} = 0,000$).

Kata kunci : agresif, adiksi, *game online*, IOGAQ, BPAQ