

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN
SUMPIUH**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan



Diajukan oleh

Graito Ujuwanda

A12019042

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PEROGRAM
SARJANA**

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

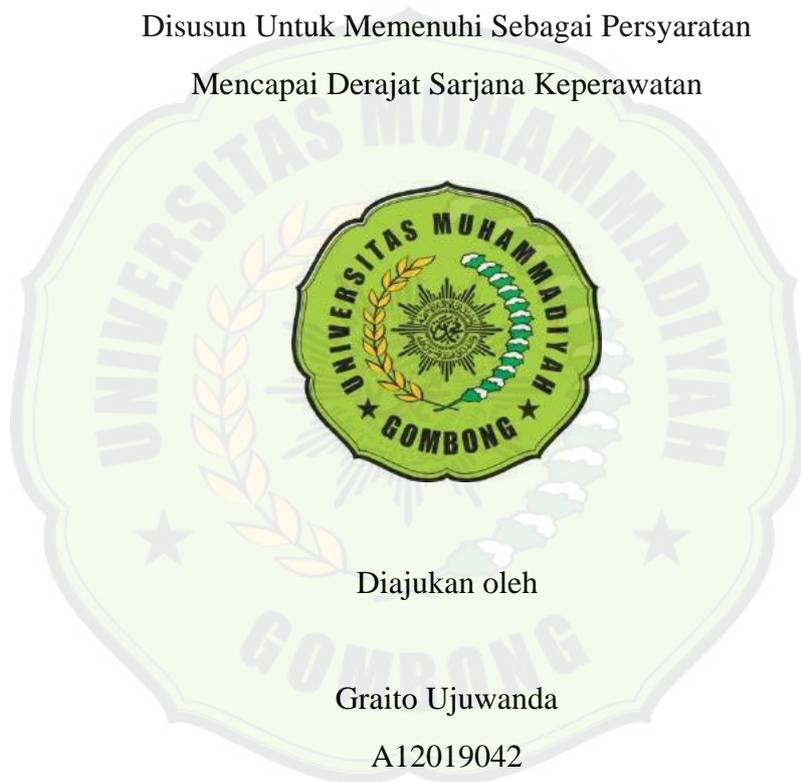
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

2022

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN
SUMPIUH**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan



Diajukan oleh

Graito Ujuwanda

A12019042

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PEROGRAM
SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
2022**

Halaman Persetujuan

Halaman Persetujuan

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA
KECAMATAN SUMPIUH

Telah disetujui dan dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk diujikan Pada
Tanggal 15 Juli 2023

Pembimbing,

(Sarwono, M.Kes)

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana



(Cahyo Septuwi, M. Kep, Sp. Kep.MB, Ph.D)

Halaman Pengesahan Skripsi

Halaman Pengesahan Skripsi

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA
KECAMATAN SUMPIUH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji:

1. Ernawati, M.Kep (Penguji 1) (.....)
2. Dr. Basirun, M.Kes (Penguji 2) (.....)
3. Sarwono, M.Kes (Penguji 3) (.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana



(Cahyu Septiwi, M. Kep, Sp. Kep.MB, Ph.D)

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang saya ajukan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kejarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka, dan sudah dinyatakan lolos uji plagiarisme.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau Sebagian dari skripsi tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa unsur paksaan dari siapapun

Gombong, 5 Juli 2023

Materai



(Graitto Ujuwanda)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Gombong, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Graitto ujuwanda
NIM : A12019042
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Gombong Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas skripsi yang berjudul :

“HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA
KECAMATAN SUMPIUH”

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Gombong, Kebumen

Pada Tanggal 5 juli 2023



(Graitto Ujuwanda)

**Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Gombong
Skripsi, Juli 2023**

Graito Ujuwanda¹⁾, Sarwono²⁾
Email: graitoujuwanda25@gmail.com

ABSTRAK
**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA
KECAMATAN SUMPIUH**

Latar Belakang: Fenomena kecanduan game online dikalangan remaja yang terjadi di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh didapatkan pada studi pendahuluan terdapat 5 orang remaja kecanduan game online dan berperilaku agresif. Dampak perilaku agresif meliputi perilaku agresif verbal seperti hinaan dan umpatan kotor dan perilaku agresif fisik seperti memukul, merampas, dan membanting benda.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di desa kebokura kecamatan Sumpiuh.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*, untuk sample menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah 50 responden. Instrumen menggunakan kuisisioner kecanduan game online sebanyak 6 pertanyaan dan perilaku agresif 20 pertanyaan. Analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan *spearman rank*.

Hasil Penelitian: Usia responden yang memainkan game online berusia 19-21 tahun sebanyak (56,0%). Jenis kelamin responden yang memainkan game online laki-laki (100%). Hasil kecanduan game online dengan tingkat rendah sebanyak (70%). Hasil perilaku agresif berperilaku agresif dengan tingkat tinggi sebanyak (56%). Didapatkan nilai p value = 0,00 dimana p value < 0,05. Maka H_a diterima yang artinya ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.

Kesimpulan: Ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di Desa kebokura Kecamatan Sumpiuh.

Rekomendasi: Untuk peneliti selanjutnya diharapkan meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Agresif, Remaja.*

¹⁾ *Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gombong*

²⁾ *Dosen Universitas Muhammadiyah Gombong*

**Nursing Study Program of Nursing Bachelor
Faculty of Health Sciences
University Muhammadiyah Gombong
Thesis, July 2023**

Graito Ujuwanda¹⁾, Sarwono²⁾
Email: graitoujuwanda25@gmail.com

ABSTRACT
**THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH
AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN KEBOKURA
VILLAGE, SUMPIUH DISTRICT**

Background: The phenomenon of online game addiction among adolescents that occurred in Kebokura Village, Sumpiuh District, was found in the preliminary study to be five teenagers addicted to online games and behaving aggressively. The impact of aggressive behavior includes verbal aggressive behavior such as insults and dirty swearing and physical aggressive behavior such as hitting, seizing, and slamming objects.

Objective: To find out the relationship between addiction to playing online games and aggressive behavior in adolescents in the Kebokura village, Sumpiuh sub-district.

Method: This study used a correlational quantitative research design with a cross-sectional approach for the sample using a total sampling technique with a total of 50 respondents. The instrument used an online game addiction questionnaire with six questions and 20 questions for aggressive behavior. Data analysis used univariate analysis, and bivariate analysis used Spearman rank.

Results: The age of respondents who play online games is 19–21 years old (56.0%). The gender of respondents who play online games is male (100%). The results of online game addiction are low (70%). The results of aggressive behavior showed a high level of aggressive behavior (56%). The p value is 0.00, where the p value is 0.05. Then H_a is accepted, which means there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents in Kebokura Village, Sumpiuh District.

Conclusion: There is a significant correlation between online games addiction with aggressive behavior of adolescents in Kebokura Village, Sumpiuh District.

Recommendation: For future researchers, it is hoped to examine the factors that influence addiction to playing online games and aggressive behavior of adolescents.

Keys words: *Game Online, Aggressive Behavior, Teens.*

¹⁾ *Students of Muhammadiyah Gombong University*

²⁾ *Lecturer at Muhammadiyah Gombong University*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan susunan proposal dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh”. Dalam penyusunan proposal terdapat kesulitan yang dialami oleh penulis, tetapi selalu mendapatkan bimbingan, dan semangat yang diberikan pihak lain sehingga dapat diselesaikannya proposal ini. Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Rasikin dan Ibu Khasiyati yang telah memberikan banyak hal untuk saya sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Keluarga besar saya yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga saya dapat mengerjakan proposal penelitian ini dengan lancar.
3. Dr. Hj. Herniyatun, S.Kp., M.Kep., Sp.Mat selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gombong.
4. Eka Riyanti, M.Kep., Sp.Kep.Mat selaku Dekan fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gombong.
5. Cahyu Septiwi, M. Kep, Sp. Kep.MB, Ph.D selaku ketua Program Studi S1 Keperawatan.
6. Sarwono M. Kes selaku Dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan masukan kepada saya dalam penyusunan proposal penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Universitas Muhammadiyah Gombong yang memberi banyak ilmu yang bermanfaat.
8. Responden yang secara suka rela bersedia membantu mengisi kuesioner yang diberikan penulis.
9. Teman seangkatan dari Program Studi S1 Keperawatan Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Gombong.

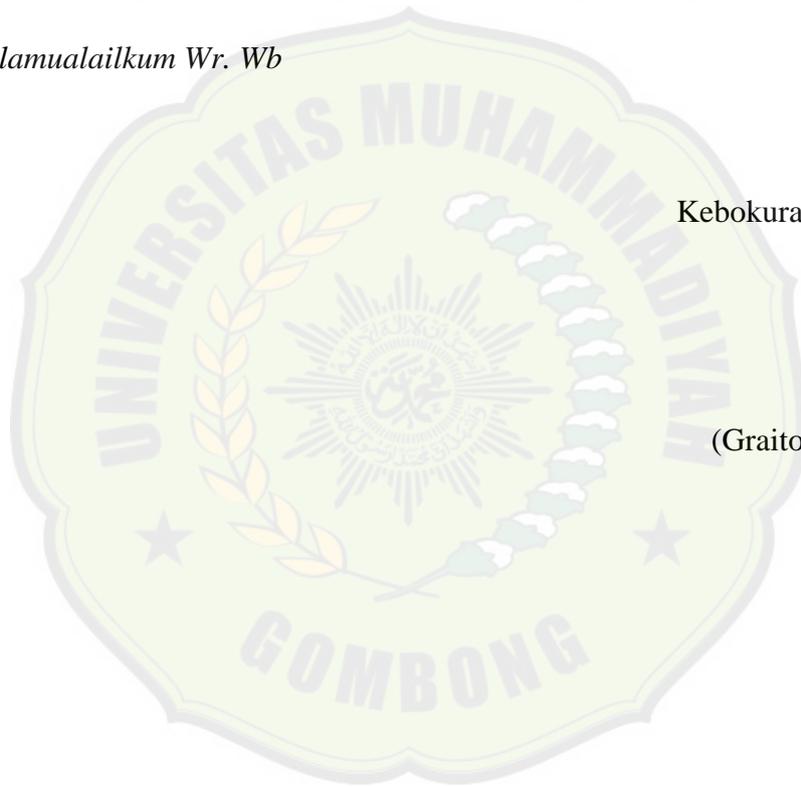
10. Saya juga berterimakasih kepada diri saya sendiri, serta berterimakasih kepada Saman Brembo, Sigit Rendang, Lord Haris, Lord Alul, selaku bahan meme yang kehadirannya dan juga karyanya dapat memberikan semangat serta hiburan sehingga sang penulis dapat semangat, pantang menyerah, dan berusaha semaksimal mungkin.

Penulis menyadari akan susunan proposal ini tidak sempurna dan masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan proposal ini.

Wassalamualailkum Wr. Wb

Kebokura, 23 Juli 2023

(Graitto Ujuwanda)



MOTO

Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan, Bersama
Kesulitan Ada Kemudahan (Al Insiroh 5-6)

“Ya Allah, Sesungguhnya Aku Meminta Kepada-Mu Ilmu yang
Bermanfaat, Rezeki yang Halal, dan Amalan Yang Diterima” (HR. Ibnu
Majah)

Dan Janganlah Kamu (Merasa) Lemah, dan Jangan (Pula) Bersedih Hati,
Sebab Kamu Paling Tinggi (Derajatnya), Jika Kamu Orang Beriman. (Ali
Imran 139)

“Jika Kamu Tidak Tahan Pada Lelahnya Belajar, Maka Kamu Akan
Merasakan Perihnya Kebodohan” (Imam Syafii)

“Berdoalah Untuk Kebaikan Dirimu Dan Kebaikan Untuk Orang Lain”

“Hari Ini Harus Lebih Baik Dari Hari Kemarin Dan Hari Esok
Harus Lebih Baik Dari Hari Ini”

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan Skripsi	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
MOTO.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Manfaat	3
E. Keaslian Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Teori.....	6
B. Kerangka Teori.....	16
C. Kerangka Konsep.....	17
D. Hipotesa/Pertanyaan Penelitian.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
A. Desain Penelitian.....	19
B. Populasi dan Sampel	19
C. Tempat Penelitian Dan waktu Penelitian	20
D. Variabel Penelitian	20
E. Definisi Operasional.....	21
F. Instrumen Penelitian.....	21
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	22
H. Etika Penelitian	23
I. Teknik Pengumpulan Data.....	24
J. Teknik Analisi Data	25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan Penelitian.....	33
C. Keterbatasan penelitian	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45



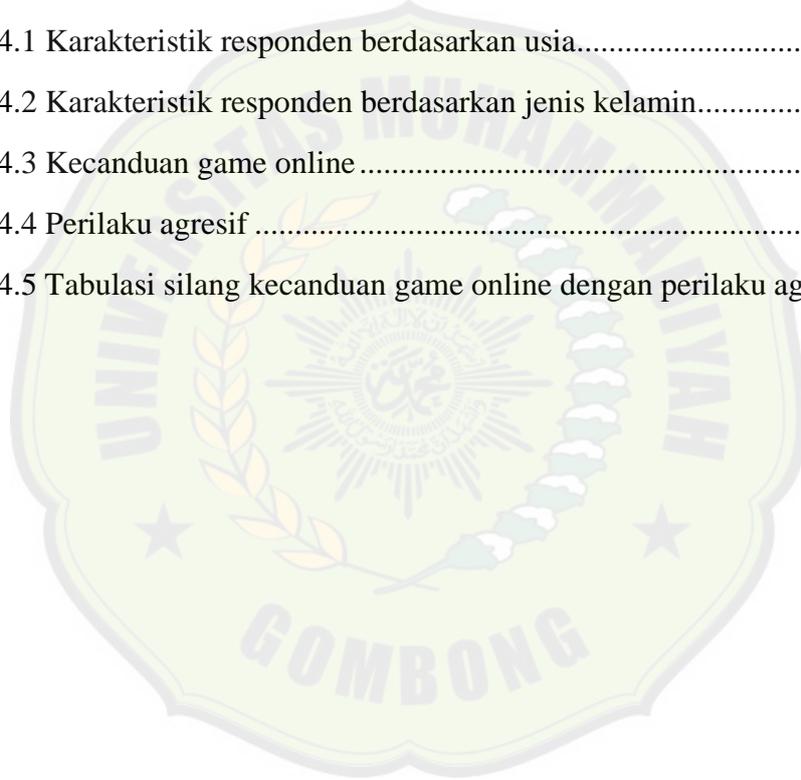
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.6 Kerangka Teori	16
Bagan 2.7 Kerangka Konsep.....	17



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	4
Tabel 3.1 Definisi Operasional	21
Tabel 3.2 Kuisisioner kecanduan game online	22
Tabel 3.3 Kuisisioner perilaku agresif.....	22
Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan usia.....	31
Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....	31
Tabel 4.3 Kecanduan game online	32
Tabel 4.4 Perilaku agresif	32
Tabel 4.5 Tabulasi silang kecanduan game online dengan perilaku agresif .	32



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Jadwal Penelitian
- Lampiran 2. Surat Ijin Pendahuluan
- Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Pendahuluan
- Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 5. Surat Balasan Ijin Penelitian
- Lampiran 6. Surat Lolos Uji Etik
- Lampiran 7. Hasil Uji Turnitin
- Lampiran 8. Lembar Maksud dan Tujuan Penelitian
- Lampiran 9 Fomulir Persetujuan Partisipan
- Lampiran 10. Informed Consent
- Lampiran 11. Kuisisioner
- Lampiran 12. Analisa Data
- Lampiran 13. Kegiatan Bimbingan

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat membantu dan bermanfaat bagi semua penggunanya, kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan pada berbagai kelompok yang saat ini menggunakan sumber daya internet untuk melayani kebutuhan konsumen mereka, seperti untuk tujuan hiburan dan pendidikan (Alfitri & Widiatrilupi, 2020). Pengguna internet di Indonesia saat ini selalu terjadi adanya peningkatan dari tahun ke tahun. Menurut sumber data di Provinsi Jawa Tengah penggunaan internet sebanyak 63,8% dan untuk penggunaan internet permainan game online sebanyak 36,2% (APJII, 2022). Kemajuan internet saat ini yang begitu pesat diikuti dengan munculnya permainan online atau bisa juga di sebut *game online*.

Game online merupakan suatu permainan menggunakan sambungan internet yang dapat dimainkan dengan menggunakan *handphone* dalam berbagai konteks dan memiliki aturan yang jelas tentang keberhasilan atau kegagalan dengan tujuan semata-mata untuk hiburan (Suryadi, 2018). *Game online* sebenarnya cukup membantu para pemainnya terutama bagi para remaja yang ingin bersantai atau menghabiskan waktu, namun jika kecanduan akan membuat para pemain menyia-nyiakan waktu. Perilaku remaja biasanya sangat dipengaruhi oleh jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* misalnya, mereka cenderung tidak termotivasi untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat (Ismi & Akmal, 2020). Pada fenomena yang terjadi masa kini banyak yang memainkan *game online* tanpa adanya batasan waktu memungkinkan terjadinya kecanduan yang nantinya dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan pada remaja. Kecanduan *game online* tersebut bisa dikatakan jika seorang remaja sudah memainkan game tersebut selama 3 jam atau lebih. Menurut Kementerian Kesehatan RI (2018)

kecanduan *game online* telah resmi ditetapkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization (WHO)* terutama pada kalangan remaja.

Masa remaja merupakan masa peralihan seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan fisik, psikologis, sosial, dan kognitif yang dapat meningkatkan ketegangan emosional, menyebabkan kesadaran diri menjadi tidak stabil, mudah tersinggung, dan menampilkan perilaku agresif. Pada dasarnya, perilaku agresif yaitu setiap aktivitas yang dapat merusak atau melukai orang lain. Remaja sering terlibat dalam agresivitas fisik dengan meninju teman sebaya, menghancurkan benda-benda, membuat keributan dengan orang lain, dan perilaku kasar secara verbal termasuk mencaci maki, mengejek, dan berteriak. Seorang remaja yang kecanduan *game online* akan sangat rentan terhadap pemicu emosional karena sering mengalami kekalahan yang dapat menyebabkan kemarahan dan intimidasi dari pengguna lain (Arrias et al., 2019).

Kosanke, (2019) yang meneliti hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Juliami & Wulandari, (2022) yang meneliti hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8. Didapatkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi remaja kelas 8.

Fenomena tersebut terjadi di Desa Kebokura yang rata-rata pemainnya adalah remaja. Hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti memilih Desa Kebokura sebagai tempat penelitian. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2022 di Desa Kebokura terdapat 55 remaja yang aktif bermain *game online*. Setelah peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada 5 orang remaja yang semuanya laki-laki didapatkan hasil 3 orang remaja bermain *game online* selama 3 jam, 2 orang remaja bermain *game online* selama 2 jam, pada perilaku agresif fisik terdapat terdapat 3 orang

remaja sering merusak barang jika sedang mengalami kekalahan, 2 orang remaja jarang merusak barang jika sedang mengalami kekalahan, selanjutnya pada agresif verbal didapatkan 3 orang remaja sering menghina teman Ketika sedang bermain bersama, 2 orang remaja jarang menghina teman ketika sedang bermain bersama. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden (usia dan jenis kelamin).
- b. Mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.
- c. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai dampak kecanduan bermain *game online* yang berakibat merugikan para pemainnya seperti depresi, gelisah, dan berperilaku agresif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin bagi orang tua dalam memberi informasi yang positif dalam memberikan inovasi, serta membatasi waktu dan mengawasi anak dalam menggunakan fasilitas internet.

b. Bagi Responden

Penelitian ini memberikan informasi kepada responden mengenai dampak dari kecanduan bermain *game online* sehingga responden dapat mengetahui dan menghindari bahayanya jika sudah kecanduan bermain *game online*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman dalam melakukan penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura.

E. Keaslian Penelitian

Table 1.1 Keaslian Penelitian

Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian ini
(Halisyah, 2022)	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional dengan sample 60 siswa menggunakan proporsional random sampling	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain game online sebanyak 53 siswa (88,3%) dan hampir seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%). Sehingga ada hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan	Persamaannya variable bebas yaitu kecanduan game online dan pendekatan menggunakan cross sectional Perbedaannya pada variable terikat tentang perilaku agresif, lokasi penelitian, populasi penelitian, dan sample penelitian

				emosional anak sekolah dasar.	
(Novela et al., 2022)	Hubungan Antara Kualitas Tidur dengan Kecenderungan Berperilaku Agresif pada Mahasiswa	Penelitian ini adalah cross sectional dengan metode analitik dengan sample 79 orang	Hasil penelitian mendapatkan bahwa ada hubungan positif antara kualitas tidur dengan kecenderungan berperilaku agresif yang dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,333 dan signifikansi 0,003 ($p < 0,05$).	Persamaannya variable terikatnya yaitu perilaku agresif dan pendekatannya menggunakan cross sectional	Perbedaannya variable bebasnya yaitu Kualitas tidur, lokasi penelitian, populasi penelitian, dan sample penelitian
(Wiguna et al., 2020)	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Anak Usia 10-12 Tahun	Peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode cross sectional dengan sample 51 siswa dengan menggunakan purposive sampling.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar anak yang ditunjukkan dari nilai p-value 0,003.	Persamaannya variable bebas yaitu kecanduan game online dan pendekatan menggunakan cross sectional	Perbedaannya variable terikatnya yaitu motivasi belajar, lokasi penelitian, dan sample penelitian
(Kosanke, 2019)	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran	Desain penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan sample 225 siswa dengan teknik purposive sampling.	Penelitian dengan menggunakan uji chi square diperoleh p-value sebesar $0,000 \leq \alpha (0,05)$, yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.	Persamaannya variable bebas kecanduan game online dan variable terikatnya perilaku agresif dan menggunakan pendekatan cross sectional.	Perbedaannya metode ini menggunakan desain penelitian analitik, lokasi penelitian, populasi penelitian, dan sample penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Alfitri, R., & Widiatrilupi, R. M. veronika. (2020). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i2.329>
- Amalia. (2019). *Pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak remaja* (Issue June).
- Arrias, J. C., Alvarado, D., & Calderón, M. (2019). *HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA*. 5–10.
- Batubara, J. R. (2019). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Dewi, D. A. N. N. (2018). Modul Uji Validitas Dan Hormonal. *Universitas Diponegoro, October, 14*. <https://www.researchgate.net/publication/328600462>
- Geandra, F., & Neviyarni, S. (2018). Analisi perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12. <https://jurnal.iicet.org/index.Analisis>
- Halisyah, L. N. (2022). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR (DI SD NEGERI TANJUNGWADUNG KABUPATEN JOMBANG)*.
- Handayani, S., Rahajeng, U. W., Basaria, D., Aryani, F. X. A., Surijah, E. A., Pratiwi, S., Bawono, Y., Astuti, H. P., Wulandari, P. Y., Daulay, N., & Weni, E. W. (2020). *Dinamika Perkembangan Remaja: Problematika dan Solusi* (pp. 103–104).
- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.257-266>
- Hayati, F. (2019). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik di MA. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 10(6), 603–607.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Juliami, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget

- dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Kartini, H. (2020). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kosanke, R. M. (2019). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN*. 68.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*, 1–93.
- Masturoh, I., & Anggit, N. (2018). Metodologi Penelitian kesehatan. 2018.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Merita. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*.
- Minidian Fasitasari. (2018). kerangka konsep Pengertian. *RSI Sultan Agung Semarang*, 50, 1-10. <http://repository.unissula.ac.id/14313/11/lampiran>.
- Novela, I. Q., Kuncara, B., & Tidur, K. (2022). *AGRESIF PADA MAHASISWA THE RELATIONSHIP BETWEEN SLEEP QUALITY AND THE TREND TO BEHAVIOR IN AGRESSIVE STUDENTS PENDAHULUAN Tindakan atau perilaku agresif dapat berupa fisik maupun verbal , yang sengaja dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan tujuan u. V(i)*.
- Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*.
- Rollings, J. (2019). Perilaku remaja (Perkembangan Remaja). 17(1), 21. <https://doi.org/10.4218/sp12.1.2019.21-44>
- Putra, K. P. (2021). Konsep Pengaruh intensitas bermain game online. *fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan: Universitas Kristen Satya Wacana*
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.23916/08416011>
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue

June).

- Surbakti, K. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Ulum, B. (2018). Games “Mobile Legend Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Seurabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(1), 1–82.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26.
<https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>

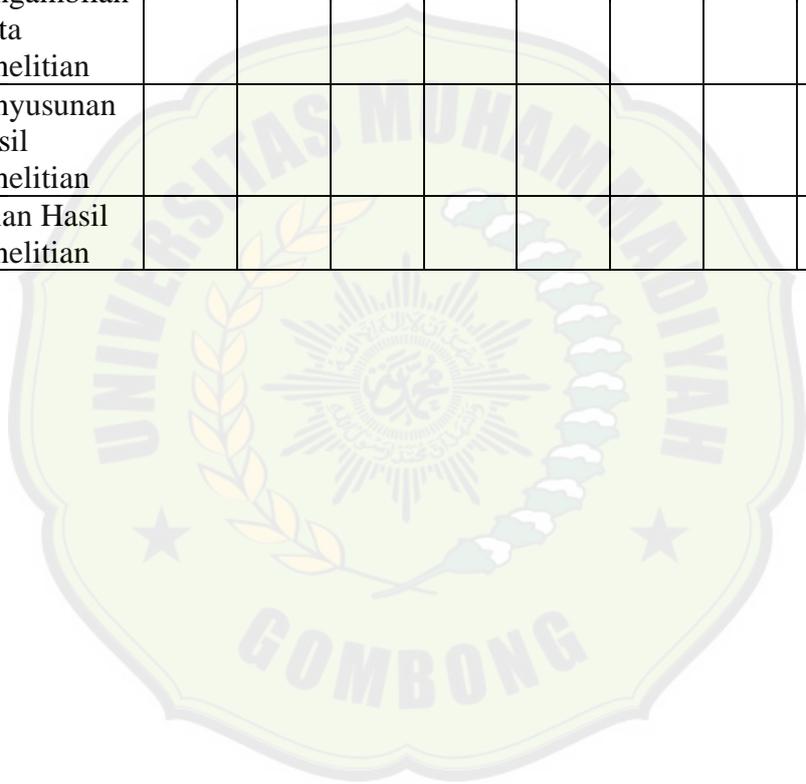


LAMPIRAN



Lampiran 1. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023
Penentuan Tema	■									
Penyusunan Proposal		■	■	■	■	■				
Ujian Proposal							■			
Uji Etik								■	■	
Pengambilan Data Penelitian									■	
Penyusunan Hasil Penelitian									■	■
Ujian Hasil Penelitian									■	■



Lampiran 2. Surat Ijin Pendahuluan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Sekretariat : Jl. Yos Sudarso no. 461 Gombong, Kebumen Telp. (0287)472433
Email: lp3mstikesmugo@gmail.com Web: http://unimugo.ac.id/

No : 644.1/IV.3.LPPM/A/X/2022
Hal : Permohonan Ijin
Lampiran : -

Gombong, 18 Oktober 2022

Kepada :
Yth. Lurah Kebokura
Di Kelurahan Kebokura

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat lindungan dari Allah SWT. Aamiin

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami:

Nama : Graitto Ujuwanda
NIM : A12019042
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa Kebokura
Keperluan : Ijin Studi Pendahuluan

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong



Anika Dwi Asti, M.Kep

Lampiran 3. Balasan Surat Ijin Pendahuluan



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
KECAMATAN SUMPIUH
KELURAHAN KEBOKURA

JL. Sekolah No.1 Kel. Kebokura Kec. Sumpiuh Kab. Banyumas Kode Pos 53195
Telp.(0282) 497833, Email : kebokura@banyumaskab.go.id

Kebokura, 20 Oktober 2022

Nomor : 423.7/ 225
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Perihal : Ijin Lokus Penelitian

Kepada :
Yth. Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong
di-
GOMBONG

Menindaklanjuti surat dari Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Gombong Nomor 644.1/IV.3.LPPM/A/X/2022 tanggal 18 Oktober 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian bagi Mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong atas nama :

Nama : Graitto Ujuwanda
NIM : A12019042
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Kelurahan Kebokura
Keperluan : Ijin Studi Pendahuluan

Bersama ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan memberikan izin Kelurahan Kebokura menjadi lokus Penelitian dengan syarat :

1. Melakukan pendekatan secara persuasif dengan responden dan meminta ijin ke Ketua RT dan RW setempat ;
2. Menerapkan protokol Kesehatan dalam melaksanakan kegiatan.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lurah Kebokura

UMI SANGADAH, S.Sos., M.Si
Kombina
NIR. 19900421 199203 2 010

Tembusan :
1. Camat Sumpiuh
2. Arsip.

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Sekretariat : Jl. Yos Sudarso no. 461 Gombong, Kebumen Telp. (0287)472433
Email: lp3mstikesmugo@gmail.com Web: <http://unimugo.ac.id/>

No : 368.1/IV.3.LPPM/A/VII/2023
Hal : Permohonan Ijin
Lampiran : -

Gombong, 02 Juli 2023

Kepada :
Yth. Kelurahan Kebokura

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat perlindungan dari Allah SWT. Aamiin

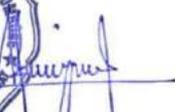
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami:

Nama : Graitto Ujuwanda
NIM : A12019042
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa Kebokura Kecamatan sumpiuh
Keperluan : Ijin Penelitian

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong



Amika Dwi Asti, M.Kep

UNIMUGO
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

Berakarakter & Mencerahkan

Lampiran 5. Balasan Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
KECAMATAN SUMPIUH
KELURAHAN KEBOKURA

JL. Sekolahan No.1 Kel. Kebokura Kec. Sumpiuh Kab. Banyumas Kode Pos 53195
Telp.(0282) 497833, Email : kebokura@banyumaskab.go.id

Kebokura, 25 Juni 2023

Nomor : 423.7/ 225
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Perihal : Ijin Lokus Penelitian

Kepada :
Yth. Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong
di-
GOMBONG

Menindaklanjuti surat dari Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Gombong Nomor 644.1/IV.3.LPPM/A/X/2022 tanggal 25 Juni 2023 perihal Permohonan Ijin Penelitian bagi Mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong atas nama :

Nama : Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Kelurahan Kebokura

Keperluan : Ijin Studi Pendahuluan

Bersama ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan memberikan izin Kelurahan Kebokura menjadi lokus Penelitian dengan syarat :

1. Melakukan pendekatan secara persuasif dengan responden dan meminta ijin ke Ketua RT dan RW setempat ;
2. Menerapkan protokol Kesehatan dalam melaksanakan kegiatan.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :
1. Camat Sumpiuh
2. Arsip.

Lampiran 6. Surat Lolos Etik



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

eCertificate

KETERANGAN LAYAK ETIK
*DESCRIPTION OF ETHICAL
EXEMPTION*
"ETHICAL EXEMPTION"
Nomor : 198.6/II.3.AU/F/KEPK/VII/2023

No. Protokol : 11113000540



Peneliti Utama
Principal In Investigator

: Graitto Ujuwanda

Nama Institusi
Name of The Institution

: KEPK Universitas Muhammadiyah Gombong

"HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA
KEBOKURA KECAMATAN SUMPIUH"

"THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME
ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN
ADOLESCENTS IN KEBOKURA VILLAGE, SUMPIUH
DISTRICT"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 02 Juli 2023 sampai dengan tanggal 02 Oktober 2023

This declaration of ethics applies during the period July 02, 2023 until October 02, 2023

July 02, 2023
Professor and Chairperson,



Ning Iswati, M.Kep

Lampiran 7. Hasil Uji Turnitin Plagiarism



SURAT PERNYATAAN CEK SIMILARITY/PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sawiji, M.Sc
NIK : 96009
Jabatan : Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, dan IT

Menyatakan bahwa karya tulis di bawah ini **sudah lolos** uji cek similarity/plagiasi:

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa kebokura Kecamatan Sumpiuh
Nama : Graitto Ujuwanda
NIM : A12019042
Program Studi : S1 Keperawatan
Hasil Cek : 12%

Gombong, 12 Juli 2023

Pustakawan



(Aulia Rahmawati u.s.P)

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, dan IT



(Sawiji, M.Sc)

Lampiran 8. Lembar Maksud dan Tujuan Penelitian

LEMBAR MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Kepada

Yth. Calon Responden

Di Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong.

Nama : Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Akan mengadakan penelitian dengan judul “HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN SUMPIUH”. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi saudara/i sebagai responden, kerahasiaan semua informasi responden akan dijaga, dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Jika anda tidak bersedia menjadi responden, maka tidak ada paksaan dan ancaman bagi anda dan keluarga. Apabila saudara/i bersedia menjadi responden, maka saya mohon untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan.

Demikian surat permohonan ini saya ajukan, atas berkenaan dan kesediaan responden dalam penelitian ini, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya



(Graitto Ujuwanda)

Lampiran 9. Formulir Persetujuan Partisipan

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Setelah membaca dan memahami penjelasan pada lembar permohonan menjadi responden, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Alamat :

Jenis Kelamin :

Dengan ini menyatakan bersedia sebagai responden dalam penelitian yang berjudul “HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN SUMPIUH” yang diteliti oleh mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong.

Nama : Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak berakibat negatif dan merugikan bagi saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Apabila saya merasa tidak nyaman, maka saya berhak mundur dari penelitian ini dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Gombong, Maret 2023

Responden

(.....)

Lampiran 10. Informed Consent

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN (*INFORMED CONSENT*)

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Salam Hormat,

Saudara / SaudariPerkenalkan

Nama : Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Alamat : Kebokura RT 02/04, Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten
Banyumas, Jawa Tengah

Status : Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas
Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gombong

Dengan ini saya sampaikan bahwa saya sedang melakukan penelitian dengan judul “HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN SUMPIUH”. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional dengan pendekatan *Cross Sectional*. Penelitian ini menggunakan *Total Sampling* dengan jumlah responden 50 remaja di Desa Kebokura. Oleh karena itu, berikut saya akan menjelaskan beberapa hal terkait dengan penelitian yang akan saya lakukan:

1. Tujuan Penelitian ini

Tujuan Umum: Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.

Tujuan Khusus:

- a) Untuk mengidentifikasi karakteristik responden (usia dan jenis kelamin).
- b) Untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain game online pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.
- c) Untuk mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh.

2. Manfaat penelitian ini

Hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan mengenai pengaruh kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja.

3. Responden dalam penelitian ini adalah remaja yang suka bermain game online.
4. Waktu dan tempat dilakukan sesuai kontrak dengan responden
5. Penelitian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner.
6. Setiap responden membutuhkan waktu 15 menit untuk mengisi lembar kuesioner .

7. Penelitian ini dilakukan satu kali untuk setiap responden, jika ada satu atau lebih pertanyaan yang belum diisi oleh responden, maka akan dikembalikan ke responden untuk melengkapinya.
 8. Sebelum pengisian kuesioner, peneliti akan menjelaskan tentang cara pengisian kuesioner untuk membantu dalam pengumpulan data.
 9. Apabila responden tidak bersedia untuk mengisi kuesioner maka tidak akan dipaksa.
 10. Apabila responden bersedia maka harus mengisi lembar persetujuan menjadi responden dan menandatangani.
 11. Penelitian ini tidak merugikan saudara/saudari.
 12. Semua catatan dan data yang berhubungan dengan penelitian ini akan disimpan dan dijaga kerahasiaannya.
 13. Pelaporan hasil penelitian ini nantinya akan menggunakan nama inisial bukan nama lengkap.
 14. Responden dalam penelitian ini bersifat sukarela dan berhak untuk mengajukan keberatan pada peneliti jika terjadi hal-hal yang tidak berkenan dan selanjutnya dicari penyelesaian masalahnya berdasarkan dengan kesepakatan antara peneliti dan responden.
 15. Setelah selesai pengisian kuesioner, selanjutnya akan dilakukan pengumpulan data dengan komputer.
- Atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Gombong, Maret 2023
Hormat Saya



(Graitto Ujuwanda)

Lampiran 11. Kuisisioner

BIODATA RESPONDEN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI DESA KEBOKURA KECAMATAN SUMPIUH

Cara menjawab: berilah tanda centang () pada setiap jawaban dari pertanyaan di bawah ini.

A. Data umum

1. No. responden :
2. Jenis kelamin : laki-laki
: perempuan
3. Umur : tahun
4. Jenis Game : 1. First Person Shooter/ Pertempuran senjata
2. Real Time Strategy/ Strategi/ misi
3. Croos Platform/ Kartu Remi
4. Game Browser/ Java script
5. Massive Multiplayer Online/ permainan tim

B. Data khusus

1. Game online

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Saya setiap hari bermain game online lebih dari 3jam				

2.	Saya setiap hari bermain game online kurang dari 3 jam				
3.	Saya bermain game online sehari 2x lebih dari 1 jam				
4.	Saya bermain game online sehari 3x lebih dari 3 jam				
5.	Saya bermain game online sehari 2x kurang dari 2 jam				
6.	Saya bermain game online lebih dari 4x sehari dalam waktu lebih dari 3 jam				

2. Perilaku agresif

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan saya				
2.	Saya menghindar bila ada teman yang berusaha membuat saya marah				

3.	Meski diejek, saya tidak membalas hal tersebut				
4.	Saya membanting benda di sekitar ketika sedang marah				
5.	Saya tidak melempar benda ketika sedang marah				
6.	Saya merebut barang teman ketika saya menginginkannya				
7.	Saya tidak merusak barang teman ketika telah membuat saya marah				
8.	Saya memukul teman yang telah mengejek saya				
9.	Saya tetap berbicara sopan dengan orang yang telah berbicara kasar kepada saya				
10.	Saya akan menendang pintu jika sedang marah				
11.	Saya lebih suka berdiam diri ketika sedang marah				
12.	Saya akan merawat barang teman yang saya pinjam				

13.	Saya merebut barang teman ketika sedang marah				
14.	Saya tetap bersikap baik kepada teman yang telah menyakiti saya				
15.	Saya suka berbicara kotor ketika bermain game online				
16.	Saya tidak merebut barang teman yang bukan milik saya				
17.	Saat dihajiri teman saya langsung membalasnya tanpa berfikir panjang				
18.	Saya suka berteriak ketika sedang mengalami kekalahan				
19.	Saya diam walaupun teman mengolok-oloki saya				
20.	Saya akan memukul benda ketika sedang marah				

Lampiran 11. Analisa Data

Usia responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16-18 tahun	4	8.0	8.0	8.0
	19-21 tahun	28	56.0	56.0	64.0
	22-24 tahun	18	36.0	36.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Jenis kelamin responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	50	100.0	100.0	100.0

Jenis game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	First Person Shooter/Pertempuran Senjata	17	34.0	34.0	34.0
	Massive Multiplayer Online/Permainan Tim	33	66.0	66.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Kecanduan game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	1	2.0	2.0	2.0
	Sedang	14	28.0	28.0	30.0
	Rendah	35	70.0	70.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Perilaku agresif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	28	56.0	56.0	56.0
	Sedang	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

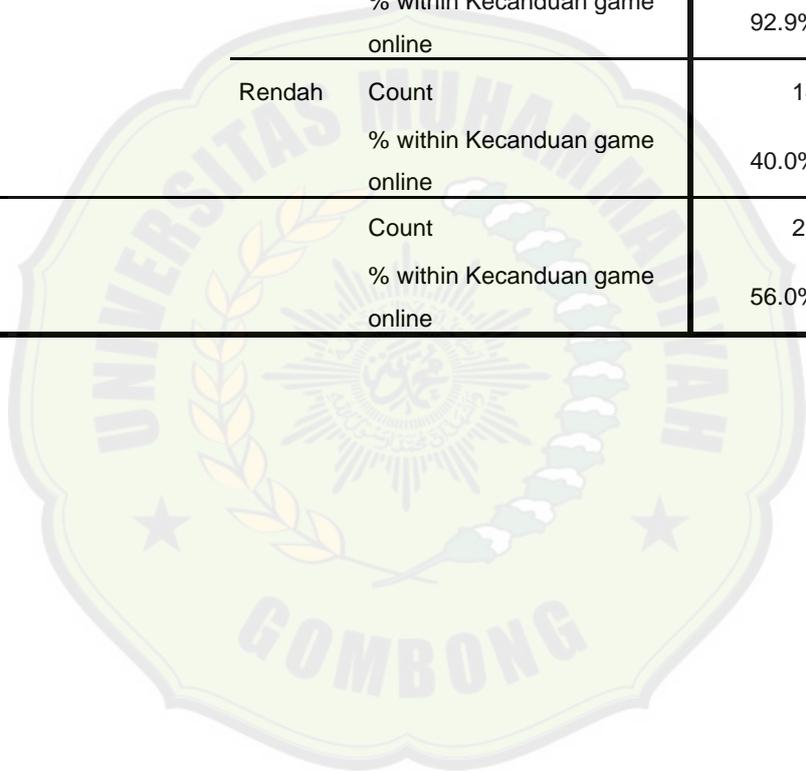
Correlations

			Kecanduan game online	Perilaku agresif
Spearman's rho	Kecanduan game online	Correlation Coefficient	1.000	.492**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	50	50
	Perilaku agresif	Correlation Coefficient	.492**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kecanduan game online * Perilaku agresif Crosstabulation

			Perilaku agresif		Total
			Tinggi	Sedang	
Kecanduan game online	Tinggi	Count	1	0	1
		% within Kecanduan game online	100.0%	0.0%	100.0%
	Sedang	Count	13	1	14
	% within Kecanduan game online	92.9%	7.1%	100.0%	
	Rendah	Count	14	21	35
	% within Kecanduan game online	40.0%	60.0%	100.0%	
Total		Count	28	22	50
	% within Kecanduan game online	56.0%	44.0%	100.0%	



Lampiran 12. Kegiatan Bimbingan

Lampiran 12. Kegiatan Bimbingan

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG FAKULTAS ILMU KESEHATAN PRODI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA Jl Yos Sudarso No. 461, Telp. Fax. (0287) 472433, Gombong 54412
---	---

Nama mahasiswa : Graito Ujuwanda

Nim : A12019042

Pembimbing : Sarwono M. Kes

Tanggal Bimbingan	Topik /Materi Bimbingan	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
27/9/2022	Pastikan topik penelitian	H	Le
4/10/2022	Perbaiki latar belakang	H	Le
11/10/2022	Pastikan variabel penelitian	H	Le
3/11/2022	Sesuaikan kerangka konsep dengan kuisioner	H	Le
30/11/2022	Uji turmitin	H	Le
30/11/2022	Siapkan ujian	H	Le

M. Kesahui,
Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana

()



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PRODI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
Jl Yos Sudarso No. 461, Telp. Fax. (0287) 472433, Gombong 54412

Nama mahasiswa : Graitto Ujuwanda

Nim : A12019042

Pembimbing : Sarwono M. Kes

Tanggal Bimbingan	Topik /Materi Bimbingan	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
4/7/2023	Hasil analisa data sesuaikan dengan metode penelitian	<i>J</i>	<i>Le</i>
5/7/2023	Analisi SPSS sesuaikan coding pada input data	<i>J</i>	<i>Le</i>
7/7/2023	Perbaiki penulisan	<i>J</i>	<i>Le</i>
10/7/2023	Uji tumitin	<i>J</i>	<i>Le</i>
11/7/2023	Siapkan ujian	<i>J</i>	<i>Le</i>

Mengetahui,
Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PRODI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
Jl Yos Sudarso No. 461, Telp. Fax. (0287) 472433, Gombong 54412

Nama mahasiswa : Graitto Ujuwanda

NIM : A12019042

Pembimbing : Sawiji, M.Sc

Tanggal Bimbingan	Topik / Materi Bimbingan	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
19 Agustus 2023	- Konsul Abstrak - Revisi		
19 Agustus 2023	- Acc Abstrak		

Mengetahui,

Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana



(Cahya Septiawati M. Kep., Sp.KMB, PhD)