



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA PENGGUNA *SMARTPHONE* SELAMA MASA
PANDEMI COVID-19 DI SMPN 3 SITUBONDO**

SKRIPSI

oleh:

Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

NIM 162310101230

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA PENGGUNA *SMARTPHONE* SELAMA MASA
PANDEMI COVID-19 DI SMPN 3 SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pembelajaran di Fakultas Keperawatan (S1) dan memenuhi gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

oleh:

Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

NIM 162310101230

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS JEMBER

2020

PERSEMBAHAN

Skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna *Smartphone* Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo”, saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Ayah Saiful Rijal dan Ibu Arifatul Afadiah, serta kakak saya Faidhatul Muna yang selalu memberikan do’a, semangat dan dukungan finansial demi kelancaran dalam menempuh studi di Fakultas Keperawatan Universitas Jember;
2. Teman saya Frihatin Al Isnaini, Rosita Milandani, Maviratul Husniyeh, dan Ramayana Lestari Dewi;

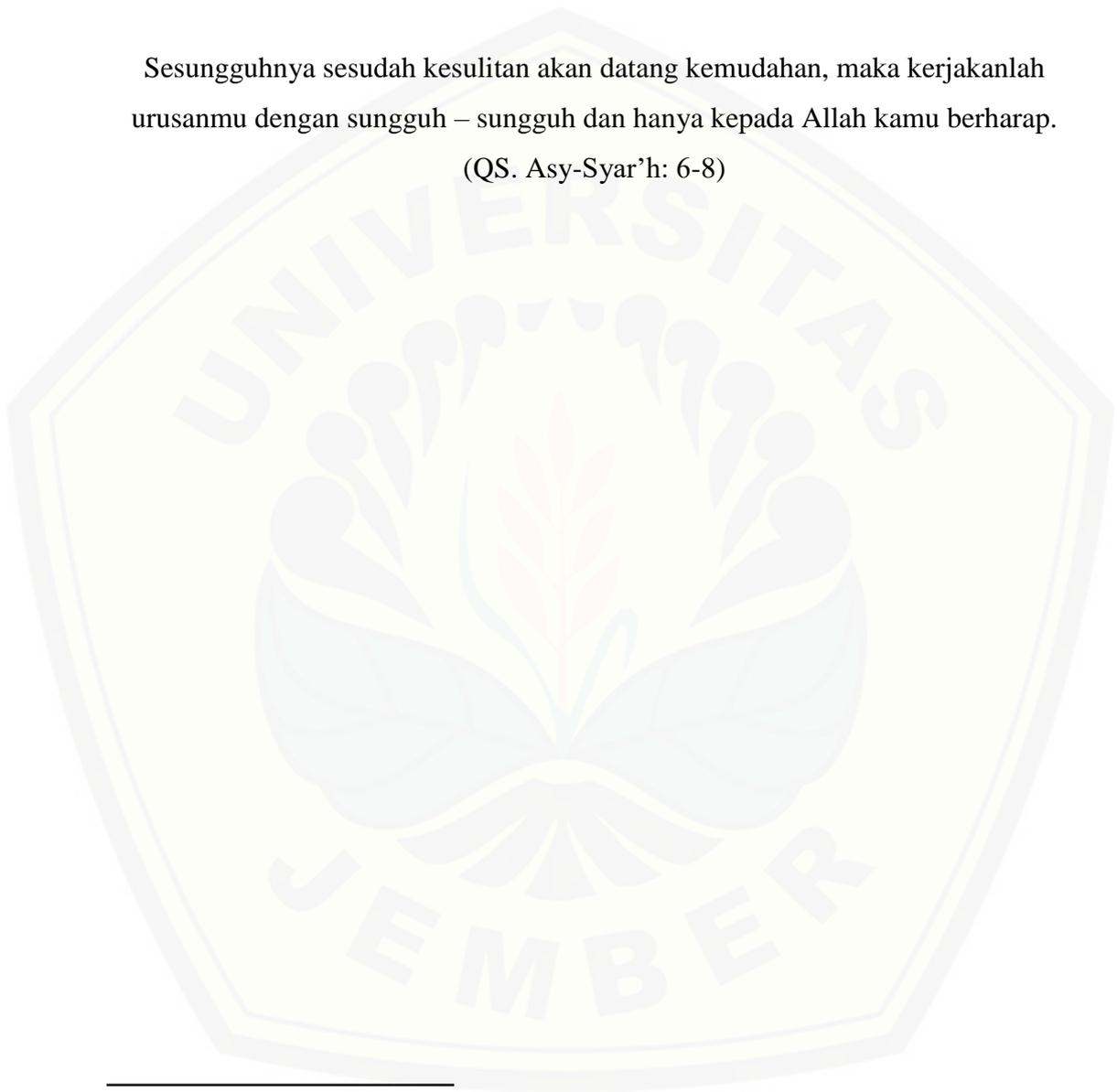
MOTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah: 286)

Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan, maka kerjakanlah urusanmu dengan sungguh – sungguh dan hanya kepada Allah kamu berharap.

(QS. Asy-Syar'h: 6-8)



*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. Al-Qur'an dan Hadist.
Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA PENGGUNA *SMARTPHONE* SELAMA MASA
PANDEMI COVID-19 DI SMPN 3 SITUBONDO**

oleh

Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

NIM 162310101230

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Ns.Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J.

Dosen Pembimbing Anggota : Ns.Fitrio Deviantony S.Kep., M.Kep.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

NIM : 162310101230

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna *Smartphone* Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Smpn 3 Situbondo" yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya sendiri serta bukan karya jiplakan, kecuali dalam pengutipan substansi sumber yang saya tulis, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang saya junjung tinggi. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa karya ilmiah saya merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia menerima sanksi akademik jika kemudian itu tidak benar.

Jember, Agustus 2020

Yang menyatakan



Minnatul Bariyah Q.B

NIM 162310101230

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna *Smartphone* Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Smpn 3 Situbondo " karya Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah telah diuji dan disahkan:

hari, tanggal : Agustus 2020

tempat : Fakultas Keperawatan Universitas Jember

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Utama

Ns. Erti I. Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J

NIP 19811028 200604 2 002

Dosen Pembimbing Anggota

Ns. Fitrio Deviantony, M.Kep.

NRP. 760018001

Penguji 1

Ns. Emi Wuri Wuryaningsih, M.Kep., Sp.Kep.J

NIP 198505112008121005

Penguji 2

Ns. Yeni Fitria, M.Kep.

NIP. 198404082019032013

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Jember



Ns. Lantini Sulistyorini, S.Kep., M.Kes

NIP 19780323 200501 2 00 2

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo
(*The correlation of Online Game Addiction with Aggressive Behavior on Youth Smartphone Users during the Covid-19 Pandemic Period at Junior high school 3 Situbondo*)

Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

Faculty of Nursing, Universtas Jember

ABSTRACT

Adolescent puberty behavior problems often occur and affect teenagers emotional that cause teenagers more sensitive to aggressive behavior. One of the factors thought to affect aggressive behavior is violent game online that increase since Covid -19 pandemic. The purpose of this study was to determine the correlation of online game addiction with aggressive behavior for smartphone users during the covid-19 pandemic period at smpn 3 situbondo regency. The research design used a cross sectional with total samples 239 students from 454 population at Junior high school 3 Situbondo trough a proportional stratified random sampling method. Data were collected using an online game addiction questionnaire ($\alpha = 0,73$) with 7 questions and 30 questions instrument aggressive behavior ($\alpha = 0.909$). This research has passed ethical test at nursing faculty, University of Jember with number 3558 / UN25.1.14 / SP / 2020. The results as many as 195 (81.6%) respondents ware in standart game online addictive and 133 (55.6%) moderate aggressive behavior. In which, there is a significant correlation between online game addiction and aggressive behavior ($p=0,001$). To minimize aggressive behavior families, schools and people around adolescent need to give positive motivation, limit playtime, and schedule youth activities during the COVID 19 pandemic.

Keywords: *Aggressive Behavior, COVID-19 Pandemic Period, Online Game Addiction, Smartphone users.*

RINGKASAN

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo: Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah, 162310101230; 2020; xviii + 79 halaman; Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Jember.

Pada masa pubertas masalah perilaku sering terjadi dan berdampak pada emosional remaja yang akan lebih sensitif dan reaktif menjadi perilaku agresif. Keberadaan game online menjadi salah satu penyebab perilaku agresif yang dapat melekat pada sikap remaja di usia dewasa. Selain itu, persentase game online meningkat seiring dengan ditetapkannya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) telah meningkatkan konsumsi hiburan digital, khususnya *Game Online* sedangkan *Game Online* menyebabkan candu yang berdampak pada rusaknya kontrol diri remaja hingga titik agresif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku agresif pada remaja pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Kabupaten Situbondo.

Desain penelitian menggunakan cross sectional dengan jumlah sampel 239 siswa dari 454 populasi di SMP Negeri 3 Situbondo dengan menggunakan metode proporsional stratified random sampling dengan kriteria inklusi Remaja kelas VIII-IX SMPN 3 Situbondo, responden memiliki *Smartphone*, dan bersedia Menjadi Responden Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner kecanduan game online ($\alpha = 0,73$) dengan 7 soal dan 30 soal instrumen perilaku agresif ($\alpha = 0,909$). Penelitian ini telah lulus uji etika di Fakultas Keperawatan Universitas Jember dengan nomor 3558 / UN25.1.14 / SP / 2020.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di SMP negeri 3 Situbondo memiliki waktu >2 Jam-3 Jam/ Hari dalam 2-3 hari perminggu dalam bermain *game online* menggunakan *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa masa pandemi COVID 19 memberi peluang bagi remaja untuk lebih mengakses

permainan online. Seringnya bermain *game online* kekerasan mengacu pada kecanduan dan berakhir memiliki perilaku agresif. Dibuktikan oleh hasil penelitian bahwa remaja di SMP Negeri 3 Situbondo selama pandemi COVID 19 mengalami kecanduan *game online* ringan sebanyak 195 (81,6%), sedangkan remaja di SMP Negeri 3 Situbondo rata-rata memiliki perilaku agresif sedang 133(55,6%) dan menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan Perilaku agresif pada remaja pengguna *smartphone* selama pandemi covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo, diketahui nilai signifikansi atau sebesar $0,001 < 0,05$ yang artinya ada hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo. Hal ini menunjukkan bahwa remaja memiliki ketertarikan pada *game online* yang berujung pada dampak perilaku agresif. Namun dalam meminimalisir perilaku agresif, keluarga, pihak sekolah dan orang-orang sekitar perlu memberikan motivasi yang positif, membatasi waktu bermain, dan membuat jadwal kegiatan remaja selama masa pandemic COVID 19.

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbingan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Situbondo”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) di Fakultas Keperawatan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik lisan maupun tulisan. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap penyelesaian skripsi ini. Diantaranya yaitu kepada:

1. Ns. Lantin Sulistyorini, M.Kes selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Jember;
2. Ns. Baskoro Setioputro, M.Kep Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan semangat dan bimbingan selama melaksanakan studi di Fakultas Keperawatan Universitas Jember;
3. Ns.Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J selaku Dosen Pembimbing Utama yang membimbing dan memberikan masukan demi kesempurnaan skripsi ini;
4. Ns.Fitrio Deviantony M.Kep selaku Dosen Pembimbing Anggota yang membimbing dan memberikan solusi demi kesempurnaan skripsi ini;
5. Ns.Emi Wuri Wuryaningsih, M.Kep.,Sp.Kep.J selaku Dosen Penguji 1, Ns.Yeni Fitria, S.Kep., M.Kep., selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran, bimbingan, dan arahan sehingga sehingga skripsi ini tersusun dengan baik
6. Guru BK Bu Dian, Waka Kurikulum dan siswi kelas VII serta VIII dari SMP Negeri 3 Kabupaten Situbondo yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan proses penelitian;
7. Dosen dan Staf Fakultas Keperawatan Universitas Jember yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini;

8. Teman-Teman dari kelompok riset “Psychosocial Support and Mental Health Nursing” dan teman-teman kelas C angkatan 2016 yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat dan motivasi selama penyusunan skripsi ini;
9. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini;

Peneliti menyadari adanya kekurangan dalam materi maupun teknik penulisan dari skripsi ini sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Jember, Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Keaslian Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Remaja	7
2.1.1 Definisi Remaja.....	7
2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan pada usia remaja	7
2.1.3 Faktor yang memengaruhi Perkembangan Remaja	11
2.2 Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.2.1 Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.2.2 Kriteria Kecanduan <i>game online</i>	14
2.2.3 Faktor yang memengaruhi <i>Kecanduan Game online</i>	15

2.3 Perilaku Agresif	15
2.3.1 Pengertian perilaku agresif.....	15
2.3.2 Aspek-aspek Perilaku Agresif.....	16
2.3.3 Faktor yang memengaruhi remaja berperilaku agresif.....	17
2.3.4 Bentuk Perilaku Agresif	19
2.4 Hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif	20
2.5 Kerangka Teori	21
BAB 3. KERANGKA KONSEP.....	22
3.1 Kerangka Konsep.....	22
3.2 Hipotesis Penelitian.....	23
BAB 4. METODE PENELITIAN.....	24
4.1 Desain Penelitian.....	24
4.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	22
4.1.1 Populasi Penelitian.....	24
4.1.2 Sampel Penelitian	24
4.1.3 Kriteria Sampel Penelitian	25
4.3 Lokasi Penelitian.....	26
4.4 Waktu Penelitian.....	27
4.5 Definisi Operasional.....	28
4.6 Pengumpulan Data.....	29
4.6.1 Sumber Data	29
4.6.2 Teknik Pengumpulan Data	29
4.6.3 Alat Pengumpulan Data	29
4.6.4 Uji Validitas dan Reliabilitas	31
4.7 Pengolahan Data	32
4.7.1 <i>Editing</i>	32
4.7.2 <i>Coding</i>	32
4.7.3 <i>Entry</i>	32

4.7.4 <i>Cleaning</i>	33
4.8 Analisa Data	33
4.8.1 Analisa Univariat	33
4.8.2 Analisa Bivariat	33
4.9 Etika Penelitian	34
4.9.1 Nilai Sosial Terdapat Novelty (Kebaruan)	34
4.9.2 Nilai Ilmiah	34
4.9.3 Pemerataan Beban dan Manfaat	34
4.9.4 Potensi Manfaat dan Resio	34
4.9.5 Bujukan/ Eksploitasi/ Inducement (Undue).....	35
4.9.6 Rahasia dan Privacy	35
4.9.7 Informed Consent	35
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
5.1 Hasil Penelitian.....	36
5.1.1 Data Umum.....	36
5.1.2 Kecanduan <i>game online</i> di SMP Negeri 3 Situbondo	38
5.1.3 Perilaku Agresif di SMP Negeri 3 Situbondo.....	39
5.1.4 Hubungan Kecanduan <i>game online</i> dengan Perilaku Agresif di SMP Negeri 3 Situbondo	41
5.2 Pembahasan Penelitian.....	41
5.2.1 Kecanduan <i>game online</i> di SMP Negeri 3 Situbondo	41
5.2.2 Perilaku Agresif di SMP Negeri 3 Situbondo.....	45
5.2.3 Hubungan Kecanduan <i>game online</i> dengan Perilaku Agresif di SMP Negeri 3 Situbondo	47
5.3 Implikasi Keperawatan	48
5.4 Keterbatasan Penelitian	51
BAB 6. PENUTUP.....	52
6.1 Kesimpulan.....	52

6.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 4.1 Pembagian Sampel	25
Tabel 4.2 Tabel Waktu.....	27
Tabel 4.3 Definisi Operasional	28
Tabel 4.4 <i>Blue Print</i> Kuesioner kecanduan <i>Game Online</i> Indonesia.....	30
Tabel 4.5 <i>Blue Print</i> Kuesioner Perilaku agresif	30
Tabel 4.6 Interpretasi kekuatan kolerasi De Vaus	33
Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Responden di SMP Negeri 3 Situbondo.....	36
Tabel 5.2 Indikator kecanduan <i>game online</i> pada responden penelitian di SMP Negeri 3 Situbondo	38
Tabel 5.3 Distribusi kecanduan <i>game online</i> pada responden penelitian di SMP Negeri 3 Situbondo	39
Tabel 5.4 Indikator perilaku agresif pada responden penelitian di SMP Negeri 3 Situbondo	40
Tabel 5.5 Distribusi perilaku agresif pada responden penelitian di SMP Negeri 3 Situbondo	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Teori	22
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	23



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Lembar <i>Informed</i>	58
Lampiran B. Lembar <i>Consent</i>	59
Lampiran C. Lembar Karakteristik Responden	60
Lampiran D. Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	61
Lampiran E. Kuesioner Perilaku Agresif	63
Lampiran F. Permohonan Ijin Kuesioner	64
Lampiran G. Keterangan Layak Etik	70
Lampiran H. Surat Permohonan ijin Penelitian	71
Lampiran I. Selesai Penelitian	75
Lampiran J. Hasil SPSS	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja masuk pada fase transisi masa anak-anak menuju dewasa, maknanya pada periode ini remaja mengalami beberapa perkembangan dan perubahan dari sisi fisik, mental, psikis dan kognitif (Meilan dkk, 2018). Pada fase pubertas remaja akan memiliki sisi anak-anak dan dewasa sehingga perilaku dan tingkah remaja relatif tidak stabil dan terkontrol (Sriyanto, 2014). Sehingga timbul masalah perilaku pada remaja yang memengaruhi kinerja akademik, perawatan diri, hubungan sosial, penyesuaian pribadi, dan perilaku adaptif individu seperti gangguan mood, gangguan kepribadian dan perilaku agresif (Shokouhi et al, 2013). Masalah perilaku pada remaja sifat yang tidak stabil yang disebabkan oleh lingkungan maladaptif yang berdampak pada emosional remaja yang akan lebih sensitif dan reaktif menjadi perilaku agresif.

Perilaku agresif yaitu berupa kata-kata kasar, penyiksaan fisik terhadap teman sebayanya untuk memuaskan emosi, serta merusak barang-barang yang ada di sekitarnya (Stuart, 2016). Perilaku agresif adalah tindakan menyakiti dan melukai orang lain secara disengaja. Perilaku agresif pada laki-laki lebih didominasi pada agresif fisik yang merupakan salah satu sifat yang menunjukkan maskulinitas seorang laki-laki. Sedangkan perempuan akan lebih condong menunjukkan agresif secara verbal seperti, menyebarkan isu tentang anak lain yang menjadi sasaran supaya teman-temannya membencinya mengeluarkan anak dari kelompoknya (Fitri, 2106).

Menurut Survei Nasional Pengalaman Nasional Anak dan Remaja (SNPHAR) pada anak dan remaja usia 13-17 tahun sebanyak 5.383 dan usia 18-24 tahun sebanyak 4.461 jiwa. Ditemukan fakta kekerasan terhadap anak di antaranya kekerasan emosional, kekerasan fisik dan kekerasan seksual. persentase laporan pengaduan pelaku kekerasan dilakukan oleh teman sebaya yang berkisar di angka 47%-73%. Perilaku agresif dapat terjadi pada remaja laki laki dan perempuan, namun laki-laki memiliki angka perilaku agresif kategori tinggi dibanding kategori rendah. Pada laki 8,95% kategori rendah, 71,98% kategori

sedang dan 19,07% kategori tinggi, sedangkan perempuan 13,65% termasuk kategori rendah, 75,11% rendah dan 11,27% perilaku agresif tinggi (Setiowati, 2017)

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa setiap tahunnya angka anak sebagai pelaku kekerasan meningkat. Kasus anak dengan pelaku kekerasan menjadi topik kasus terbanyak dari kasus anak lainnya di Indonesia. Kasus anak sebagai pelaku kekerasan tercatat sebanyak 4.885 kasus yang mencakup kekerasan seksual, kekerasan fisik dan verbal seperti tawuran, pencurian, *bullying* dan lainnya. Tindakan kekerasan yang dilakukan anak remaja sering terinspirasi melalui media online. Menurut King (2020) Pada masa pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang telah secara signifikan mengganggu aktivitas normal secara global. Ditetapkannya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) telah meningkatkan konsumsi hiburan digital, khususnya *Game Online* sedangkan *Game Online* menyebabkan candu yang berdampak pada rusaknya kontrol diri remaja hingga titik agresif.

US-based telecommunications provider (2020) melansir pernyataan bahwa pada masa pandemik covid-19 aktivitas *Game Online* meningkat sebanyak 75% dan 70% pengguna internet. Peningkatan pemain *Game Online* dan internet bertepatan saat kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 32 /Se/2020 Tentang Pembelajaran Di Rumah (*Home Learning*) pada Masa Darurat Covid-19 yang diterapkan di setiap institusi pendidikan Indonesia. Sekolah yang diliburkan dan akses pembelajaran melalui sistem online (*Daring*) menjadi kesempatan bagi remaja untuk menghabiskan waktu dengan hal yang disukai misalnya, bermain *Game Online* dengan *Smartphone* tanpa keluar rumah karena simple (King, 2020). Menurut hasil riset Kominfo dan UNICEF tentang perilaku anak dan remaja Indonesia bahwa penggunaan akses internet dengan *Smartphone* meningkat dibanding sebelumnya cenderung menggunakan *personal computer* di warung internet. Skala pengguna *Smartphone* dikalangan remaja mencapai 98% dan 79,5% diantaranya pengguna internet. Selain itu didapatkan bahwa 72% pengguna

Smartphone oleh anak dan remaja digunakan untuk bermain, 57% untuk aplikasi pendidikan dan 14% untuk aplikasi buku. Rata-rata waktu yang digunakan remaja bermain game dengan *Smartphone* 2 jam hingga lebih, sehingga hasil survei menunjukkan 62% responden positif kecanduan (Susanti, 2018). Menurut Kusuma (dalam Guno, 2018) waktu yang dihabiskan oleh pecandu game sekitar 2-10 jam, atau rata 20-25 jam per minggu. Kecanduan *Game Online* yang menyebabkan perilaku agresif, permasalahan kontrol emosi, kesulitan pengendalian diri, kognitif, hingga dapat menyebabkan perubahan struktur otak.

Terbentuknya perilaku agresif disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, pada faktor internal yaitu Heriditas, secara genetis perilaku agresif lebih berpengaruh dari pada individu yang tidak memiliki hubungan genetis (Dewi, 2015). Frustrasi juga menjadi faktor perilaku agresif, semakin tinggi frustrasi seorang remaja maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif yang dimiliki (Desmita, 2014). Selain heriditas dan frustrasi, faktor psikologis juga memengaruhi terbentuknya perilaku agresif karena faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni *eros* dan *thanatos*. Perilaku agresif termasuk *thanatos*, yakni energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan (Desmita dkk, 2017). Sedangkan pada faktor eksternal yaitu disebabkan oleh peran orang tua, pengaruh lingkungan, pengaruh teman sebaya dan pengaruh media online, satu faktor yang memberi pengaruh pada agresi remaja adalah faktor permainan pada *Game Online* ataupun tayangan televisi yang menampilkan kekerasan. *Game Online* yang digemari oleh remaja bergenre kekerasan seperti perang (Eskasasnanda, 2017). Menurut penelitian Setiawati (2019) 8 *Game Online* yang sering diakses dan memiliki genre kekerasan yang berdampak pada perilaku agresif pada remaja adalah Dota 2 Free Fire, Hago, Mobile Legends, PUBG Mobile, Ragnarok Mobile, dan Rules Of Survival. *Game Online* Mobile Legends menyebabkan perilaku agresif paling tinggi, sedangkan yang paling rendah adalah *Game Online* Hago.

Menurut Zimmer (dalam Estévez, 2018) perilaku agresif yang ditampakan pada masa remaja akan menjadi prediktor masalah emosional, stres dan anti-sosial pada masa dewasa. Selain itu, perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja tidak

hanya berdampak negatif pada diri sendiri namun juga pada korban dan lingkungannya, seperti pencemaran nama baik sekolah dan masalah psikis pada korban yang menerima perilaku agresif.

Masalah kecanduan *Game Online* dan perilaku kekerasan yang bertambah setiap tahunnya, Hardiyansyah dkk (2017) memberikan beberapa solusi yaitu mencari kegiatan bermanfaat seperti olah raga dan berekreasi. Selain itu, peran orangtua untuk meningkatkan dan membatasi waktu bermain anak dapat menjadi salah satu cara dalam mengurangi kecanduan anak pada *game online*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan literature review menunjukkan bahwa tingkat pengguna *Game Online* sangat signifikan, pada tahun 2015 mencapai 26% remaja kurang dari umur 18 tahun mengalami kecanduan *Game Online* online dan meningkat 27% pada tahun 2017. Pada penelitian ini juga dijelaskan bahwa pecandu *Game Online* akan menjadi lebih peka terhadap kekerasan yang mereka transfer dari dunia *Game Online* menuju dunia nyata.

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada remaja tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Kabupaten Situbondo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan Kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja selama masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 di Kabupaten Situbondo.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah peneliti adalah “Apakah ada hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku agresif pada remaja pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Kabupaten Situbondo?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan dari Kecanduan *Game Online* terhadap perilaku Agresivitas Terhadap Remaja

Pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Kabupaten Situbondo

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kecanduan *Game Online* pada remaja di SMPN 3 Kabupaten Situbondo.
- b. Mengidentifikasi perilaku agresif remaja di SMPN 3 Kabupaten Situbondo.
- c. Menganalisis hubungan kecanduan *Game Online* terhadap perilaku agresivitas terhadap remaja pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 di Kabupaten Situbondo

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang berjudul hubungan Kecanduan *Game Online* dan perilaku agresif pada remaja selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Kabupaten Situbondo antara lain:

1.4.1 Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam melakukan penelitian secara ilmiah, menambah pengetahuan serta pengalaman peneliti, khususnya ilmu mengenai kecanduan *Game Online* yang berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja.

1.4.2 Bagi Institusi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan pihak sekolah mengenai hubungan kecanduan *Game Online* dan perilaku agresif pada remaja selama Masa Pandemi COVID-19.

1.4.3 Bagi Institusi Keperawatan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai kecanduan *Game Online* yang berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian

No	Perbedaan	Penelitian sebelumnya			Penelitian sekarang
1	Judul Penelitian	Penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja	Hubungan Kecanduan Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun	Tingkat Gadget Internet Addictive Behaviour Among the Namibian University Students	the Correlation Between <i>Game Online</i> dengan perilaku agresif pada remaja pengguna <i>Smartphone</i> di SMP Negeri 3 Situbondo
2	Peneliti	Istiqomah	Ahmad Ramadhan	Poonam Dhaka	Minnatul Bariyah Q.B
3	Tahun Penelitian	2017	2017	2018	2020
4	Tempat Penelitian	MA muhamadiyah malang	SD Nasima, SD PL Don Bosko, SD Islam Hidayatullah, dan SD Hj. Isriati Baiturrahman Semarang.	Namibian University Students	SMPN 3 Situbondo
5	Variabel Independen	media sosial	Tingkat Kecanduan Gadget	Internet Addictive	Kecanduan Game Online
6	Variabel Dependen	tingkat agresivitas	Gangguan Emosi	Aggressive Behaviour	Perilaku Agresif
7	Populasi	Remaja	remaja SD usia 11-12 tahun	University Students	Remaja SMP Kelas VII dan VIII
8	Sampel	53	75		215

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Menurut Santrock (dalam Meilan dkk, 2018) remaja adalah periode pertengahan atau transisi manusia dari waktu anak-anak menuju usia dewasa. Masa remaja adalah waktu seseorang menuju fase kematangan, maknanya pada periode ini remaja akan mengalami perubahan-perubahan pada dirinya dari sisi fisik, mental dan psikis yang sering disebut sebagai masa pubertas. Pada fase pubertas remaja akan memiliki sisi anak-anak dan dewasa sehingga perilaku dan tingkah remaja relatif tidak terkontrol atau bergejolak.

Kriteria usia masa remaja menurut Thalib (2010) adalah remaja awal pada perempuan yaitu 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu 15-17 tahun. Kriteria usia masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun. Sedangkan kriteria masa remaja akhir pada perempuan yaitu 18-21 tahun dan pada laki-laki 19-21 tahun. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Sedangkan menurut Depkes RI dan BKKBN adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Menurut Rundall dkk (2012), kisaran umur remaja yaitu 10 hingga 20 tahun.

2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan pada usia remaja

Menurut *U.S. Department of Health and Human Services* (2018) Indikator Pertumbuhan dan Perkembangan pada usia remaja awal meliputi:

a. Aspek Perkembangan Fisik Remaja

Perubahan fisik yang terjadi selama masa remaja bersifat internal. Perubahan nyata dalam tubuh dapat memberi pengaruh pada cara orang dewasa dan teman sebaya memandang dan memperlakukan remaja. Perubahan yang terjadi baik di dalam maupun di luar tubuh selama masa remaja terjadi melalui proses yang disebut "pubertas." Proses ini bermula dari pelepasan hormon tertentu (bahan kimia) di otak. Perubahan fisik pada remaja menggeser tubuh masa kecil remaja ke tubuh dewasa.

Masa remaja menunjukkan banyak perubahan, terutama pertumbuhan memacu pada tinggi dan berat badan anak. Selama masa ini, tulang dan otot menjadi lebih panjang dan lebih kuat, yang memungkinkan remaja untuk melakukan tugas yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh anak-anak yang lebih muda, seperti mengangkat benda berat, berjalan, berlari, atau bersepeda jarak jauh. Perubahan pada remaja perempuan adalah payudara menjadi lebih penuh dan pinggul tumbuh lebih lebar. Wanita biasanya mengalami menstruasi pertama mereka selama masa remaja. Menstruasi yang tidak teratur pada remaja putri dipengaruhi oleh penyakit, stres, dan bahkan olahraga. Sedangkan laki-laki akan memiliki bahu yang lebih luas dan otot mereka bertambah besar. Penis dan testikel juga tumbuh, laki-laki akan mulai mengalami ereksi dan ejakulasi. Juga, Suara laki-laki akan lebih berat pada masa remaja.

b. Aspek Perkembangan Psikis Remaja

Perkembangan psikososial pada masa remaja menekankan pada pengembangan otonomi, pembentukan identitas, dan orientasi masa depan.

Pembentukan otonomi terjadi ketika remaja berusaha untuk menjadi mandiri secara emosional dan ekonomis dari orang tua. Perjuangan ini dimulai pada masa remaja awal (usia 12-14 tahun), yang ditandai dengan membentuk kelompok sebaya sesama jenis. Selama waktu ini, remaja peduli dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain. Kelompok sebaya, yang biasanya berjenis kelamin sama memiliki pengaruh kuat pada perkembangan remaja. Akibatnya, remaja dapat menggunakan pakaian, gaya rambut, bahasa, dan aksesoris lainnya agar sesuai dengan teman sebayanya. Demikian pula, remaja yang tidak banyak berinteraksi dengan teman sebaya akan memiliki kesulitan psikologis yang signifikan selama periode ini. Pada masa remaja, anak akan bergeser dari fokus pada diri sendiri menjadi lebih mengadopsi kode dan nilai-nilai kelompok teman sebaya, orang tua, atau orang dewasa yang lebih besar.

Selama masa remaja pertengahan (usia 15-17 tahun), pencarian identitas diri akan lebih berkembang. Kelompok sebaya yang semulanya

hanya terdiri dari sesama jenis menjadi kelompok teman sebaya dengan jenis kelamin campuran yang berfungsi dalam mengambil peran sosial utama untuk remaja. Remaja mulai memiliki hubungan cinta yang pendek dan intens, sambil mencari pasangan yang ideal. Tidak jarang remaja suka pada orang dewasa selama tahap ini. Konflik keluarga kemungkinan akan mencapai puncaknya. Dengan meningkatnya fungsi independen remaja, remaja dapat memeriksa pengalaman pribadi mereka, menghubungkan pengalaman mereka dengan orang lain, dan mengembangkan kepedulian terhadap orang lain.

Menjelang remaja akhir (usia 18-21 tahun), remaja telah mengembangkan identitas lebih matang, dimulai dari terpisah dari orang tua. Secara bersamaan, remaja dapat menjauh dari kelompok sebayanya dan berusaha untuk mencapai status dewasa. Konflik remaja dengan orang tua mungkin sangat menurun selama tahap ini. Ketika remaja mulai memasuki hubungan yang lebih permanen, mereka membangun perilaku yang bertanggung jawab dan sistem nilai pribadi mereka matang.

c. Aspek Perkembangan Kognitif Remaja

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja, 2012), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis. Menurut Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga mengembangkan ide-ide ini. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.

Ada 3 bidang utama perkembangan kognitif yang terjadi selama masa remaja. Pertama, remaja mengembangkan keterampilan penalaran yang lebih maju, termasuk kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang melekat dalam suatu situasi, berpikir secara hipotetis (situasi fakta yang berlawanan), dan menggunakan proses pemikiran logis.

Kedua, remaja mengembangkan kemampuan berpikir secara abstrak. Remaja beralih dari pemikir konkret, yang memikirkan hal-hal yang berhubungan langsung dengan mereka atau pengetahuan, menjadi pemikir abstrak, yang dapat membayangkan hal-hal yang tidak dilihat atau dialami. Ini memungkinkan remaja untuk memiliki kapasitas untuk mencintai, dan berpikir tentang kerohanian. Remaja yang tetap pada level pemikir konkret sebagian besar berfokus pada benda fisik atau benda nyata dalam penyelesaian masalah dan, sebagai akibatnya, remaja akan kesulitan atau frustrasi dalam mengerjakan pekerjaan sekolah saat mereka beralih ke sekolah menengah.

Studi Neuroimaging menunjukkan bahwa remaja mungkin mengalami kepuasan emosional atau kepuasan yang dapat memberi pengaruh pada remaja untuk terlibat dalam perilaku kekerasan secara sadar akan risiko. Selain itu, remaja yang berpikir konkret mungkin tidak dapat memahami konsekuensi dari tindakan (misalnya, merokok, makan berlebihan, alkohol, obat-obatan, mengemudi sembrono).

Ketiga, karakteristik pemikiran operasional formal remaja memungkinkan remaja untuk berpikir tentang berpikir atau meta-kognisi. Karakteristik ini memungkinkan remaja untuk mengembangkan kapasitas untuk berpikir tentang apa yang mereka rasakan dan bagaimana orang lain memandang mereka. Proses pemikiran ini, dikombinasikan dengan perubahan emosi dan fisik yang cepat yang terjadi selama masa puber, membuat sebagian besar remaja berpikir bahwa semua orang berpikir tidak hanya tentang apa yang mereka pikirkan tetapi tentang remaja itu sendiri (khalayak khayal).

d. Perkembangan Emosi Masa Remaja

Perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Perkembangan emosi remaja juga demikian halnya. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan

tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul kepala sendiri (Desmita, 2017)

Beberapa faktor menurut Desmita dkk (2017) yang dapat memengaruhi perkembangan emosi remaja adalah sebagai berikut:

1) Perubahan jasmani.

Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian-bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan tubuh ini sering mempunyai akibat yang tak terduga pada perkembangan emosi remaja. Hormon-hormon tertentu mulai berfungsi sejalan dengan perkembangan alat kelaminnya sehingga dapat menyebabkan rangsangan di dalam tubuh remaja dan seringkali menimbulkan masalah dalam perkembangan emosinya.

2) Perubahan pola interaksi dengan orang tua.

Pola asuh orang tua terhadap anak, termasuk remaja, sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya menurut apa yang dianggap terbaik oleh dirinya sendiri saja sehingga ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang dengan penuh cinta kasih. Perbedaan pola asuh orang tua seperti ini dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi remaja.

2.1.3 Faktor yang memengaruhi Perkembangan Remaja

Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan remaja dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Internal

- 1) Transmisi genetik, Faktor genetik sangat berpengaruh pada pertumbuhan, alat seksual, kematangan tulang dan proses tumbuh kembang (Susilaningrum, 2013)
- 2) Intelligensi, Salah satu faktor umum yang berpengaruh pada perkembangan tumbuh remaja adalah intelligensi. Intelligensi tinggi

berkaitan dengan cepatnya perkembangan dan kecerdasan seseorang, begitu pula sebaliknya (Desmita, 2017). Maka remaja yang memiliki kecerdasan tinggi akan memiliki kecepatan lebih dalam menerima hal baru dalam lingkungannya.

- 3) Hormonal, Idealisnya remaja memandang dunia sesuai dengan apa yang mereka inginkan, bukan dengan apa adanya. Hal ini disebabkan kontrol diri remaja yang belum stabil menyebabkan remaja membentuk dunia sendiri. Jika keinginan remaja tidak dapat direalisasikan, remaja cenderung mudah tersingggu, cepat marah dan frustrasi. Apabila masalah dan gangguan emosional berlanjut, maka steroid adrenal pada remaja akan terproduksi secara berlebihan dan akan berakibat kurangnya pembentukan hormon di kelenjar pituitary (Dewi, 2015). Pembentukan hormon di kelenjar pituitary yang tidak signifikan akan berdampak besar pada *Growth hormone* (GH)) yang berperan dalam pembentukan otot dan tulang.

b. External

- 1) Peran Keluarga, Orangtua adalah figur utama seorang anak, anak akan mempelajari sikap-sikap dan motivasi dari orangtuanya. Perlakuan dan tingkah orangtua kepada anak menjadi point penting terbentuknya karakter pada anak. Hasil asuhan orangtua otoriter dan demokrasi akan sangat berbeda. Semakin baik contoh orangtua, karakter anak akan terbentuk baik sesuai apa yang dipelajari dari sifat orangtua (Desmita, 2014).
- 2) Pengaruh teman sebaya, Teman sebaya menjadi tempat belajar tentang kehidupan di luar area orangtua. Adanya teman sebaya atau bermain dapat mengembangkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi sosial, mengeluarkan emosional yang tidak dapat diungkapkan pada orangtua dan mengekspresikan ide pikiran dalam memecahkan masalah (Desmita, 2014). Peningkatan perkembangan sosial pada anak melalui teman sebaya akan menciptakan hal baru di lingkup lingkungan anak.

3) Pengaruh media social, Menurut Dr Catharina M.S Aktivitas yang dilakukan oleh dewasa, remaja atau anak-anak, seperti nonton TV, bermain game, membuka sosial media yang tidak terbatas/ screen time, menyebabkan dampak buruk pada ramaja dan anak-anak (kompas,2016)

2.2 Kecanduan Game online

2.2.1 Pengertian Kecanduan Game online

Menurut Poetoe (2012), *Game Online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC atau laptop serta menggunakan media internet. Sehingga user dari berbeda tempat pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. *Game Online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa dijangkau melalui jaringan komputer.

Kecanduan *Game Online* telah dikenal secara internasional, kecanduan bermain game rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017).

Menurut WHO (2018) Internet Gaming Addiction (IGA) masuk dalam Klasifikasi Penyakit Internasional ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. *Game Online* akan menjadi bahaya apabila sudah termasuk ke tahap kecanduan. Permainan *Game Online* membuat para pemain menjadi kecanduan sehingga melakukan apa saja untuk dapat memainkannya (Syukur, 2016). Saat seseorang bermain game atau Kecanduan terhadap game terjadi pelepasan zat yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Menurut AMA (2017) Hal yang sama juga muncul ketika seseorang mengkonsumsi narkoba dan menonton film porno. Dewi menyebutkan bahwa kecanduan *Game Online* lebih bahaya dari narkoba, narkoba punya batas toleransi, yakni sakau atau kematian. Sedangkan *Game Online* menyebabkan kerusakan otak tanpa disadari. Secara psikis, emosional seseorang dengan kecanduan *Game Online* juga terganggu. Misalnya tiba-tiba dia mendorong temannya, tiba-tiba memukul dan itu sudah menjadi salah satu bukti bahwa kecanduan *Game Online* juga berpengaruh terhadap emosi remaja (Meyriana & Siregar, 2017).

2.2.2 Kriteria Kecanduan game online

Kriteria kecanduan *Game Online* menurut teori kecanduan Griffith (dalam Japp et al, 2013) terdiri dari Salience, tolerance, modifikasi mood, Relapse, Withdrawal, Conflict dan penambahan satu kriteria yang sangat berhubungan dengan kecanduan *Game Online* yaitu Sleep deprivation.

- a. Salience adalah memikirkan tentang *Game Online* setiap hari, mencerminkan rasa asyik dalam bermain.
- b. Tolerance adalah peningkatan penggunaan game online.
- c. Modifikasi mood adalah menekankan penggunaan *Game Online* sebagai media untuk melarikan diri dari kehidupan nyata.
- d. Relapse adalah kambuh, bermain kembali setelah tidak bermain lagi.
- e. Withdrawal adalah penarikan dari tidak memainkan game online
- f. Konflik adalah mengabaikan kegiatan lainnya sebab bermain game yang berimbas pada permasalahan.
- g. *Sleep deprivation* adalah identifikasi kurang tidur sebab penggunaan *Game Online* yang berlebihan.

2.2.3 Faktor yang memengaruhi Kecanduan Game online

a. Perkembangan Teknologi

Pada zaman milineal, semua tindakan yang ingin dilakukan dapat didapatkan tanpa harus menguras waktu dan tenaga. Hal ini didukung dengan meningkatnya teknologi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, hingga seluruh manusia di bumi dengan usia muda atau tua dapat merasakan keuntungannya. Contohnya, zaman dahulu para remaja lebih sering berkumpul dan bermain bersama teman di luar rumah dengan alat-alat yang ada di sekitarnya seperti petak umpat. Jika dibandingkan dengan jaman sekarang remaja lebih suka menghabiskan waktu luang bersama *Smartphone* di dalam ruangan berjam-jam tanpa mengenal waktu dan keadaan di luar lingkungannya. Tindakan inilah yang menjadi faktor utama dari kecanduan online (Eskasasnanda, 2017).

b. Faktor Keluarga

Peran keluarga menjadi salah satu faktor pendukung pemicu remaja mengalami kecanduan game online, karena terkadang orang tua dan keluarga tidak sadar bahwa tindakan yang mereka lakukan menciptakan perilaku kecanduan terbentuk. Contohnya, pada saat remaja mengeluhkan tentang teman sebaya yang memiliki *smarthphone*, orang tua dengan mudah memberikan *Smartphone* yang lebih canggih. Hal ini tanpa disadari, orang tua telah memfasilitasi remaja dalam menghibur diri untuk kesenangannya.

c. Teman Sebaya

Teman sebaya menjadi teman saat di sekolah hingga rumah hingga semua yang dimiliki akan diperkenalkan. Menurut riset Eskasasnanda (2017) remaja siswi di Malang mengenal permainan online dari teman dan meminta mereka untuk memainkannya bersama. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam membentuk perilaku seseorang.

d. Fungsi Game

Game Online dapat dinikmati karena dirancang untuk menghibur pemain. Pembuat *Game Online* membuat alur cerita game sederhana dan mudah dimengerti hingga membuat para pemain tidak mudah frustrasi dan dapat digunakan untuk bersenang-senang dan melarikan diri dari tekanan hidup. Awalnya, remaja bermain *Game Online* untuk menghilangkan kepenatan karena belajar di sekolah, tetapi kemudian, mereka menjadi kecanduan, dan mencapai kondisi yang mereka rasa sulit untuk berhenti bermain game.

2.3 Perilaku Agresif

2.3.1 Pengertian perilaku agresif

Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata

(verbal) dan perilaku (non verbal) (Sudrajat, 2011). Misalnya tiba-tiba dia mendorong temannya, tiba-tiba memukul dan membanting barang yang ada di sekitarnya.

Perilaku agresif menurut Bandura (dalam Sarwono, dkk. 2012: 146) merupakan hasil dari proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Pemicu umum dari agresi adalah ketika seseorang mengalami satu kondisi emosi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk tertentu pada objek tertentu. Menurut Jeanne Ellis Ormrod (dalam Rikard Rahmat, 2008: 126) agresif adalah tindakan sengaja yang dilakukan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis.

2.3.2 Aspek-aspek Perilaku Agresif

Aspek-aspek perilaku agresif menurut pendapat Berkowitz (dalam Dewi et al, 2015), yang meliputi: Pertahanan diri (*self-defence*), Perlawanan disiplin (*self-hostility*), Egosentrisme (*egocentrism*), and Superioritas (*superiority*).

- a. Pertahanan diri (*self-defence*) adalah Pertahanan seseorang dengan menunjukkan pemberontakan.
- b. Perlawanan disiplin (*self-hostility*) adalah Perilaku seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang disukai, namun menyalahgunakan aturan.
- c. Egosentrisme (*egocentrism*) adalah mementingkan diri sendiri, tanpa memikirkan orang lain di sekitarnya. Menunjukkan pada orang lain bahwa dirinya berkuasa.
- d. Superioritas (*superiority*) adalah menonjolkan diri sendiri, tidak mau dianggap lebih buruk oleh yang lain, dan merasa bahwa dirinya selalu benar.

2.3.3 Faktor yang memengaruhi remaja berperilaku agresif

a. Faktor internal

1) Heredity

Kecenderungan perilaku agresif dalam perspektif genetika perilaku merupakan bagian sifat bawaan genetik individu yang diwariskan dari orang tuanya (hereditary). Individu yang berhubungan secara genetik memiliki kecenderungan agresif yang satu sama lain lebih serupa, dibanding individu-individu yang tidak memiliki hubungan secara genetik (Dewi, 2015).

2) Frustrasi

Didapatkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara faktor internal yaitu frustrasi dengan perilaku agresif dengan nilai probabilitas 0,464 atau ($p < 0,05$), dimana semakin tinggi frustrasi seorang remaja maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif yang dimiliki (Desmita, 2014)

3) Faktor Psikologi

Faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni eros dan thanatos. Perilaku agresif termasuk thanatos, yakni energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yakni perilaku tersebut dipelajari manusia melalui pengalaman pada masa lampau (Desmita dkk, 2017).

b. Faktor eksternal

1) Peran Keluarga, Perceraian di antara orang tua ternyata membawa dampak yang negative bagi anak, terutama dalam berperilaku. remaja yang berasal dari keluarga bercerai memiliki masalah dalam berperilaku, terutama dalam perilaku agresifnya. Remaja yang berasal dari keluarga bercerai ternyata lebih agresif bila dibandingkan dengan remaja dari keluarga utuh. Selain permasalahan *broken home* pada remaja, pola asuh yang otoriter termasuk dari faktor pembentukan perilaku agresif. Menurut Dewi dkk (2015) dinyatakan bahwa ada

hubungan pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada remaja. Pemaksaan dan kontrol yang sangat ketat dapat menyebabkan kegagalan dalam berinisiatif pada anak dan memiliki keterampilan komunikasi yang sangat rendah. Orang tua yang sering memberikan hukuman fisik pada anaknya dikarenakan kegagalan memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh orang tua akan membuat anak marah dan kesal kepada orang tuanya tetapi anak tidak berani mengungkapkan kemarahan yaitu dan melampiaskan kepada orang lain dalam bentuk perilaku agresif.

- 2) Pengaruh Lingkungan, Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif
- 3) Pengaruh teman sebaya, Faktor sosial terdiri dari provokasi langsung, dan pengaruh tontonan. Perilaku agresif merupakan salah satu akibat dari frustrasi yang dialami seseorang, tetapi tidak semua frustrasi menimbulkan perilaku agresif karena dapat mengarah ke perilaku yang lain seperti depresi dan penarikan diri. Pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang lain sebagai bentuk provokasi langsung dapat memicu perilaku agresif. Pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, artinya semakin panjang tontonan kekerasan maka semakin meningkatkan perilaku agresif.
- 4) Pengaruh media Online, Menurut Dr Catharina M.S Aktivitas yang dilakukan oleh dewasa dan dilakukan oleh remaja atau anak-anak, seperti nonton TV, bermain game, membuka social media yang tidak terbatas/ screen time, menyebabkan dampak buruk pada remaja dan anak-anak (kompas,2016) Salah satu faktor yang memengaruhi agresi remaja adalah faktor permainan pada game/*Game Online* ataupun tayangan televisi yang menampilkan kekerasan. Remaja, baik anak perempuan maupun laki-laki yang bermain video game kekerasan selama beberapa tahun cenderung menjadi lebih agresif terhadap orang lain. Ini terlihat dari perilaku mereka di sekolah yang cenderung bereaksi agresif terhadap provokasi yang tak disengaja seperti,

seseorang tak sengaja menabrak anak yang sering bermain video game kekerasan.

2.3.4 Bentuk Perilaku Agresif

Bentuk perilaku agresif menurut Buss-perry (dalam Gallagher & Ashford, 2016) terbagi menjadi 4 bentuk yakni agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*).

- a. Agresi fisik (*physical aggression*) yaitu perilaku seseorang menyerang teman atau orang asing dengan membenturkan bagian tubuh yang keras atau benda di sekelilingnya yang berakibat luka fisik.
- b. Agresi verbal (*verbal aggression*) yaitu perkataan seseorang terhadap teman atau orang asing berupa ancaman atau pencelaan, sehingga berakibat luka secara psikis pada korban.
- c. Pemarah (*anger*) yaitu respons emosional seseorang yang menunjukkan perasaan marah dan frustrasi.
- d. Permusuhan (*hostility*) yaitu perkataan seseorang secara implisit berupa perasaan curiga kepada orang lain dengan tujuan untuk memproteksi diri sendiri dari rangsangan yang dianggap berbahaya.

2.4 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19

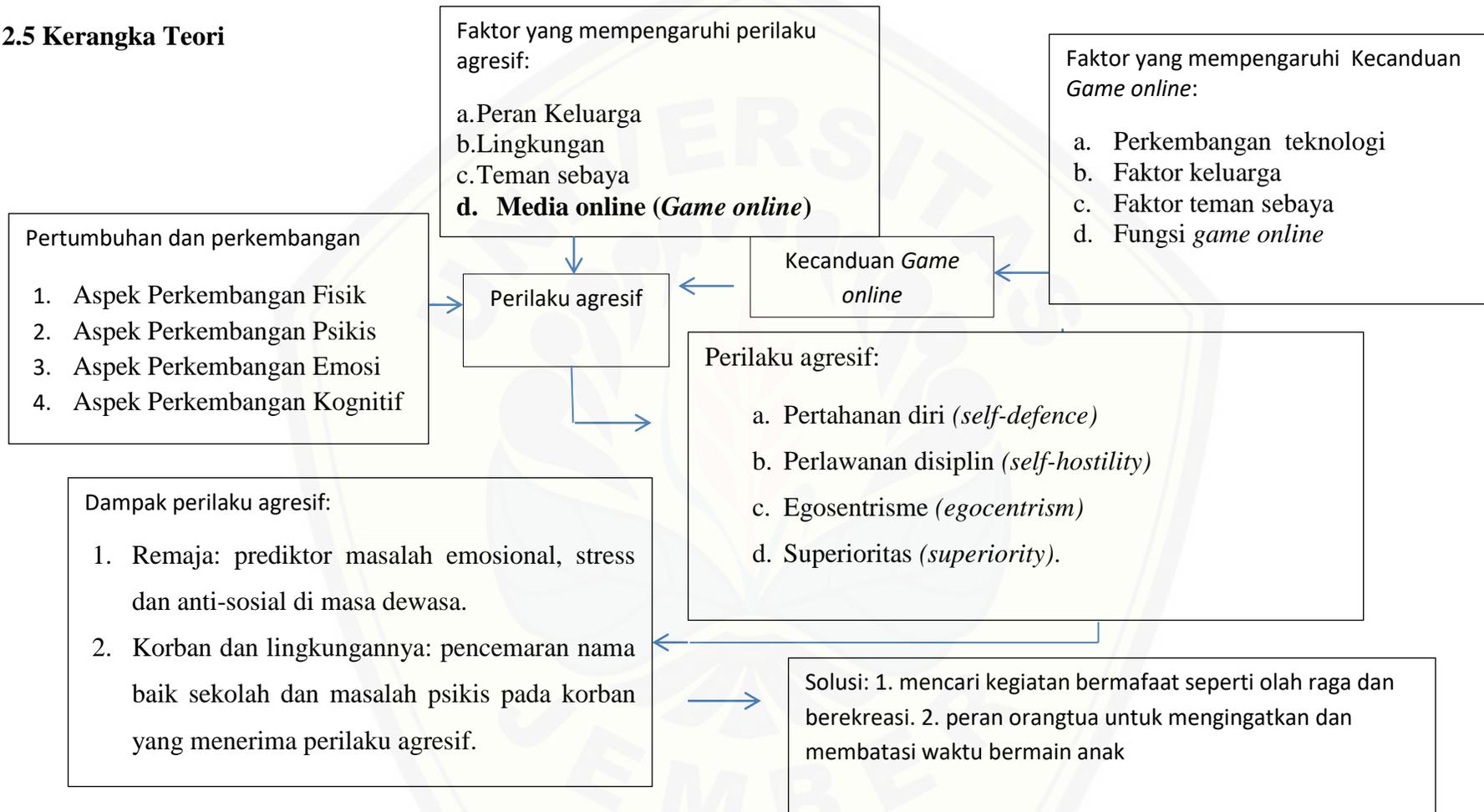
Masalah perilaku pada sifat remaja yang tidak stabil yang disebabkan oleh lingkungan maladaptif berdampak pada emosional remaja yang lebih sensitif dan reaktif menjadi perilaku agresif. Breakwell mendefinisikan bahwa agresivitas merupakan tindakan untuk menyakiti atau merugikan orang lain yang memiliki keinginan bertentangan dengan dirinya. Salah satu faktor yang menyebabkan perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *game online* yang mengandung kekerasan. Setiap tahunnya pengguna *game online* semakin meningkat dan peningkatan terlihat sangat signifikan pada masa pandemi Covid-19.

Pandemi COVID-19 menjadi salah satu pemicu peningkatan media online, seperti *game online*. Berbagai kebijakan ditetapkan oleh pemerintah salah satunya

adalah kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 32 /Se/2020 Tentang Pembelajaran Di Rumah (*Home Learning*) pada Masa Darurat Covid-19 yang diterapkan di setiap institusi pendidikan Indonesia. Hal ini memicu peningkatan penggunaan media online pada semua kalangan, khususnya remaja yang menempuh pendidikan secara daring. Pembelajaran daring menjadikan kesempatan remaja mengisi waktu dengan melakukan hal yang disukai, seperti bermain *game online* (King, 2020). Selain itu, hasil tim riset Covid-19 di NTT menyebutkan tugas yang diberikan pada murid selama pandemi sangat banyak sehingga menyebabkan jenuh. Salah satu untuk meringankan rasa penat dan jenuh remaja memilih bermain *game online*.

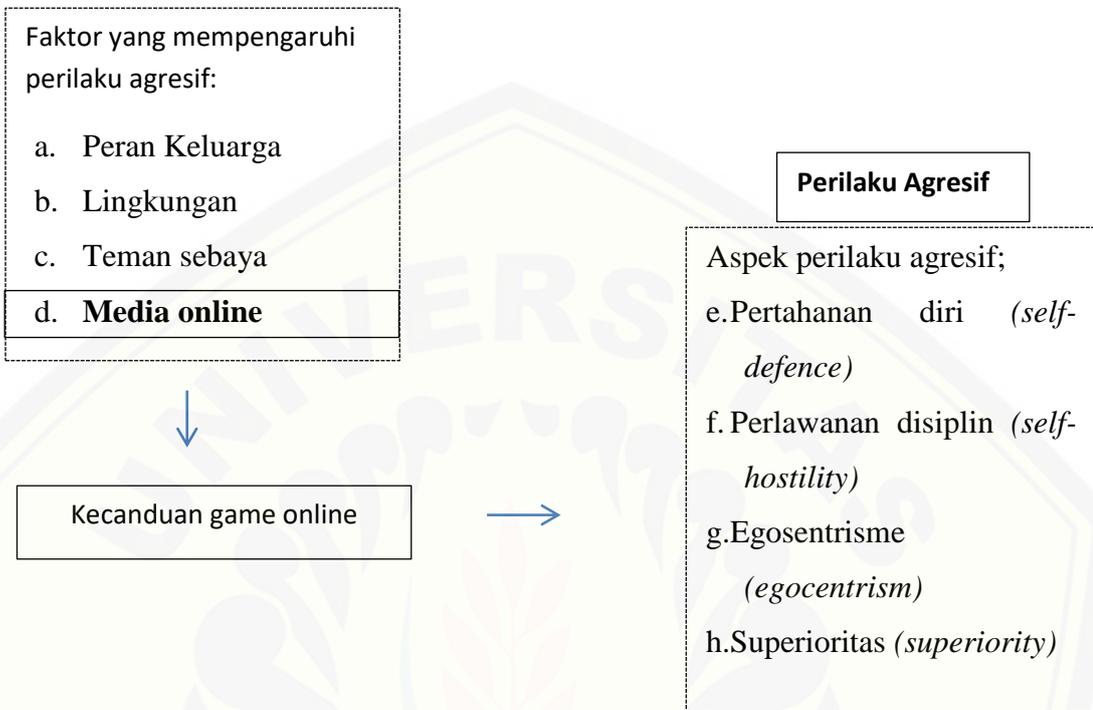
Game Online yang digemari oleh remaja bergenre kekerasan seperti perang (Eskasasnanda, 2017). Menurut penelitian Setiawati (2019) 8 *Game Online* yang sering diakses dan memiliki genre kekerasan yang berdampak pada perilaku agresif pada remaja adalah Dota 2 Free Fire, Hago, Mobile Legends, PUBG Mobile, Ragnarok Mobile, dan Rules Of Survival. *Game Online* Mobile Legends menyebabkan perilaku agresif paling tinggi, sedangkan yang paling rendah adalah *Game Online* Hago. Hal ini dapat dikaitkan dengan *social learning theory*, yakni dengan seringnya bermain *game online* berunsur kekerasan yang memicu agresivitas remaja, maka dapat menstimulasi perilaku agresif karena remaja akan menirukan apa yang mereka lihat saat bermain (Satria dkk, 2015).

2.5 Kerangka Teori



BAB 3.KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Keterangan

=Diteliti

=Tidak diteliti

3.2 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan hipotesis alternatif (H_a). H_a : adanya Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja pengguna *Smartphone*. Tingkat kesalahan (α) penelitian ini 0,05. Dimana H_a gagal di tolak (p value $< 0,05$), diinterpretasikan bahwa terdapat Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19.



BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang dipakai adalah korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian yang berpusat pada waktu observasi data variabel independen dan dependen dalam waktu yang sama (Nursalam, 2015). Pada penelitian ini dilakukan analisa hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMPN 3 Situbondo dengan pengambilan data secara bersamaan di waktu yang sama.

4.2 Populasi dan Sampel Penelitian

4.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) Populasi adalah suatu daerah yang terdapat objek maupun subjek dengan kuantitas dan karakteristik sesuai ketetapan peneliti. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah remaja siswi di SMPN 3 Kabupaten Situbondo yang berjumlah 454, yang terdiri dari 250 siswa laki-laki dan 204 remaja perempuan.

4.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang berada pada suatu populasi (Sugiono, 2017). Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan probability sampling dengan teknik *proportional stratified random sampling*. Teknik sampling ini adalah teknik yang digunakan pada populasi yang mempunyai anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2010). Peneliti menggunakan slovin untuk menentukan dasar sample.

$$n = \frac{N}{(1 + N \times d^2)}$$

$$n = \frac{454}{(1 + 454 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{454}{(1 + 454 \times 0,05^2)}$$

Keterangan

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Presisi (5% atau 0,05)

$$n = \frac{454}{2,13}$$

$$n = 214,1455$$

$$n = 215 \text{ siswa/siswi}$$

Peneliti juga mengantisipasi apabila responden drop out dari sampel penelitian, maka formulasi koreksi jumlah sampel adalah:

$$n = \frac{n}{1-f}$$

$$n = \frac{215}{1 - 0,1}$$

$$n = \frac{215}{0,9}$$

$$n = 238,88888$$

$$n = 239 \text{ siswa/siswi}$$

Keterangan

n' = besar sampel koreksi

n = jumlah sampel sebelumnya

d = perkiraan proporsi **drop out** (10%)

Kemudian sampel dibagi 2 angkatan yaitu kelas VII dan VIII dan berdasarkan jenis kelamin dengan *proportional stratified random sampling*.

Tabel 4.1 Pembagian Sampel dengan *proportional stratified random sampling*

Kelas	Populasi	Sampel
VIII	225	Laki-laki $\frac{117}{454} \times 239 = 62$
		Perempuan $\frac{108}{454} \times 239 = 57$
IX	229	Laki-laki $\frac{132}{454} \times 239 = 69$
		Perempuan $\frac{97}{454} \times 239 = 51$
Total	454	239

4.2.3 Kriteria Sampel Penelitian

a. Kriteria Inklusi

Kriteria Inklusi adalah kriteria responden penelitian pada populasi yang digunakan sebagai Sampel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Kriteria inklusi penelitian ini adalah:

- 1) Remaja kelas VIII-IX SMPN 3 Situbondo
- 2) Responden memiliki *Smartphone*
- 3) Bersedia Menjadi Responden

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Remaja yang tidak pernah bermain game online
- 2) Tidak bersedia menjadi responden
- 3) Responden tidak memenuhi kriteria inklusi

4.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 3 Kabupaten Situbondo karena berdasarkan masa pandemic covid-19, penelitian dikhususkan menggunakan penelitian berbasis online. Salah satu SMP yang masih menggunakan pembelajaran online adalah SMPN 3 Kabupaten Situbondo, sehingga cocok dijadikan penelitian pada masa pendemik covid-19.

4.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dihitung sejak penyusunan proposal penelitian hingga penyusunan laporan hasil penelitian dan publikasi yaitu dimulai pada Februari 2020 hingga Juli 2020.

4.5. Definisi Operasional

Tabel 4.3 Definisi Operasional

Variable	Definisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Hasil
Variable independen: Kecanduan <i>game online</i>	kecanduan bermain <i>Game Online</i> yang membuat individu tidak dapat mengontrol dalam menghentikan keinginan bermain.	a. Salience b. Tolerance c. modifikasi mood d. Relapse e. Withdrawal f. Conflict g. Sleep deprivation.	Kuisoner berupa pertanyaan minimal skor 7 dan maksimal skor 35. Diadopsi dari Japp (2013)	Interval	a. 14-21: Kecanduan Ringan b. >21: Kecanduan berat
variable dependen: perilaku agresif	Luapan emosi individu yang ditampakkan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan.	a. Pertahanan diri (<i>self-defence</i>) b. Perlawanan disiplin (<i>self-hostility</i>) c. Egosentrisme (<i>egocentrism</i>) d. Superioritas (<i>superiority</i>).	Instrument Aggressive Behavior teori perilaku agresif berupa 30 pertanyaan. Diadopsi dari Dewi (2015)	Interval	X < 40: Rendah 40 ≤ X < 50: Sedang 50 ≤ : Tinggi

4.6 Teknik Pengumpulan Data

4.6.1 Sumber data

a. Data primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti yang berasal dari subjek penelitian melalui lembar kuisioner ataupun angket (Notoatmodjo, 2012). Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil penilaian melalui responden secara langsung.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder yang didapatkan dari penelitian ini adalah literature dan SMPN 3 Situbondo.

4.6.2 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan proses dari peneliti untuk mendapatkan data dalam penelitian. Berikut adalah alur dari teknik pengumpulan data oleh peneliti:

- a. Peneliti mengajukan surat studi pendahuluan pada dekan Fakultas keperawatan universitas jember sesuai prosedur pandemi covid-19. Permohonan izin pada kepala sekolah SMPN 3 Situbondo dilakukan melalui online.
- b. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan mengajukan surat penelitian kepada dekan Fakultas keperawatan universitas jember, lalu mengajukannya kepada lembaga penelitian universitas jember dan SMPN 3 Situbondo untuk mengkonfirmasi tujuan peneliti.
- c. Peneliti mengajukan lembar persetujuan (informed consent) bersamaan dengan kuisoener yang diberikan berupa google form.
- d. Peneliti memberikan kuisoener kepada siswi dan remaja berupa goggle form dan dikirim melalui grup kelas yang disediakan pihak sekolah untuk pembelajaran online.

4.6.3 Alat Pengumpulan data

a. Kecanduan Game Online

Kuesioner kecanduan *Game Online* Indonesia berdasarkan kriteria Patologis Perjudian dari DSM-IV-TR dan kriteria kecanduan Griffith yang disusun oleh Japp et al (2013). Kuesioner kecanduan *Game Online* Indonesia terdiri dari 7 pertanyaan dengan 5 skala yang didesain untuk mengukur 7 indikator kecanduan *Game Online* yakni; Saliency, tolerance, modifikasi mood, Relapse, Withdrawal, Conflict dan Sleep deprivation. Pertanyaan dinilai dari nilai minimal 1 dan maksimal 5. Penilaian terdiri dari 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = kadang-kadang, 4 = sering, dan 5 = Sangat sering, dengan skor 14 – 21 = kecanduan ringan dan >21 = kecanduan berat.

Tabel 4.4 *Blue Print* Kuesioner kecanduan *Game Online* Indonesia

Indikator	No Pertanyaan
<i>Silence</i>	1
<i>Tolerance</i>	2
<i>Mood modification</i>	3
<i>Relapse</i>	4
<i>Withdrawal</i>	5
<i>Conflict</i>	6
<i>Sleep deprivation</i>	7
Jumlah	7

b. Perilaku agresif

Kuesioner agresif dibuat berdasarkan teori Berkowitz (dalam Dewi et al, 2015), yang meliputi: Pertahanan diri (*self-defence*), Perlawanan disiplin (*self-hostility*), Egosentrisme (*egocentrism*), and Superioritas (*superiority*). Penilaian terdiri dari 1 = sangat tidak sesuai, 2 = tidak sesuai, 3 = sesuai, dan 4 = sangat sesuai.

Tabel 4.5 *Blue Print* Kuesioner Perilaku agresif

Indikator	No Pertanyaan
Pertahanan diri (<i>self-defence</i>)	1,7,14,18,17,21,27,22
Perlawanan disiplin (<i>self-hostility</i>)	8,19,25,4,10,15,28
Egosentrisme (<i>egocentrism</i>)	2,13,20,3,5,12,16
Superioritas (<i>superiority</i>)	9,24,26,6,11,23,29,30
Jumlah	30

4.6.4 Uji Validitas dan reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas minimal dilakukan kepada 20 orang untuk mendapatkan nilai yang mendekati normal (Notoatmodjo, 2012). Validitas ialah tolak ukur agar dapat mengukur apa yang diukur (Nursalam, 2011). Keputusan ujiannya adalah Bila r hitung $>$ r tabel artinya variabel dapat disimpulkan valid (Sugiyono, 2010)

Realibilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi di ukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2011).

a. Instrument kecanduan game online

Uji validitas untuk kuesioner kecanduan *Game Online* telah dilakukan oleh japp (2013) menggunakan Peserta sebanyak 1.477 remaja SMP dan SMA. Kuesioner Kecanduan *Game Online* Indonesia telah diuji untuk menguji homogenitas konstruknya menggunakan Cronbach Alpha dan validitas kriterianya menggunakan korelasi dengan beberapa kriteria. Nilai validitas $r = 0.29 - 0.55$, nilai r hitung $>$ r table yang menunjukkan valid.

Menurut Ghozali (dalam Gunawan, 2016) nilai reliabilitas Conbarch Alpha $>$ 0,60, maka disebut reliable. Kuesioner kecanduan *Game Online* reliabilitas skala adalah $\alpha = 0,73$ menunjukkan bahwa skala kuesioner ini reliabel dan dapat diterima.

b. Instrument Aggressive Behavior

Instrument Aggressive Behavior yang dikembangkan menggunakan teori perilaku agresif Berkowitz telah dilakukan uji validitas dan realibilitas oleh Dewi et al. (2015) pada 40, nilai $r = 0,379-0,516$, nilai r hitung $>$ r table yang menunjukkan valid. Nilai reliabilitas dengan skor $\alpha = 0.909$ menggunakan SPSS 15.0. Hasil tersebut menunjukkan bahnwa kuesioner ini reliabel untuk digunakan sebagai bahan penelitian

4.7 Pengolahan Data

4.7.1 Editing

Editing merupakan proses pemeriksaan pengisian kuisioner yang telah diisi oleh responden. Apabila ada pengisian kuisioner yang kurang lengkap maka akan dilakukan pengamilan data ulang pada kuisioner tersebut (notoatmodjo, 2012). Peneliti akan meneliti ulang hasil pengolan data yang sudah diterima pada saat setelah melakukan penelitian di SMPN 3 Situbondo.

4.7.2 Coding

Coding adalah proses pengklafiksian hasil jawaban responden yang telah diisi sesuai kategori tertentu (notoatmodjo, 2012). Pemberian kode penelitan sesuai kategorik responden meliputi:

- a. Jenis kelamin
 1. Laki-laki diberi kode 1
 2. Perempuan diberi kode 2
- b. Kelas responden
 1. VII diberi kode 1
 2. VIII diberi kode 2
 3. IV diberi kode 3
- c. Kode pada variable independen
 1. >36-45 beresiko diberi kode 1
 2. <36 tidak beresiko diberi kode 2
- d. Kode pada variable dependen
 1. $X < 40$: Rendah diberi kode 1
 2. $40 \leq X < 50$: Sedang diberi kode 2
 3. $50 \leq$: Tinggi diberi kode 3

4.7.3 Entry data

Entry data merupakan proses memasukkan hasil jawaban responden yang telah deprogram didalam computer (notoatmodjo, 2012). Hasil penelitian dianalisis lalu diprogramkan pada computer.

4.7.4 Cleaning

Cleaning merupakan proses pembersihan data dengan memeriksa kembali ketidaklengkapan data atau kesalahan kode pada saat menginput data dalam computer (Notoatmodjo,2012). Peneliti mengecek ulang kesalahan-kesalahan yan mungkin terjadi saat memasukkan hasil penelitian.

4.8 Analisa Data

4.8.1 Analisa Univariat

Bentuk analisis univariat tergantung dari jenis datanya. Jenis data numerik menghasilkan nilai mean, median dan standar deviasi sedangkan jenis kategorik menggunakan distribusi frekuensi dengan ukuran presentase atau proporsi. Analisis univariat pada umumnya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari setiap variabel.

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisis ini dilakukan untuk menguji hubungan antara masing – masing variabel yang meliputi variabel independen dengan variabel dependen. Jenis data pada analisis bivariat antara variabel independen dan variabel dependen adalah interval dan interval serta untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen maka dilakukan uji korelasi spearman.

Data dikatakan terdistribusi normal apabila $p > 0,05$. Uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian dengan variabel berskala interval dan interval dan terdistribusi normal yaitu menggunakan *spearman Correlation*. Interpretasi kekuatan hasil kolerasi spearman menggunkan tabel interpretasi menurut De Vaus (Yusuf, 2016)

Tabel 4.6 Interpretasi kekuatan kolerasi De Vaus.

Koefisien	Kekuatan Hubungan
0	Tidak ada hubungan
0,01 – 0,09	Hubungan kurang berarti
0,10 – 0,29	Hubungan lemah
0,30 – 0,49	Hubungan moderat
0,50 – 0,69	Hubungan kuat
0,70 – 0,89	Hubungan sangat kuat
> 0,90	Hubungan mendekati sempurna

4.9 Etika Penelitian

Etika Penelitian menunjukkan prinsip-prinsip etis yang dapat diterapkan dalam suatu penelitian. Etika penelitian dilakukan untuk menghargai hak-hak responden. Penelitian ini telah memenuhi uji etik yang diajukan di Fakultas Keperawatan Universitas Jember dengan nomor 3558/UN25.1.14/SP/2020. Adapun 7 standar kelaikan etik menurut WHO yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

4.8.1 Nilai sosial Terdapat Novelty (kebaruan)

Penelitian ini memiliki potensi dapat menambah informasi dan pengetahuan pihak sekolah dan individu mengenai hubungan kecanduan Game Online dan perilaku agresif pada remaja selama Masa Pandemi COVID-19.

4.8.2 Nilai Ilmiah

Peneliti mencantumkan secara detail tentang rancangan desain penelitian. Rencana analisis data, jaminan kualitas pengumpulan, dan penyimpanan data dari responden akan dilaksanakan sesuai dengan apa yang ditulis oleh peneliti.

4.8.3 Pemerataan Beban dan Manfaat

Penelitian memilih responden berdasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti tanpa membedakan jenis kelamin, suku, agama, dan budaya. Peneliti akan memperlakukan responden secara adil serta memberikan keleluasaan pribadi, mulai dari sebelum proses penelitian yaitu seleksi subjek secara adil tanpa diskriminasi, selama proses penelitian, hingga setelah berpartisipasi pada suatu penelitian. Peneliti juga tidak membedakan ras, suku, agama, dan lain-lain sesuai dengan hak responden.

4.8.4 Potensi Manfaat dan Resiko

Peneliti mencantumkan kemanfaatan responden dengan berpartisipasi dalam penelitian ini adalah dapat mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif selama masa pandemic covid-19 sehingga secara tidak langsung responden dapat mengetahui bagaimana tindakan yang harus dilakukan untuk

mencegah kecanduan game online yang menjadi faktor terbentuknya perilaku agresif. Selain itu responden dapat mendeteksi kondisi saat ini, sehingga memiliki waktu untuk memperbaiki kecanduan game online secara dini. Penelitian ini tidak menggunakan intervensi sehingga risiko kerugian fisik, psikis, sosial, material tidak relevan pada penelitian ini.

4.9.5 Bujukan/ Eksploitasi/ Inducement (undue)

Peneliti akan memberikan edukasi gratis tentang kecanduan game online dan perilaku agresif selama pandemi COVID 19 kepada responden yang telah berpartisipasi untuk mengisi kuesioner jika waktu memungkinkan, atau melalui via online seperti zoom dan google meet dan bersedia untuk menjadi fasilitator apabila responden ingin mengetahui informasi lebih lanjut terkait dengan kecanduan game online dan perilaku agresif selama pandemi COVID 19.

2.9.6 Rahasia dan Privacy

Kerahasiaan subyek penelitian, Kerahasiaan data yang telah diberikan responden kepada peneliti akan dijaga privasinya dan nama responden akan diberikan kode. Terkait kerahasiaan selama rekrutmen, semua informasi yang diberikan akan terjaga dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian.

2.9.7 Informed Consent

Peneliti akan menyebarkan serta menjelaskan maksud dan tujuan kepada responden melalui grup Whatsapp. Kemudian, calon responden diminta untuk membuka link google form yang terdapat pada chat yang telah disebarkan sebelumnya. Calon responden akan mendapati lembar informed pada halaman pertama google form dan calon responden akan diminta memilih opsi bersedia atau tidak bersedia untuk menjadi responden pada lembar consent. Jika bersedia menjadi responden penelitian, responden akan mengisi kuesioner. Peneliti menyatakan bahwa penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone selama Masa Pandemi COVID19 di SMPN 3 Situbondo” akan mematuhi prinsip etik yang telah disebutkan ini.

BAB 6. PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab 5, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kecanduan *game online* pada remaja pengguna *smartphone* selama pandemi covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo dalam penelitian ini sebagian besar mengalami kecanduan ringan sebanyak 81,6% atau sebanyak 195 responden.
- b. Perilaku agresif pada remaja pengguna *smartphone* selama pandemi covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo 133 (55,6%) remaja perilaku agresif sedang.
- c. Adanya hubungan kecanduan *game online* dengan Perilaku agresif pada remaja pengguna *smartphone* selama pandemi covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo ($p=0,001$), dengan nilai positif yaitu hubungan yang searah yang artinya jika kecanduan *game online* semakin tinggi maka perilaku agresif remaja juga akan meningkat.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta banyaknya keterbatasan dalam penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Saran bagi keluarga

Keluarga dalam hal ini diharapkan mampu memberikan motivasi positif pada anak remaja dalam pembatasan bermain *game online*, dengan meluangkan waktu kumpul keluarga, rekreasi bersama dan hal manfaat lainnya seperti pembuatan jadwal kegiatan remaja.

2. Saran bagi pihak sekolah

Sekolah dapat menerapkan kegiatan konseling kelompok dalam mengatasi perilaku agresif dengan tujuan untuk mendorong remaja untuk mencurahkan masalah dan perasaan tanpa adanya kesan interogasi sehingga

remaja lebih terbuka. Hal ini dilakukan untuk menemukan asal permasalahan sikap agresif, sehingga dapat menemukan jalan alternatif dalam memecahkan permasalahan yang ada.

3. Saran bagi tenaga kesehatan

Tenaga kesehatan diharapkan dapat memberikan pendidikan kesehatan/penyuluhan mengenai pentingnya hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif yang berdampak pada masa depan anak, serta memberi informasi mengenai cara menggunakan atau meluangkan waktu dengan kegiatan-kegiatan positif seperti pembuatan kerajinan tangan, belajar bersama, dan lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas produktifitas kehidupan sehari-hari.

4. Saran bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menguraikan beberapa keterbatasan penelitian, sehingga bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk

- a. Penambahan kriteria karakteristik pada besar resolusi RAM dan memori internal pada *smartphone* yang digunakan selama bermain *game online*.
- b. Selain itu metode penelitian kualitatif dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (7th ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Eskasasnanda. 2017. Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *International Journal of Indosian Social and Culture*, .9(02).
- Nashori. 2018. *Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta*. Universitas Islam Indonesia.
- Sriyanto. 2014. Perilaku Asertif dan Kecenderungan Kenakalan Remaja Berdasarkan Pola Asuh dan Peran Media Massa. *Psikologi*, 41(1).
- Stuart. 2016. *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart*. Principle and practice of psyicyatric Nursing.
- World Health Organization. 2018. *Gaming disorder*. <http://http://www.who.int/features/qa/gamingdisorder/en/>. (diakses Mei 2020)
- American Psychiatric Association. 2012 *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Fourth Edition-Text Revision): DSM-IV-TR*. Washington DC: American Psychiatric Association
- Kompas, 2017. *awas.kecanduan.game.online.tak.cuma.bikin.anak.depresi*. <http://edukasi.kompas.com/read/2016/12/07/15581271/> Diakses tanggal Desember 2017. (diakses Mei 2020)
- Meyriana, A., dan Siregar, E. 2017. Bahaya Candu Game Online. <http://http://www.liputan6.com/news/read/3201814/bahaya-Candu-Gim>. (diakses Mei 2020)

Kusumadewi, Theodora N, 2012, *Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Ketrampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi, Jakarta Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Hollingdale, dkk. 2014. The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. *PLUS ONE*, 9(11).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. *Penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia* (diakses Mei 2020)

Kartika, T. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Negatif Remaja Usia 12-17 Tahun Di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2017. http://digilib.unimed.ac.id/25603/3/3.%20NIM.%20113337106_ABSTRAK.pdf. (diakses Mei 2020)

Lestari, R. 2016. *pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar remaja pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2015/2016*. Diperoleh Tanggal 04 April 2019 dari <https://digilib.unimed.ac.id/5486/> (diakses Mei 2020)

Syukur, M. 2016. *Gara-gara Game Online, Remaja Pekanbaru Habisi Nyawa Teman Karib*. Diperoleh Tanggal 05 Januari 2018 dari <http://http://www.liputan6.com/regional/read/2418301/gara-Gara-Game-OnlineRemaja-Pekanbaru-Habisi-Nyawa-TemanKarib>. (diakses Mei 2020)

Yilmaz, Eyup dkk. 2017. *Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC)*. Int J Ment Health Addiction 15:869–882.

Lemmens, Jeroen S dkk. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology, 12:77–95.

Weirstall, Rolland dkk. 2011. *The Appetitive Aggression Scale—development of an instrument for the assessment of human's attraction to violence*. Eur J Psychotraumatol; 2: 10.

Gallagher, dkk. 2016. *Buss–Perry Aggression Questionnaire: Testing Alternative Measurement Models With Assaultive Misdemeanor Offenders*. Criminal Justice and Behavior, 43:11.

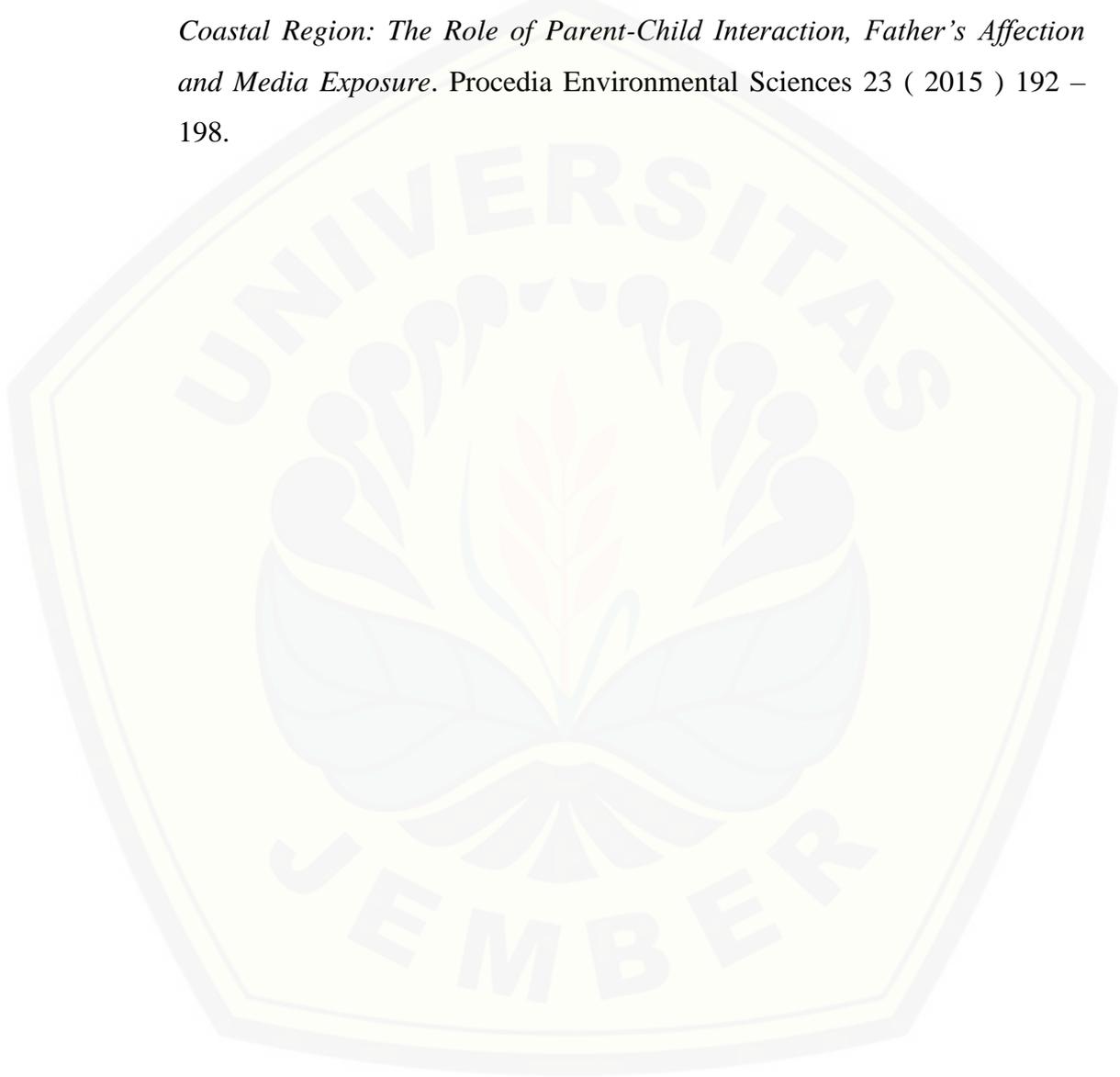
Estévez, dkk. 2018. *Aggressive behavior in adolescence as a predictor of personal, family, and school adjustment problems*. Psicothema, Vol. 30(1), 66-73.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Edisi 28. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nursalam. 2015. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*. Edisi 4. Jakarta Selatan: Salemba Medika.

Notoatmodjo,S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
Jap, dkk. 2013. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. PLOS ONE. Volume 8, Issue 4.

Dewi,S.K, dkk. 2015. *Children's Aggressive Behavior Tendency in Central Java Coastal Region: The Role of Parent-Child Interaction, Father's Affection and Media Exposure*. Procedia Environmental Sciences 23 (2015) 192 – 198.



LAMPIRAN A: Lembar *Informed***PERMOHONAN UNTUK MENJADI RESPONDEN**

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Jember, maka saya :

Nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah

NIM : 162310101230

Pekerjaan : Maharemaja

Alamat : PPM Al-husnah Kalimantan X, Sumbersari, Jember

Nomor Telepon: 0895335462846

E-mail : bararahaja07@gmail.com

bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Situbondo ”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Situbondo. Penelitian ini merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan sarjana saya di Fakultas Keperawatan Universitas Jember. Adapun pembimbing penelitian skripsi saya ini adalah Ns.Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J. yang memfasilitasi selama jalannya penelitian ini.

Penelitian ini melibatkan remaja SMPN 3 Situbondo. Pengisian Kuesioner akan dilakukan melalui google form yang kan dikirim di grup yang disediakan pihak sekolah dalam pelajaran masa pendemik Covid-19. Pertama remaja dan siswi termasuk dalam kriteria penelitian, responden diminta untuk mengisi lembar persetujuan sebagai responden dan dilanjutkan mengisi kuesioner.

Peneliti menjaga kerahasiaan data klien yang menjadi responden dan identitas responden tidak akan dicantumkan oleh peneliti. Data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Responden yang telah mengisi kuesioner dalam penelitian ini, mendapatkan kompensasi berupa makanan ringan dari peneliti. Sebagai ucapan terima kasih atas kesediaannya terlibat dalam penelitian ini.

Demikian penjelasan penelitian yang saya sampaikan, mohon kerjasamanya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Jember, 2020

Peneliti

Minnatul Bariyah Q B

NIM 162310101230

LAMPIRAN B: Lembar *Consent***PERSETUJUAN RESPONDEN**

Saya yang Mensetujui di bawah ini:

Nama :

Usia :

Yang selanjutnya sebagai responden dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna *Smartphone* selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Situbondo”. Saya telah mendapatkan penjelasan secara rinci terkait informasi jalannya penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Saya menyadari bahwa penelitian ini tidak akan menimbulkan sesuatu yang merugikan bagi saya, sehingga saya secara sadar memberikan persetujuan untuk ikut serta dalam kegiatan penelitian ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Responden : Setuju Tidak Setuju

LAMPIRAN C: Lembar Karakteristik Responden**KARAKTERISTIK RESPONDEN****Petunjuk Pengisian Kuesioner:**

1. Isilah pertanyaan yang tersedia dengan jawaban benar.
2. Berikan tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang dipilih.

Identitas Responden

1. Nama Remaja/I :
2. Usia :
- 3 Kelas : VII VII
4. Bermain Game online : Ya Tidak
5. Memiliki *Smartphone* : Ya Tidak

6. *Game Online* yang sering dimainkan selama 6 bulan terakhir :

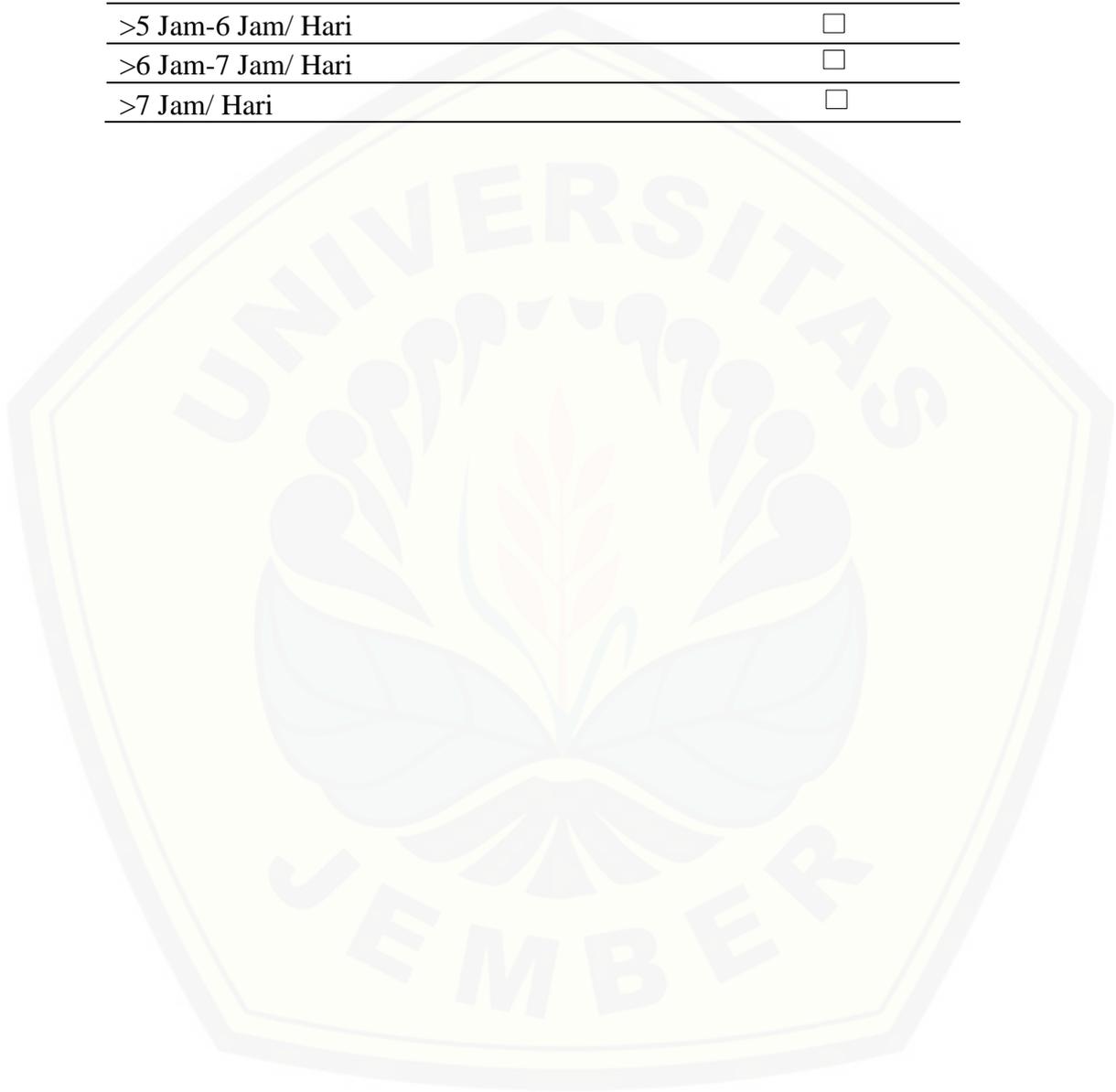
Dota 2	<input type="checkbox"/>
Free Fire	<input type="checkbox"/>
Hago	<input type="checkbox"/>
Mobile Legends	<input type="checkbox"/>
PUBG Mobile	<input type="checkbox"/>
Ragnarok Mobile	<input type="checkbox"/>
Rules Of Survival	<input type="checkbox"/>

7. Rata-rata waktu harian bermain *Game Online* dalam satu minggu :

1 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
2-3 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
4-5 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>
6-7 hari/ minggu	<input type="checkbox"/>

8. Rata-rata jam bermain *Game Online* dalam sehari :

0- ¹ / ₂ Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
> ¹ / ₂ Jam-1 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>2 Jam-3 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>3 Jam-4 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>4 Jam- 5 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>5 Jam-6 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>6 Jam-7 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>
>7 Jam/ Hari	<input type="checkbox"/>



LAMPIRAN D: Lembar Kuesioner Kecanduan Game Online**Petunjuk Pengisian Kuesioner:**

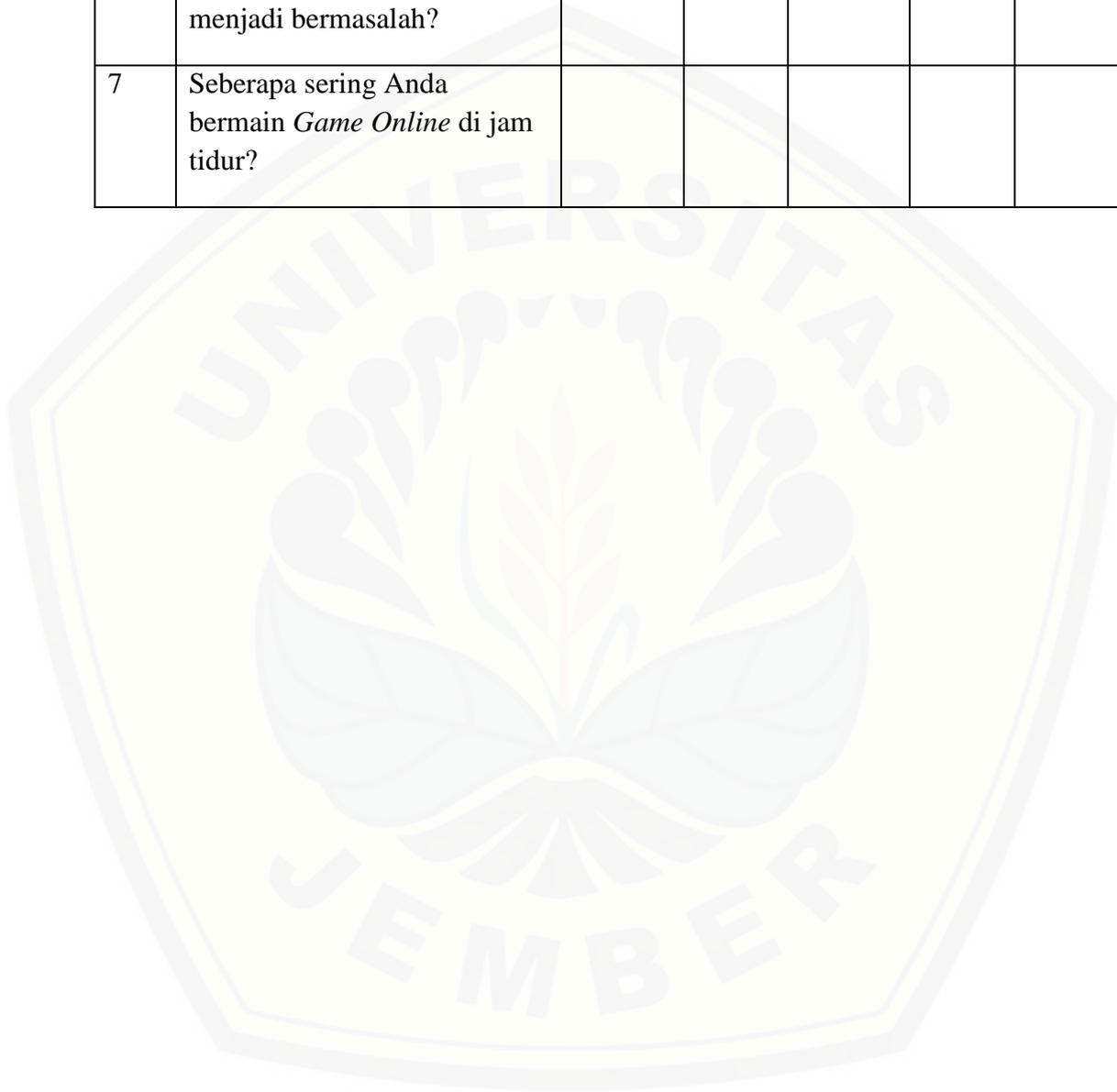
1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini sesuai dengan kondisi dalam 6 bulan terakhir dengan memberikan tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang dipilih.

Contoh:

No	Pernyataan	Tidak pernah	Jarang	Kadang -kadang	Sering	Sangat Sering
1.	Anda berbicara/berdiskusi dengan teman Anda mengenai game online?			√		

Bayangkan seberapa sering Anda selama enam bulan terakhir ,						
No.	Pernyataan	Tidak pernah	Jarang	Kadang -kadang	Sering	Sangat Sering
1	Seberapa sering Anda memikirkan tentang bermain <i>Game Online</i> sepanjang hari?					
2	Seberapa sering terdapat peningkatan waktu bermain game online?					
3	Seberapa sering Anda bermain <i>Game Online</i> untuk melarikan diri dari kenyataan?					
4	Seberapa sering orang lain gagal saat mencoba untuk mengurangi waktu bermain <i>Game Online</i> Anda?					
5	Seberapa sering Anda merasa tidak enak saat tidak bisa bermain game online?					

Bayangkan seberapa sering Anda selama enam bulan terakhir ,						
No.	Pernyataan	Tidak pernah	Jarang	Kadang -kadang	Sering	Sangat Sering
6	Seberapa sering bermain <i>Game Online</i> membuat hubungan Anda dengan orang lain (keluarga, teman, dll) menjadi bermasalah?					
7	Seberapa sering Anda bermain <i>Game Online</i> di jam tidur?					



LAMPIRAN E: Lembar Kuesioner Perilaku Agresif**Petunjuk Pengisian Kuesioner:**

1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang dipilih.

No	Pertanyaan	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
1	Saya suka membentak orang lain.				
2	Saya akan mengambil barang teman yang tidak mau dipinjamkan.				
3	Saya suka berbicara baik-baik pada orang lain.				
4	Saya tidak akan mencoret-coret meja kelas.				
5	Saya akan meminjam barang teman dengan cara yang baik.				
6	Saya banyak teman karena saya baik.				
7	Saya puas dapat menendang teman yang menghina saya.				
8	Saya menolak melakukan piket kebersihan kelas.				
9	Saya membentak teman yang menyalahkan saya.				
10	Saya akan melakukan piket				

	kelas dengan senang hati.				
11	Saya mengerjakan ulangan dengan kemampuan sendiri.				
12	Saya akan memikirkan kesalahan saya tanpa menyalahkan teman.				
13	Saya akan mencubit teman yang susah disuruh.				
14	Saya akan memukul teman yang mengejek.				
15	Saya akan mendengarkan teguran guru tentang perilaku saya.				
16	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan orang tua saya.				
17	Teman yang mengejek akan saya maafkan.				
18	Saya akan membalas ketika ada teman yang mengejek.				
19	Saya akan berkelahi walaupun boleh tidak boleh berkelahi.				
20	Saya akan marah ketika teman tidak memberikan makanannya.				
21	Saya akan diam ketika teman mengejek.				
22.	Saya tidak akan berkelahi.				
23	Saya anak yang baik di sekolah menurut teman-				

	teman.				
24	Saya akan membalas teman yang menantang berkelahi.				
25	Saya suka berkata kasar walaupun tau tidak boleh.				
26	Saya akan menyuruh teman untuk mengerjakan tugas-tugas saya.				
27	Saya akan tenang walaupun teman menentang berkelahi.				
28	Saya akan berkata dengan sopan.				
29	Saya mengerjakan tugas-tugas saya sendiri.				
30	Saya akan menerima jika ada teman yang lebih pintar dari saya.				

LAMPIRAN E: Draft Kuesioner dengan Google FormLink Google form: <https://forms.gle/qjdKP6qm7rweJ56m8>

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA PENGGUNA SMARTPHONE DI
SMPN 3 SITUBONDO**

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Jember, maka saya:
Nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah
NIM : 162310101230
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : PPM Al-husnah Kalimantan X, Sumbersari, Jember
Nomor Telepon: 0895335462846
E-mail : bararahaja07@gmail.com

Bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone di SMPN 3 Situbondo". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone di SMPN 3 Situbondo. Penelitian ini merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan sarjana saya di Fakultas Keperawatan Universitas Jember. Adapun pembimbing penelitian skripsi saya ini adalah Ns.Erti Ikhtiarini Dewj, M. Kep., Sp. Kep. J. yang memfasilitasi selama jalannya penelitian ini.

Peneliti menjaga keberhasilan data klien yang menjadi responden dan identitas responden tidak akan dicantumkan oleh peneliti. Data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Responden yang telah mengisi kuesioner dalam penelitian ini, mendapatkan kompensasi berupa makanan ringan dari peneliti. Sebagai ucapan terima kasih atas kesediaannya terlibat dalam penelitian ini.

Saya bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini *

Ya
 Tidak

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 4

Pengisian Data Kuesioner

Petunjuk Pengisian Kuesioner:
1. Isilah pertanyaan yang tersedia dengan jawaban benar.
2. Berikan jawaban yang dipilih.

Nama *

Teks jawaban singkat

Usia *

Teks jawaban singkat

Bagian 3 dari 4

Kuesioner 1

1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini sesuai dengan kondisi dalam 6 bulan terakhir dengan tentukan pilihan jawaban yang dipilih.

Seberapa sering Anda memikirkan rentang bermain Game online sepanjang hari? *

Tidak pernah

Jarang

Kadang-kadang

Sering

Sangat Sering

Bagian 4 dari 4

Kuesioner 2

1. Bacalah secara cermat dan teliti setiap bagian pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Mohon mengisi pertanyaan dibawah ini sesuai dengan kondisi dan tentukan pilihan jawaban yang dipilih.

Saya suka membentak orang lain. *

Sangat tidak sesuai

Tidak sesuai

Sesuai

Sangat sesuai

LAMPIRAN F: Ijin Permohonan Kuesioner

Asking permisson for using questionnaire/ Permohonan izin penggunaan kuesoner

Kotak Masuk



Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah 26 Feb

Dear, Mr Edo Sebastian Jaya, Let me introduce my self, My name is Minnatul Bariyah Qomariyatul



Edo Jaya 27 Feb

kepada saya, Jap, Sri

Dear Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah,

Thank you for your interest in using our questionnaire. Everything about the questionnaire can be read in the article.

Hereby we attach the version that we used in our data collection process.

Kind regards,
Edo

Dr.phil. Edo S. Jaya, M.Psi., Psikolog.
Psychosis Studies Research Group
Faculty of Psychology
Universitas Indonesia
Depok
West Java 16424
Indonesia

Email: edojaya@hotmail.com, edo.jaya@ui.ac.id
<https://orcid.org/0000-0002-7232-6312>
https://www.researchgate.net/profile/Edo_Jaya



kartika dewi 5 Mei

kepada saya

Dear Ms.Minnatul,
thank you for your interest in our research and measurement tools. We grant you permission to use them (attached) for your research. Please remember this is a copyrighted and cannot be shared. Please send us a copy of the result or your research article when it done.
Thank you.

Respectfully,

Tampilkan kutipan teks

Kartika Sari Dewi
Psychologist

Clinical Psychology Dept.
Faculty of Psychology, Diponegoro University
Prof.Soedarto,S.H street, Undip, Semarang-
50275
Central Java, Indonesia
phone/fax : (+62)24-7460051
email : ksdewi.pklinis@gmail.com
ksdewi@lecturer.undip.ac.id

LAMPIRAN G: Keterangan Layak Etik



**KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN
UNIVERSITAS JEMBER, FAKULTAS KEPERAWATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
UNIVERSITY OF JEMBER, FACULTY OF NURSING**

**KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL
No. 3558/UN25.1.14/SP/2020**

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah
Principal Investigator

Anggota Peneliti : Ns. Erti I Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J
Member of Research Ns.Fitrio Deviantony, M.Kep

Tempat Penelitian : SMPN 3 Situbondo
Place of Research

Dengan judul : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja
Title Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid19 di SMPN 3 Situbondo

The correlation of Online Game Addiction with Aggressive Behavior on Youth Smartphone Users During the Covid-19 Pandemic Period at SMPN 3 Situbondo

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 10 Juli 2020 sampai dengan tanggal 10 September 2020.
This declaration of ethics applies during the period 10 July, 2020 until September 10, 2020.

10 Juli 2020
10 July 2020

Ketua Komite Etik Penelitian Kesehatan
Chairperson of Health Research Ethics Committee



Ns. Tantut Susanto, M.Kep., Sp.Kep.Kom., Ph.D

LAMPIRAN H: Surat Permohonan ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp/ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 3403/UN25.1.14/LT/2020 Jember, 30 June 2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

Yth. Ketua LP2M
Universitas Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah
N I M : 162310101230
keperluan : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian
judul penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo
lokasi : SMPN 3 Situbondo Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo
waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ns. Lantini Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Kalimantan 37 Jember, Telp (0331) 337818, 339385 Fax (0331) 337818
Email : penelitian.lp2m@unej.ac.id - pengabdian.lp2m@unej.ac.id

Nomor : 2237 /UN25.3.1/LI/2020
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

9 Juli 2020

Yth. Kepala

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Situbondo
Di
Situbondo

Memperhatikan surat dari Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Jember nomor 3403/UN25.1.14/LI/2020 tanggal 30 Juni 2020 perihal Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian,

Nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah
NIM : 162310101230
Fakultas : Keperawatan
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Alamat : Jl. Seroja No.26 RT/RW 04/05 Dawuhan-Situbondo
Judul Penelitian : "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo"
Lokasi Penelitian: SMP Negeri 3 Situbondo
Lama Penelitian : Bulan Juli-Agustus 2020

maka kami mohon dengan hormat bantuan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan judul tersebut diatas.

Demikian atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

n. Ketua
Sekretaris II,

Dr. Susanto, M.Pd.
NIP. 196306161988021001

Tembusan Yth
1. Kepala SMPN 3 Situbondo;
2. Dekan FKEP Universitas Jember;
3. Mahasiswa ybs;
4. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN SITUBONDO
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl. PB. SUDIRMAN KEL. PATOKAN TELP/FAX (0338) 671 927
SITUBONDO 68312

Situbondo, 14 Juli 2020

Nomor : 070/119/431.305.2.2/2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : **Penelitian/Survey/Research**

Kepada Yth :
Sdr. 1. Kepala Sekolah SMP Negeri 3
Situbondo
di -
SITUBONDO

Menunjuk Surat : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Jember
Nomor : 2237/UN25.3.1/LT/2020
Tanggal : 09 Juli 2020

Bersama ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : Minnatul Bariyah Qomariyatul Bararah
Alamat/No HP : Jl.Seroja Rt 004 Rw 005 Dawuhan Situbondo / 0895335462846
Pekerjaan : Mahasiswa
Instansi/Organisasi : Universitas Jember
Kebangsaan : Indonesia

bermaksud mengadakan penelitian/survey/research :

- a. Judul : Hubungan Kecanduan game online
- b. Tujuan : Skripsi
- c. Bidang : Kesehatan
- d. Penanggung Jawab : Ns. Erti Ikhtiarini Dewi, M.kep, Sp.Kep.j.
- e. Anggota/Peserta : -
- f. Waktu : 14 Juli 2020 sampai dengan 31 Juli 2020
- g. Lokasi : SMPN 3 situbondo

Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan dukungan dan kerjasama pihak terkait untuk memberikan bantuan yang diperlukan. Adapun kepada peneliti agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di daerah setempat;
2. Pelaksanaan penelitian/survey/research agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah setempat;
3. Menyampaikan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Bakesbangpol Kabupaten Situbondo.

Demikian untuk menjadi maklum.

**KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN SITUBONDO**



EDY WIYONO, S.Sos, M.Si.
Pembina
NIP. 19680212 199303 1 009

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Jember
2. Sdr. Yang Bersangkutan
3. Arsip

LAMPIRAN I: Surat Selesai Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN SITUBONDO DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP NEGERI 3 SITUBONDO <small>Jl. Talkandang No. 01 Tlp (0338) 672215, E-mail : smpn3_situbondo@yahoo.co.id SITUBONDO 68315</small>	
---	--	---

SURAT KETERANGAN
No. 422/1184/431.201.7.19/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Drs. PUJANTO, M.Pd
NIP	: 196712121993031013
Pangkat / Gol	: Pembina Tk.I / IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah

menerangkan bahwa :

Nama	: MINNATUL BARIYAH QOMARIYATUL BARARAH
NIM	: 162310101230
Prodi	: Ilmu Keperawatan
Jurusan	: Keperawatan

Sehubungan dengan surat nomor 070/119/431.305.2.2/2020 dengan ini sudah melakukan penelitian /survey di SMP Negeri 3 Situbondo dari tanggal 14 Juli s/d 17 Juli 2020, dengan judul Skripsi " Hubungan Kecanduan game online " dengan mengikuti tata tertib yang berlaku di SMP Negeri 3 Situbondo.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 17 Juli 2020
Kepala Sekolah

	Drs. PUJANTO, M.Pd Pembina Tk. I / IV b NIP 19671212 199303 1 013
--	---

LAMPIRAN J: Hasil SPSS**I. Uji normalitas****Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total X	.498	239	.000	.471	239	.000
Total Y	.179	239	.000	.961	239	.000

II. Karakteristik Responden**Usia**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 12	3	1.3	1.3	1.3
13	44	18.4	18.4	19.7
14	79	33.1	33.1	52.7
15	102	42.7	42.7	95.4
16	9	3.8	3.8	99.2
17	2	.8	.8	100.0
Total	239	100.0	100.0	

Jenis kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	131	54.8	54.8	54.8
Perempuan	108	45.2	45.2	100.0
Total	239	100.0	100.0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	119	49.8	49.8	49.8
	9	120	50.2	50.2	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Apakah kamu suka bermain game online?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	239	100	100	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Apakah kamu memiliki smartphone/Hp?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	239	100	100	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Game online apa yang sering kamu mainkan? (selama 6 bulan terakhir)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dota 2	1	.4	.4	.4
	Free Fire	128	53.6	53.6	54.0
	Hago	8	3.3	3.3	57.3
	Lainnya	24	10.0	10.0	67.4
	Mobile Legends	68	28.5	28.5	95.8
	PUBG Mobile	10	4.2	4.2	100.0

Total	239	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

Dalam seminggu berapa hari kamu bermain Game online ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 hari/ minggu	39	16.3	16.3	16.3
	2-3 hari/ minggu	75	31.4	31.4	47.7
	2-3 hari/minggu	1	.4	.4	48.1
	4-5 hari/ minggu	62	25.9	25.9	74.1
	6-7 hari/ minggu	62	25.9	25.9	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Dalam sehari berapa jam kamu bermain Game online ?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>1/2 jam- 1 jam/ hari	1	.4	.4	.4
	>1/2 Jam-1 Jam/ Hari	42	17.6	17.6	18.0
	>2 Jam-3 Jam/ Hari	59	24.7	24.7	42.7
	>3 Jam-4 Jam/ Hari	28	11.7	11.7	54.4
	>4 Jam- 5 Jam/ Hari	9	3.8	3.8	58.2
	>5 Jam-6 Jam/ Hari	8	3.3	3.3	61.5
	>6 Jam-7 Jam/ Hari	3	1.3	1.3	62.8
	>7 Jam/ Hari	18	7.5	7.5	70.3
	0-1/2 Jam/ Hari	71	29.7	29.7	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

III. Kecanduan *Game Online* (X) dan Perilaku Agresif (Y)

Total X

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecanduan ringan	195	81.6	81.6	81.6
	Kecanduan berat	44	18.4	18.4	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Total Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	34	14.2	14.2	14.2
	Sedang	133	55.6	55.6	69.9
	Tinggi	72	30.1	30.1	100.0
	Total	239	100.0	100.0	

Correlations

			Total X	Total Y
Spearman's rho	Total X	Correlation Coefficient	1.000	.220**
		Sig. (2-tailed)	.	.001
		N	239	239
	Total Y	Correlation Coefficient	.220**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.001	.
		N	239	239

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