

**PENGARUH KECANDUAN *GAMES ONLINE* TERHADAP
PERILAKU *AGRESIF* SISWA DI SMKN 2 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 (S1)



Oleh:

FERI ANDHIKA

NIM.20641016

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2024

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamualaikum. Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Feri Andhika

Nim : 20641064

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam

Judul : **Pengaruh Kecanduan *Games Online* Pada Perilaku *Agresif* Siswa Di SMK Negeri 2 Rejang Lebong**

Sudah Dapat Diajukan Dalam Ujian Munaqosah Institute Agama Islam Negri (IAIN) Curup.

Atas perhatiannya saya ucapkan trimakasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup. Agustus 2024

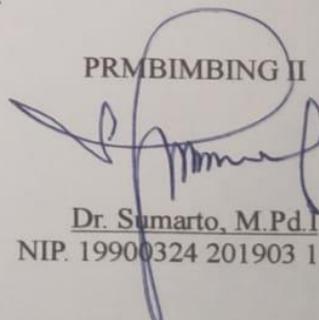
Mengetahui

PEMBIMBING I



Dr. Hj. Fadila, M.Pd
NIP. 19760914 200801 2 011

PRMBIMBING II



Dr. Sumarto, M.Pd.I
NIP. 19900324 201903 1 013

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang Bertanda Tangan Dibawa Ini:

Nama : Feri Andhika

NIM : 20641016

Fakultas : Tarbiyah

Program studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengandung karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan referensinya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juli 2024

Penulis



Feri Andhika

NIM.20641016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1705In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2024

Nama : **FERI ANDHIKA**
NIM : **20641016**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**
Judul : **Pengaruh Kecanduan Games Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMK Negeri 2 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 13 Agustus 2024**
Pukul : **08.00 s/d 09.30 WIB**
Tempat : **Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Fadila, M. Pd

NIP. 19760914 200801 2 011

Sekretaris,

Dr. Sumarto, M. Pd

NIP. 1990324 201903 1 013

Penguji I,

Dr. Beni Azwar, M. Pd. Kons

NIP. 19670424 199203 1 003

Penguji II,

Afrizal, M. Pd

NIP. 19848428 202321 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR



Assalammu 'alaikum, Wr. Wb.

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sholawat beriring salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan dan menyampaikan petunjuk yang benar. Dan kepada keluarganya, para sahabat serta pengikutnya semoga tetap mendapatkan kesejahteraan dari Allah Ta'ala. Aamiin.

Alhamdulillahirobil alamin, atas izin Allah dan doa serta usaha akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan Games Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMK Negeri 2 Rejang Lebong”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, memang tidak sedikit kendala yang dihadapi. Namun, berkat nikmat Allah SWT, rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan karena telah memberikan kesehatan, kemampuan berpikir dan berkat kerja keras penulis, doa dari orang-orang tersayang, beserta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag., selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M. Pd., MM., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Nelson, S. Ag, M. Pd. I., sebagai Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Bapak Dr. Sakut Ansori, S. Pd. I., M. Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
7. Ibu Bakti Komala Sari, M. Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

8. Bapak Febriansyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
9. Ibu Dr. Hj. Fadila, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Dr. Sumarto M.Pd,I selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh dosen IAIN Curup yang telah mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan penulis.
12. Kepala sekolah dewan guru dan siswa di SMK Negri 2 Rejang lebong yang telah memberikan izin dan bantuannya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya dengan kerendahan hati, berharap agar skripsi ini bisa dimanfaatkan bagi semua orang dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan kata maaf atas segala kekurangan dan kepada Allah SWT penulis memohon Ridho-Nya. Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga menjadi nilai pahala di sisi-Nya. Aamiin Yaa Robbal'aalamiin.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb.

Curup, Agustus 2024

Penulis



Feri Andhika

NIM.20641016

MOTTO

**“Tak Apa Berhenti Sejenak, Setiap Usaha, Besar Atau
Kecil, Tetap Lah Berarti”**

PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, dan sebagai tanda bukti, hormat dan kasih sayang, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Pertama untuk kedua orang tua penulis, Bapak Demi Kelis dan ibunda tersayang Esi Nurlela yang telah memberikan segala bentuk dukungan, doa, nasehat, motivasi serta kasih sayang tanpa batas yang tidak pernah berhenti hingga saat ini kepada anaknya.
2. Kepada keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan penulis sepanjang perkuliahan ini.
3. Kedua dosen pembimbing Ibu Dr. Hj. Fadila M.Pd dan Bapak Dr. Sumarto M.Pd.I yang sudah membimbing dan memberikan saran hingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan, semoga bermanfaat untuk mencapai masa depan yang jauh lebih indah.
5. Untuk teman-teman BKPI FAMS 2020, terimakasih karena sudah mewarnai dan berbagi suka duka bersama-sama selama menempuh pendidikan serta penyusunan skripsi ini.
6. Untuk Almamater tercinta IAIN Curup sebagai wadah bagi penulis untuk belajar, berproses, dan menimba ilmu.

PENGARUH KECANDUAN *GAMES ONLINE* TERHADAP PERILAKU *AGRESIF* SISWA DI SMKN 2 REJANG LEBONG

Abstrak

Game online merupakan salah satu hiburan yang sangat populer di era digital saat ini, banyak sekali individu yang memainkan *games online* di berbagai tempat dan waktu. Jika digunakan dengan baik, game online dapat memberikan dampak positif sebagai hiburan, namun penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan yang dapat mempengaruhi perilaku sosial dan agresif individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif siswa SMK Negeri 2 Rejang Lebong. Secara spesifik penelitian ini menggambarkan tingkat kecanduan game online pada siswa, perilaku agresif yang muncul akibat dari kecanduan tersebut, dan seberapa besar pengaruh kecanduan game terhadap perilaku agresif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel. Metode pengumpulan data yang dipakai adalah *kuesioner* (angket). Objek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X dan XI SMK Negeri 2 Rejang Lebong yang berjumlah 190 siswa dan sudah ditentukan dengan teknik sampel maka jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 66 siswa. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan statistik dan regresi linier sederhana dengan bantuan IBM SPSS Statistik 29.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa. Sebanyak 39,4% siswa memiliki tingkat kecanduan game tinggi dan 30,3% menunjukkan perilaku agresif tinggi, Uji korelasi menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,821 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan positif antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, Uji determinasi menunjukkan nilai adjusted R Square sebesar 0,669 yang berarti bahwa kecanduan game online mempengaruhi perilaku agresif siswa sebesar 66,9%.

Kata kunci: *Kecanduan Games online, Perilaku Agresif siswa*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
1. Games Online	6
A. Pengertian <i>Games Online</i>	6
B. Ciri-ciri kecanduan game online	8
C. Faktor Penyebab <i>Games Online</i>	11
D. Jenis <i>Games Online</i>	16
E. Dampak <i>Games Online</i> Pada Siswa	19
F. Pengaruh Kecaduan <i>Games Online</i>	24
2. Prilaku Agresif	27
A. Pengertian Prilaku <i>Agresif</i>	27
B. Ciri-ciri Prilaku <i>Agresif</i>	34
C. Faktor-Faktor Penyebab prilaku <i>Agresif</i>	39
D. Jenis-jenis Prilaku <i>Agresif</i>	45
3. Kajian Penelitian Relevan	49
4. Kerangka Berfikir	53
5. Hipotesis Penelitian	54

BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Metode.....	54
B. Tempat Dan waktu penelitian	54
C. Populasi dan Sampel	56
D. Data dan Sumber Data	58
E. Variabel penelitian	60
F. Teknik pengumpulan data.....	60
G. Instrumen Penelitian.....	61
H. Uji validitas dan reliabilitas	63
I. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	76
B. Temuan Dan Pembahasan Penelitian	77
C. Hasil Uji Hipotesis	84
D. Pembahasan Hasil Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi.....	55
Tabel 3.2 Pengukuran Skala Likert.....	61
Tabel 3.3 Skor Skala Likert.....	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	62
Tabel 3.5 Uji Validitas Uji Coba Angket.....	64
Tabel 3.6 Kriteria Reliabel	67
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas.....	67
Tabel 3.8 Interval Koefisien Antar Variabel	72
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Games Online</i>	76
Diagram 4.1	77
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif	79
Diagram 4.2	80
Tabel 4.3 Uji Regresi Linier Sederhana	81
Tabel 4.4 Uji Korelasi	82
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	83
Tabel 4.6 Hasil Uji Heteroskedastisitas	84
Gambar Scatterplot Hiteroskedastisitas	85
Tabel 4.7 Uji Regresi Linier Sederhana	86
Tabel 4.8 Uji Determinasi	87
Tabel 4.9 Uji Nilai Signifikan	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya popularitas dan ketersediaan *game online* di kalangan pelajar. *game online* menawarkan pengalaman interaktif yang menarik namun seringkali menimbulkan kecanduan bagi penggunanya, terutama para siswa. Kecanduan *game online* menjadi masalah serius yang dapat memengaruhi perilaku *Agresif* siswa di lingkungan sekolah.¹

Berdasarkan data yang diperoleh dari dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2022, 70% remaja di Indonesia menghabiskan lebih dari 3 jam sehari bermain *game online*, kegiatan ini mengakibatkan siswa lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan dengan belajar, yang berpotensi menurunkan prestasi akademis dan meningkatkan perilaku *agresif*.²

Data tersebut sama halnya dengan data yang diunggah oleh databoks berdasarkan data yang diperoleh dari asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

¹ Santoso, B., & Wibowo, S. (2019). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku *Agresif* Siswa: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas Surabaya. *Jurnal Psikologi Terapan*, 12(2), hal 98-112.

² Kominfo. (2022). **Statistik Penggunaan Internet di Indonesia 2022**. Kementerian Komunikasi dan Informatika. Retrieved from <https://www.kominfo.go.id/statistik-internet-2022>

(APJII) yang berjudul *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*, dari 8,510 orang yang disurvei menunjukkan mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari 4 jam per hari, kemudian yang main *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari ada 27,46%, yang main 2-3 jam sehari ada 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10%, dan yang bermain *game online* yang kurang dari 1 jam sehari hanya sebanyak 7,26%.³

Tingkat kecanduan *game online* yang tinggi dapat mengganggu pola hidup seimbang siswa, durasi bermain *game online* cenderung meningkat secara drastis, sehingga mengganggu perilaku siswa di sekolah, para siswa yang kecanduan *game online* seringkali kurang fokus, kurang motivasi, dan kurang tertarik pada pelajaran di kelas, mereka cenderung memprioritaskan bermain game daripada melakukan tugas-tugas akademik mereka, kondisi ini dapat memicu frustrasi dan meningkatkan kecenderungan perilaku *agresif*, seperti mudah tersinggung, berkata kasar, atau bahkan terlibat dalam perkelahian dengan teman sebaya.⁴

Selain itu, kecanduan *game online* dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental siswa, serta hubungan sosial mereka. Pecandu *game online* mengabaikan interaksi dengan orang lain dan lebih mementingkan kepentingan pribadi dalam bermain game. Mereka hanya terfokus pada *game online* saja.

³APJII (2023) *Survei Penetrasi & Perilaku Internet*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublishi>

⁴ Prasetya, A., & Mursyidin, A. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku *Agresif* Remaja di SMA Negeri 1 Cirebon 7(1), hal56-65.

Begitu pula dengan masalah kesehatan pribadi, mereka kurang tidur, tidak menjaga kebersihan diri, dan pola makan yang tidak teratur.⁵

Game online hingga saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga dijadikan sebagai gaya hidup yang berlebihan. Hal ini mengakibatkan siswa yang memainkan *game online* menjadi lalai dalam mengerjakan tugas sekolah dan aktivitas lainnya. Contohnya seperti lalai dalam mengerjakan tugas, tidak tepat waktu masuk sekolah bahkan sering terlambat, jam makan yang tidak teratur, dan tidak fokus lagi saat belajar di kelas.⁶

Dalam konteks ini, penting untuk memahami secara menyeluruh pengaruh kecanduan *game online* pada perilaku *agresif* siswa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku *agresif*. Namun, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami mekanisme yang mendasari pengaruh tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh kecanduan *game online* pada perilaku *agresif* siswa, penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data tentang pola bermain *game online* siswa, tingkat kecanduan, perilaku *agresif*, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh tersebut, pendekatan yang tepat dapat diambil dalam upaya mengurangi kecanduan *game online* dan mengubah perilaku *agresif* individu,

⁵ Yusufri Zendrato, Hendri Otnie Nasozan Harefa, *Dampak Games online Terhadap Pretasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan , VOL 1, No 1 , hal 139-148

⁶ Pareswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.

hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi sekolah, orang tua, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game online* dan mempromosikan lingkungan belajar yang sehat bagi siswa.

Fenomena kecanduan *game online* pada siswa SMK Negeri 2 Rejang Lebong juga telah teridentifikasi berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan Konseling serta Guru Kesiswaan, hasil observasi menunjukkan, banyaknya Siswa yang memainkan *game online* di lingkungan sekolah, ada beberapa Siswa yang bahkan telat untuk pergi kesekolah karena begadang bermain *game online*, terdengar siswa yang berkata kasar saat memainkan *game online* dijam istirahat.⁷

Maka dari itu berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “**Pengaruh Kecanduan Games online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMK N 2 Rejang Lebong**”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar tidak menyimpang dan mudah dipahami maka peneliti membatasi dan memfokuskan masalah pada pengaruh kecanduan *games online* terhadap perilaku *agresif* siswa di SMK Negeri 2 Rejang Lebong.

⁷ Hasil Observasi dan Wawancara

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Gambaran Kecanduan *Games online* Di SMK N 2 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Perilaku *Agresif* Di Siswa SMK N 2 Rejang Lebong?
3. Bagaimana Pengaruh Kecanduan *Games online* Terhadap Perilaku *Agresif* Siswa Di SMK N 2 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara kecanduan *games online* terhadap perilaku agresif siswa di SMK N 2 Rejang lebong, Secara detailnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* secara umum dikalangan siswa, mengetahui perilaku *agresif* yang sering ditimbulkan oleh siswa yang kecanduan *games online*, serta menentukan sejauh mana kecanduan *games* mempengaruhi perilaku *agresif* siswa SMK Negeri 2 Rejang lebong

BAB II

KAJIAN TEORI

1. *Games online*

A. Pengertian *Games online*

Pengertian *games online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *games online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *games online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asalkan perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet. Menurut *young* kecanduan *games online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet pada zaman sekarang. Seperti yang sering di sebutkan internet dapat menyebabkan kecanduan.⁸

Games online menurut kim adalah *games* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermaian pada waktu sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*, selanjutnya *win* dan *fisher* mengatakan multiplayer *games online* merupakan pengembangan dari *games* yang di mainkan satu orang atau lebih dan menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang satu seperti semua *games*.⁹

⁸Andriyani, Yusnizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, *Pengaruh Kecandun Game Sonline Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Geme Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2 , No. 2, hal 169-180

⁹ Kustiawan, Andri Arif, Et Al. *Jangan Suka Games online*, Jurnal Pengaruh Online Dan Tindakan Pencegahan. Cv. Ae Media Grafika hal 5-7

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, hand phone serta perangkat lainnya. *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama, dengan bermain *game online* para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.¹⁰

Pengertian *games* dan *games online* menurut beberapa ahli, menurut Muhammad Fahrul *games* merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain, sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh *games* merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan tersendiri tanpa ada keterpaksaan dan bebas bertujuan untuk melakukan kesenangan. Kemudian pengertian *games online* yang penulis kutip melalui sebuah artikel yang ada bahwa *games online* adalah *games* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *games* dan *games online* adalah suatu kegiatan yang memberikan rangsangan keasyikan

¹⁰ Andriyani, Yusrizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, *Pengaruh Kecanduan Games online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Games online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2, No. 2, hal 169-180

yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dan menimbulkan sebuah kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permainan yang melibatkan *elektronik* dan *visual*.

B. Ciri-Ciri Kecanduan *Game online*

Seperti halnya rokok, alkohol, atau obat-obatan, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan dan akan berdampak pada kesehatan dan juga dapat merusak hubungan relasi dengan orang lain. maka dalam penelitian ini ingin menjelaskan ciri- ciri yang mudah dikenali menurut ahli mengenai kecanduan bermain *game online*.

Menurut Rini yang dikutip Oleh Aika Rahmatika Asri dkk, Mengemukakan terdapat dua macam gejala adiksi *Games online* yaitu fisik dan psikologis.

1. Gejala fisik

- a. *sindrom carpal tunnel* mata menjadi kering,
- b. mengalami sakit kepala dan punggung,
- c. makan menjadi tidak teratur,
- d. tidak peduli dengan kebersihan diri,
- e. dan gangguan tidur.

2. Gejala psikologis

- a. mengalami kesulitan berhenti bermain,
- b. tugas sekolah terhambat serta hilangnya konsentrasi dalam belajar,
- c. merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer,

d. berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya.¹¹

Menurut Siregar yang dikutip oleh Maryatul Kibtyah dkk, menyatakan bahwa terdapat :

1. Preokupasi ketika bermain game ingin bermain kembali meskipun sebelumnya sudah pernah dimainkan dan masih memiliki rencana untuk melanjutkan permainan ke tahap berikutnya.
2. Untuk mencapai kepuasan setiap waktunya akan tumbuh rasa kebutuhan secara terus menerus.
3. Tidak memiliki kemampuan untuk berhenti bermain.
4. Sering merasa gelisah, resah, cemas, marah ketika berhenti melakukan permainan.
5. Game dianggap sebagai pelarian dari sebuah masalah kehidupan.
6. Mempunyai rasa ingin terus menerus bermain untuk mendapatkan skor dan nilai yang lebih tinggi
7. Individu berbohong kepada anggota keluarga untuk meminta uang yang digunakan membeli karakter, bisa juga melakukan tindakan seperti mencuri karena membutuhkan uang untuk bermain.
8. Kehilangan pekerjaan, pendidikan, ataupun kesempatan karir disebabkan karena sering bermain.

¹¹ Aika Rahmatika Asri* , Abdul Saman, Nur Fadhillah Umar, (2022). Kecanduan *Game online* Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone. *Jurnal Of Art, Humanity & Social Studies* Vol. 2, No. 6 hal 190-200

9. Setiap minggu menghabiskan waktu sebanyak 35 jam lebih untuk bermain.¹²

Kemudian menurut Ma'rifatul Laili,F., & Nuryono yang dikutip oleh Maryatul Kibtyah dkk, menyatakan bahwa remaja yang telah dikategorikan sebagai pecandu *game online* diantaranya yaitu:

1. Dalam sehari bermain game bisa dilakukan secara berjam-jam seperti 3 jam, tentu dapat dikatakan itu hal tidak wajar.
2. Boros, rela mengeluarkan uang untuk bermain game
3. Selama 1 bulan lebih masih tetap memainkan permainan yang tetap atau sama.
4. Memiliki relasi atau komunitas yang menyukai game tersebut.
5. Emosi dan merasa kesal jika diberhentikan untuk bermain game.
6. Sangat senang menceritakan hobinya kepada orang yang ada disekitar, dan sangat antusias jika berbicara masalah game tersebut.
7. Remaja sering menghabiskan waktunya untuk terus bermain game
8. Prestasi akademik menurun.
9. Kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Apabila dikaitkan dengan perspektif islam, berlebihan dalam menggunakan *game online* bisa memberikan dampak yang tidak baik, seperti yang dijelaskan dalam ayat :

¹² Maryatul Kibtyah, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, Salsha Putri Riana Dewi, (2023). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam, Jurnal Counseling As Syamil, Vol. 03, No.1 hal 25-38

وَالْعَصْرِ ۱ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۨ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ ۚ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۢ

Artinya:

Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran. (Q.S Al- 'Asr 1-3)

Surah Al-'Asr (103:1-3) menekankan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik, menunjukkan bahwa manusia berada dalam kerugian kecuali jika mereka beriman, melakukan amal saleh, dan saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran. Dalam konteks kecanduan *game online*, ayat ini relevan karena mengingatkan tentang kerugian yang bisa timbul dari pemborosan waktu, seperti menurunnya prestasi akademik, kerusakan hubungan sosial, dan pengabaian tanggung jawab sebagai seorang yang beragama. Seseorang yang kecanduan game sering kali terisolasi dari aktivitas yang lebih bermakna dan produktif, sehingga mereka dapat kehilangan kesempatan untuk mencapai kebaikan duniawi dan segala sesuatu yang dapat memberikan keberuntungan di akhirat nanti, yang seharusnya menjadi tujuan hidup seorang Muslim.

C. Faktor Penyebab *Games online*

Smart yang dikutip oleh Irwan, S., mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi

waktu.¹³ Beberapa orangtua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut :

1. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya

2. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3. Kurang kontrol dari orang tua

Orang tua dengan memanjaka anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

¹³ Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang* Vol. 7, No. 1, April 2021, hal. 9-19

4. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

5. Lingkungan

Lingkungan perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karea pergaulannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Lumban dalam Dewandari yang dikutip Saparahayuningsih, S., & Suprapti, A, mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain sebagai berikut:¹⁴

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan Perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*, Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki

¹⁴ Saparahayuningsih, S., & Suprapti, A. (2024). Me Mereduksi Kecanduan *Game online* Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavior Contract Terhadap Siswa Kelas VII SMP 11 Kota Bengkulu: Pendahuluan Metode Penelitian Hasil dan Pembahasan Daftar Pustaka. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 21-27.

lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.¹⁵

Sementara itu Immanuel dalam Setiawan, faktor yang dapat mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut :

¹⁵ Setiawan, A. (2020). Kecanduan *Game online* dan Dampaknya terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Psikologi Integratif*, 12(1), hal 45-58.

1) Faktor Internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai tertinggi dalam *game online*. *Game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dengan game.
- b. Bosan, adanya rasa bosan serta ketidak mampuan individu dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting juga dapat menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- c. Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam individu menyebabkan kurangnya antisipasi terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan.

2) Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, banyaknya pemain *games online* dalam suatu lingkungan dapat mempengaruhi individu untuk ikut bermain *games online*.
- b. Hubungan sosial, kurangnya kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan menjadikan orang tersebut memilih bermain *games online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan, harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anak agar mengikuti berbagai kursus, membuat kebutuh anak untuk berkumpul, bermain dengan keluarga serta teman menjadi terlupakan.¹⁶

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *games online* peserta didik, yaitu factor internal yang berasal dari

¹⁶ Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan hal 177-199

diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

D. Jenis *Games online*

Semakin banyak jenis *games online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *games online* hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang sehingga para pemain *games* akan termotivasi untuk terus mememanikanya.¹⁷ ada beberapa jenis *games online* yang sering di mainkan oleh anak-anak:

a. Role player

Apa itu RP merupakan istilah yang sering kita temui di media sosial. RP adalah singkatan dari role player. RP ini sering dimainkan oleh anak remaja hingga orang dewasa yang sangat aktif di media sosial, apa itu RP (Role player) adalah menggambarkan seseorang yang memainkan peran secara virtual, peran yang dimainkan bisa dari idola atau artis favorit. Kegiatan ini dapat menjadi sebuah wadah komunikasi dan juga menambah teman sesama RP (Role player) meskipun begitu, apa itu RP (Role player) perlu di pahami oleh orang tua supaya tidak kelewat batas apabila anak anda sedang memainkannya. Apabila terlalu berlebihan, anak atau pengguna akan kecanduan dengan peran virtual yang dimainkan.¹⁸

¹⁷ Ibid. hal. 177-199

¹⁸ Kurnia Wening Sari, Sulistyio Saputro dan Budi Hastuti, *Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran*

b. Mobile legends

Mobile legends adalah sebuah permainan video game yang bisa dimainkan di ponsel pintar atau tablet. dalam permainan ini, ada dua tim yang saling berlawanan, setiap tim terdiri dari 5 pemain. tujuan dari permainan adalah untuk menghancurkan markas musuh.

Setiap pemain akan memilih satu karakter pahlawan dengan kemampuan khusus seperti menembak, menyerang jarak dekat, atau menggunakan sihir. Karakter ini akan semakin kuat seiring berjalannya waktu selama permainan.

Di dalam arena permainan, ada dua markas di ujung yang berbeda. untuk menuju ke markas musuh, pemain harus melewati jalur yang dihuni oleh musuh buatan komputer. pemain bisa mengalahkan musuh-musuh ini untuk mendapatkan poin dan membeli barang yang bisa menambah kekuatan karakter.

Untuk menang, tim harus bekerja sama dengan baik. Mereka harus melindungi markas sendiri sekaligus menyerang markas musuh. Semakin banyak pemain bertahan dalam permainan, semakin besar kesempatan untuk menang.

Mobile legends dimainkan oleh jutaan orang di seluruh dunia karena permainannya yang seru dan menantang. dibutuhkan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan untuk bisa memenangkan pertandingan.¹⁹

c. *free fire*

Gameplay Free Fire adalah dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup, Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti *AWM*, *GrozaM79* dan *M249* ataupun senapan mesin.

permainan ini berakhir jika hanya menyisakan 1 pemain atau 1 *team* yang bertahan di dalam *zona* aman . jika di luar *zona* aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di *area* aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus *bermigrasi* ke *zona* lain, di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan.²⁰

¹⁹ Adi Iwan Hermawan , Nouval Rumaf , Teguh Yuliandri Putra, *Analisis Abbreviation Bahasa Game online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi)*, Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Vol 1, Agustus 2020, hal 1-11

²⁰ Nia Anggraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto, *Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire*, Communications Vol..3 1 2021, hal.1-17

d. *Adventure Games.*

Games petualangan adalah *games* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Games* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Games* petualangan seperti *Mario bross* dan *sonic* adalah *games* yang terkenal pada tahun 90an.²¹

e. *Action Games.*

Games action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *games action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure games* dan menjadi genre baru *action adventure*.²²

E. Dampak *Games online* Pada Siswa

Menyatakan bahwasanya *games online* tidak selalu berdampak negatif pada perkembangan anak terdapat juga dampak positif bagi anak yang ditimbulkan pada saat bermain *games online* antara lainya.

- a. Dari *games* tersebut bisa menambakan teman dari jarak yang cukup jauh
- b. Mengembangkan daya pikir siswa dan juga bisa membatu siswa dalam berimajinasi dalam bermain *Games online*

²¹ Etty Andiastutik dan Achmad Lutfi, *Pengembangan Permainan Diamond Chemistry Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Hidrokarbon*, Journal of Chemical Education Vol.6, No.2, may 2017 hal. 212-218.

²² Juniardi Nur Fadila, Yunifa Miftachul Arif, *Implementasi Algoritma RVO sebagai Sistem Kendali Gerombolan NPC pada Permainan Action RPG*, Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Volume 12, No. 1 (2020), hal. 87-89.

- c. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, terhadap dampak dari bermain *Games online* pada siswa.²³

Kecanduan *games online* adalah gangguan *control impulsive* dengan penggunaan *games online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut. Menambahkan bahwa proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk dalam *spectrum* yang parah dan penyalahgunaan. Kecanduan *games online* ditandai oleh sejauh mana orang bermain *games* secara negatif pada pelakunya.

- a. Dampak Positif *Games online*

Menurut Green & Bavelier dampak yang diakibatkan *games online* ada beberapa macam yaitu:

- 1) Menambah Teman

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *games*. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan *games online* maupun *offline*. Jika anda sering bermain *games* di sebuah *games* rental atau tempat *games online*, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

²³ Harahap, Sukron Habibi, And Zaka Hadikusuma Ramadan, *Dampak Games online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 3, hal. 1304-1311

2) Membuat Pola Pikir Semakin Cepat.

Dampak positif bermain *games* yang kedua adalah mempercepat pola pikir. bagaimana bisa? manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain *games* strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

3) Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing.

Kita semua tahu bahwa kebanyakan *games* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. jika anda ingin secara lebih mudah memahami *games* tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *games*. hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.

4) Mengurangi stres.

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. bermain *games* dapat menjadi jalan keluar bagi anak anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.²⁴

²⁴Ni Putu Risma Pramesti Utami, Aretha Odella, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*, vol. 1 (2), 2020, hal. 69-73

b. Dampak Negatif *Games online*

Bermain *games* juga memiliki beberapa dampak negatif yang dapat anda terima jika tidak berhati-hati. dampak negatif tersebut adalah:

1) Kecanduan.

Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah *games* secara berlebihan, maka anda pun dapat mengalami kecanduan, kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika anda lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *games*.

2) Malas.

Malas merupakan dampak negatif bermain *games* yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *games*.

3) Kurang Tidur.

Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

4) Mengalami Kerugian Finansial.

Untuk bermain sebuah *games*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *games online* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *games*. selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk untuk membeli peralatan *games* atau mungkin untuk merakit sebuah PC gaming.

5) Radiasi Yang Membuat Mata Kurang Sehat.

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apa lagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada *gamer*.²⁵

Bukan hanya *gamer* sebenarnya, untuk pekerja yang memandang layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena seranga ini. dampak yang paling dekat mungkin adalah anda harus menggunakan kacamata. dampak yang ditimbulkan dari bermain *games online*

²⁵ Fadly Firmansyah Putra , Akbar Rozak , Gilang Virga Perdana 3) Imas Maesharoh, *Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*, vol, 1-6, hal 4-9

cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak yang positif.

Dari pernyataan di atas dapat di pahami bahwa dampak yang ditimbulkan karena *games online* cenderung lebih banyak dampak negatifnya salah satunya yaitu lalai dalam beribadah karna lebih mementingkan bermain *games online*. bermain *games online* bersama teman menjadi pilihan utama para pelajar dalam mengisi kegiatannya dibanding berlibur keluar kota, belajar dan bersama keluarga. berbagai hal yang dirasakan oleh para pelajar yang sudah biasa bermain *games online*, namun yang dirasakan jika tidak bermain *games online* selama seminggu oleh pelajar yang biasa bermain *games online* mereka merasa bosan untuk diam tanpa melakukan permainan *games online* yang sudah biasa dimainkan.²⁶

Kecanduan *games online* ini adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet *addictive disorder*. jadi memang kecanduan pada penggunaan *games online* adalah ketergantungan seorang individu secara berlebihan terhadap penggunaan *games online* yang dilakukan secara terus menerus yang pada akhirnya akan menimbulkan akibat dan efek negatif terhadap perkembangan psikologi dan fisik individu.

²⁶ Sutarto, S., & Rizal, S. (2023). *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menanggulangi Kecanduan Games online di Kalangan SMP Kreatif Aisyiyah* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP). hal 28-33

Aktivitas bermain selalu ada dalam sejarah manusia dan internet telah muncul sebagai taman bermain yang semakin dihuni oleh para *gamer*, peneliti menunjukkan bahwa sebagian kecil pemain *games* internet mengalami gejala yang secara tradisional dikaitkan dengan modifikasi suasana hati, toleransi, dan identitas suasana hati toleransi dan identitas diri individu. sehubungan dengan proses penanganan kecanduan *games online* melalui layanan konseling, maka upaya yang dapat dilakukan konselor terhadap individu dalam fungsi bimbingan dan konseling adalah dengan upaya pencegahan preventif dan upaya penyembuhan kuratif.²⁷

F. Pengaruh Kecanduan *Games online*

Kecanduan *games online* tentu mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. oleh karena itu candu *games online* dikategorikan sebagai salah satu jenis dari kenakalan remaja.

Beberapa pengaruh negatif dari permainan *games online* yang berlebihan bagi remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *games online*.
- 2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain *games online*. misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk

²⁷ Abdi Sofyan, And Yeni Karneli. *Kecanduan Gasmе Online* , Jurnal Penangananya Dalam Konseling Individu, Vol. 17, No. 02, hal. 9-10

bermain *games online*, ada sebagian remaja pecandu *games online* yang nekat melakukan aksi pencurian.

- 3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.
- 4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. pergaulannya hanya di *games online* saja, sehingga pecandu *games online* merasa terisolir. dan berkurangnya kemampuan sosial.
- 5) Pemikiran para pecandu *games online* terus tertuju pada *games online*, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain *games online* tersebut.²⁸

Dari segi permainannya, *games online* memiliki fitur menarik, berisi gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain *games online*, selain itu macam-macam *games online* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.

Menurut Rini Kebiasaan anak bermain *Games online* ternyata membawa berbagai pengaruh terhadap diri mereka seperti:

²⁸ Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassa*, JURNAL JAFFRAY, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, hal. 1-24

a. Kesehatan

Menurut pakar *games*, permainan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radasi komputer akibat bergadang 24 jam untuk bermain *games online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang timbulkannya, yaitu:

1. Syaraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
2. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain *games*.
3. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak bermain *games online* sambil ngemil, kemungkinan berat badan akan meningkat.²⁹

2. Prilaku Agresif

A. Pengertian Prilaku Agresif

Perilaku *agresif* adalah salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami. perilaku ini dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan berupa merusak benda atau melakukan penyerangan kepada orang lain baik secara verbal ataupun non verbal yang dilakukan dengan unsur kesengajaan. perilaku *agresif* ini adalah salah satu masalah yang sering terjadi pada remaja. dampak dari perilaku *agresif* ini bisa menyebabkan

²⁹ Sri Wahyuni Adiningtias, M.Pd., *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games)*, Jurnal KOPASTA, 4 (1), (2017), hal. 28 – 40.

kerugian baik pada individu yang melakukan perilaku *agresif* ataupun pada individu yang menerima perlakuan perilaku *agresif*.³⁰

Secara etimologis istilah *agresif* berasal dari kata agresi yang berarti perasaan marah atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan di dalam mencapai pemuasan atau tujuan yang dapat ditunjukkan pada orang atau benda, dalam hal ini bisa dimaknai lebih pada nafsu untuk menyerang, cenderung ingin menyerang kepada sesuatu yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat.

Menurut John Pearce agresi berasal dari bahasa Latin "aggređi" yang berarti menyerang, kata ini menyiratkan bahwa orang siap memaksakan kehendak mereka atas orang lain atau objek lain walaupun itu berarti bahwa kerusakan fisik atau psikologis mungkin ditimbulkan sebagai akibatnya.³¹

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju pada masa dewasa. Proses pencarian identitas adalah kebutuhan diri remaja, pada umumnya remaja mengalami masalah, bahwa masa remaja merupakan masa yang rentan terhadap masalah. Menurut Hurlock yang dikutip Putri, A. F., mengemukakan "*Adolescence is a time of storm and stress*" Remaja adalah masa yang penuh dengan badai dan tekanan jiwa, dimana yang terjadi pada masa remaja merupakan perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional

³⁰ Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku *Agresif* pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38-45.

³¹ Subqi, I. (2019). Perilaku *Agresif* Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 186-214.

terhadap seseorang yang menyebabkan konflik terhadap dirinya dan juga menimbulkan konflik dengan lingkungan sekitarnya.³²

Taylor, Peplau, & Sears, perilaku *agresif* didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain Menurut Buss dan Perry perilaku *agresif* merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara verbal atau kontak fisik.³³

Badriyah dalam Rohman, K. secara fisik maupun verbal, meliputi aspek physical aggression, verbal aggression, anger, dan hostility, perilaku *agresif* pada dasarnya tidak hanya terkait dengan masalah kekerasan secara fisik semata namun juga dapat berupa perilaku *agresif* yang dimulai dari perkataan (verbal), ataupun olokolokan yang dirasakan menyakitkan oleh individu yang menjadi korban dan berakhir pada perilaku *agresif* fisik berupa pemukulan, penusukan, penganiayaan dan bentuk perilaku *agresif* lainnya yang dapat berujung pada tindakan kriminalitas.

Berowitz dalam Siswoyo dan Yuliansah mendefinisikan agresivitas sebagai sebuah tindakan dengan maksud melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis, perilaku *agresif* dilakukan seseorang secara reflek karena keinginan untuk melukai tersebut telah ada dalam pikirannya.

³² Putri, A. F. (2019). Konsep perilaku *Agresif* siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32.

³³ Salenussa, M. N., & Soetjningsih, C. H. (2022). pola asuh otoriter (*authoritarian parenting*) dan *perilaku Agresif* pada siswa di salah satu SMA di maluku tengah. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(3), 1085-1092.

karena luka (baik fisik maupun psikis) yang ditimbulkan pun sangat serius, maka kita harus pula menganggap perilaku *agresif* ini dengan serius, perilaku *agresif* pada anak biasanya merupakan perwujudan dari rasa marah dan frustrasi.³⁴

Brigham, dalam Hidayat. K & Khoiruddin Agresi (aggression) adalah suatu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik yang dilakukan secara fisik maupun psikologis, dengan kata lain, agresi merupakan tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut.³⁵

Myers (dalam Hidayat. K & Khoiruddin,) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak disengaja, yang memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan ataupun merugikan orang lain. Sementara itu, Moore dan Fine (dalam Koeswara) mendefinisikan perilaku *agresif* sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain, maka perilaku *agresif* bukan hanya secara fisik saja, perkataan yang ditunjukkan kepada seseorang dan

³⁴ Rohman, K. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Game online. Martabat*, 2(1), 155-172.

³⁵ Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku *Agresif* Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan, hal 177-199

mengakibatkan orang lain tersakiti hatinya merupakan salah satu bentuk perilaku *agresif*.³⁶

Menurut Sofyan S. Willis dalam Faiz Hasan, M., jika dipandang dari definisi operasional agresi adalah hasil dari proses kemarahan yang memuncak, sedangkan dari definisi motivasional perbuatan *agresif* adalah perbuatan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain.³⁷

menurut Karneli, Y., Neviyarni, N., & Yulidar, I. perilaku *agresif* adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk merusak atau melukai orang lain, yang mengakibatkan orang lain mengalami penderitaan, sehingga mendatangkan kesusahan baik fisik maupun psikologis. *agresif* berlebihan bisa bervariasi dari *agresif* verbal ke pembunuhan dengan sejumlah kasus kekerasan fisik dan verbal. *agresif* yang dimaksudkan adalah sebagai sebuah tampilan perilaku di mana kekuatan fisik digunakan dengan niat untuk menyakiti atau merusak individu atau objek lain.³⁸

Adapun bentuk-bentuk perilaku *agresif* yang dikemukakan oleh Buss, A.H., & Perry, M. yang dikutip Ferdiansa, G. dkk, mengelompokkan perilaku *agresif* kedalam empat bentuk *agresif*, yaitu:

³⁶ Faiz Hassan, M. (2022). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Siswa Yang Bermain Game online Di Mts Nu Demak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). 8-18

³⁷ Putri, . F. (2019). Konsep perilaku *Agresif* siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32.

³⁸ Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku *Agresif* siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.

1. *Agresif* fisik

Merupakan kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik,

2. *Agresif* verbal

Merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbal,

3. Marah

Merupakan representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi,

4. Permusuhan

Merupakan perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif seperti perasaan benci dan curiga pada orang lain, merasa kehidupan yang dialami tidak adil dan iri hati.³⁹

Didukung oleh pendapat Berkowitz, L dalam Ferdiansa, G. (2020) membagi dalam dua aspek yaitu :

1. *Agresif* fisik (memukul, mendorong, meludah, menendang, menggigit),

³⁹ Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku *Agresif* siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.

2. *Agresif* verbal (mengancam secara verbal, menuntut, memarahi, dan merampas).

Menurut Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. dalam Ferdiansa, G. & Neviyarni, S. *agresif* fisik contohnya adalah memukul, menendang, atau melukai secara fisik. *agresif* verbal contohnya adalah mengumpat, mengejek, dan meremehkan. *agresif* yang merusak harta benda orang lain contohnya adalah merusak jam, sepeda atau benda milik orang lain.⁴⁰

Menurut Murray dalam Hall dan Lindzey yang dikutip Amanda, R. A., psikologi kepribadian (1993) agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. atau secara singkat agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikologi.⁴¹

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agresi merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang atau lebih padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik secara fisik (menendang, memukul, menampar, dan lain sebagainya) maupun secara verbal (menghina,

⁴⁰ Ibid (2), 8-12.

⁴¹ Amanda, R. A. (2019). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku *Agresif* remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.

mencaci, dan menggosip) yang dapat menyebabkan seseorang merasakan sakit baik secara fisik maupun psikologis.

B. Ciri-ciri Prilaku Agresif

Tergolong *agresif* atau tidaknya suatu perilaku yang ditampilkan oleh individu dilihat dari aspek perilaku yang ditampilkan tersebut, Atkinson & Hilgard yang dikutip Suryanto, B., & Argesty, U. F., menjelaskan tiga aspek perilaku agresi yang sering timbul pada diri individu yaitu:

a. Aspek fisik.

Individu yang cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosi yang muncul dari dalam diri dan ditujukan kepada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau mengadi sumber dari memarahan/emosi.

b. Aspek verbal

Aspek ini ditunjukkan individu dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhadap individu lain yang dianggap tidak menyenangkan. wujud perilaku yang ditampilkan dari aspek ini adalah seperti cacian, makian, umpatanm dan perilaku yang terkesan menyudutkan terhadap individu lain, sehingga berakibat pada luka psikis individu yang menjadi sasaran.

- c. Merusak/menghancurkan harta benda milik orang lain.

Aspek ini diwujudkan dalam bentuk pengerusakan harta benda milik individu lain dan secara tidak langsung melukai individu yang menjadi korban dalam bentuk kerugian dan trauma psikologis.⁴²

Menurut Robert A. Baron, Donn Byrne Ciri- Ciri dari Prilaku *agresif* sebagai berikut:⁴³

- a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objekobjek penggantinya.

Perilaku *agresif* menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain. Bahaya kesakitan ini dapat berupa

- b. kesakitan fisik, misalnya karena pukulan, dilempar benda keras, dan sebagainya.

Kesakitan psikis misalnya diancam, diberi umpatan, diteror dan lainlain. Sasaran prilaku *agresif* sering juga terjadi bukanlah objek pertama yang awalnya membangkitkan dorongan untuk berperilaku *agresif*. prilaku *agresif* dapat ditujukan untuk objek lain baik organisme maupun benda mati.

⁴² Suryanto, B., & Argesty, U. F. (2023). *Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan Game online Di desa Tugu wetan, cawas, Klaten* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said).

⁴³ Alfita, L. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area, hal 17-20)

- c. Perilaku *agresif* menimbulkan adanya rasa tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya,

karena akan menimbulkan kesakitan baik secara fisik maupun psikis. Dengan kata lain korban tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut.

- d. Perilaku yang melanggar norma sosial.

Perilaku *agresif* pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma sosial, karena perilaku tersebut membuat orang tersakiti dan dirugikan, dan banyak melanggar norma-norma yang telah diterapkan di masyarakat. Perilaku *agresif* ini tidak dapat diterima karena tidak sesuai dengan norma sosial atau budaya.

Antasari 2006, menyebutkan enam ciri-ciri perilaku *agresif* adalah sebagai berikut: ⁴⁴

- a. Perilaku menyerang;

perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.

- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya;

⁴⁴ Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain *Game online* dengan Perilaku *Agresif* Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 8(2), 29-38.

perilaku *agresif* termasuk yang dilakukan anak, pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. selain itu yang perlu di pahami juga adalah sasaran perilaku *agresif* sering kali ditujukan seperti benda mati.

- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya;

perilaku *agresif* pada umumnya juga memiliki sebuah cirri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.

- d. Perilaku yang melanggar norma social;

perilaku *agresif* pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.

- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain;

perilaku *agresif* yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untuk melukai orang lain.

- f. Perilaku *Agresif* yang dipelajari;

perilaku *agresif* yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku *agresif*, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku *agresif*

jika perilaku diatas dilihat dalam perspektif islam maka dapat di jelaskan dalam (Q.S Al-Hujurat 49:11) yang dimana ayatnya adalah :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ١١

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) fasik699) setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim.

Surah Al-Hujurat (49:11) menggaris bawahi beberapa bentuk perilaku agresif, seperti perilaku menyerang dan menyakiti yang terlihat dalam tindakan mengolok-olok dan mencela orang lain, yang dapat merusak hubungan sosial, perilaku ini juga tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasaran, serta melanggar norma sosial dan adab yang baik, ayat ini menekankan pentingnya menjaga adab dan hubungan baik, menghindari tindakan yang dapat menyakiti orang lain dan bertentangan dengan prinsip-prinsip islam, serta menolak sikap permusuhan dan hinaan.

C. Faktor-Faktor Penyebab perilaku *Agresif*

Tidak mungkin sebuah perilaku muncul begitu saja dari ruang hampa, pastilah perilaku tersebut muncul disebabkan oleh sesuatu hal yang lain, tak terkecuali agresivitas. terdapat beberapa faktor yang menyebabkan agresivitas, yaitu faktor personal, sosial, kultural, gender, sumber daya, media massa dan situasional. namun beberapa penelitian juga mengonfirmasi bahwa perilaku *agresif* dari seseorang lebih banyak disebabkan karena rasa kesepian. para pecandu *games online* yang telah menarik diri dari pergaulan nyata, atau setidaknya berkurang intensitas interaksinya, merasa kesepian dan akhirnya berperilaku *agresif* sebagai pelampiasan.⁴⁵

Menurut Sears, Taylor dan Peplau yang dikutip Aulia, S., mengatakan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya *agresif*, yaitu :⁴⁶

a. Serangan dan Provokasi

Salah satu sumber utama kemarahan adalah serangan atau intrusi dari orang lain. Sering sekali orang merespon serangan dengan pembalasan “darah dibayar darah”, respon inilah yang dapat memicu perilaku *agresif*

⁴⁵ Handayani, A. (2021). Kasih Ibu Sepanjang Jalan Kasih Anak Sepanjang Galah. *Dinamika masyarakat Di masa PanDemi*, 7.

⁴⁶ Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku *Agresif* Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan, hal 177-199

b. Frustrasi

Frustrasi berasal dari terhambatnya upaya dalam mencapai suatu tujuan. Frustrasi mungkin melahirkan agresi, hal ini mungkin karena agresi dapat meringankan emosi negatif.

c. Ekspektasi akan pembalasan

Ekspektasi akan pembalasan, faktor yang mungkin memperbesar agresi adalah motivasi untuk balas dendam. orang yang merasa mampu untuk balas dendam memiliki kemungkinan lebih lama marah terhadap banyak hal dikarenakan mengingat informasi negatif. sebaliknya, jika tidak memiliki ekspektasi pembalasan, orang yang sedang marah atau tidak sama-sama tidak mengingat informasi negatif.

d. Kompetisi

Menyatakan bahwa *affectless aggression*, yaitu agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional seseorang, mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan kompetisi.

e. Kekerasan di Media

Dugaan secara umum bahwa kekerasan di media dapat memicu seseorang untuk berperilaku *agresif*. kesepakatan dari beberapa komunitas adalah bahwa kekerasan di televisi ataupun media sosial seperti game dapat menyebabkan perilaku *agresif* pada anak dan remaja yang menonton atau memainkan acara dan game tersebut, kini tampak

jelas bahwa ada hubungan antara kekerasan di televisi dengan perilaku *agresif*.

f. Kekerasan dalam Video Game dan Musik

Kebanyakan penelitian tentang kekerasan di media difokuskan pada televisi, akan tetapi ada media lain yang juga berperan menjadikan kekerasan semakin bertambah, termasuk video game dan juga musik rock.

Kartini Kartono dalam Pratama, R., yang dikutip Geandra Ferdiansa & Neviyarni, Mengemukakan perilaku *agresif* pada remaja di latar belakang oleh:

- 1) faktor eksternal, yaitu ejekan teman, keluarga yang berantakan, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, media audio visual yang menayangkan adegan kekerasan.
- 2) faktor internal, yaitu persepsi remaja terhadap lingkungan sekitar.⁴⁷

Baron dan Byrne dalam Alfita, L. menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan agresivitas, yaitu: ⁴⁸

a. Faktor-Faktor Sosial

Faktor-faktor sosial merupakan faktor-faktor yang terkait dengan sosial individu yang melakukan perilaku *Agresif*, diantaranya adalah:

⁴⁷ Geandra Ferdiansa , Neviyarni S (2020). *Analisis perilaku Agresif siswa* Vol. 5, No. 2, 2020, hal 8-12

⁴⁸ Alfita, L. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area), hal 20-25

1) Frustrasi

yang merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan, dan frustrasi dapat menyebabkan agresi.

2) Provokasi langsung

adalah tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu agresi pada diri si penerima, seringkali karena tindakan tersebut dipersepsikan berasal dari maksud yang jahat.

3) Agresi yang dipindahkan

bahwa agresi dipindahkan terjadi karena orang yang melakukannya tidak ingin atau tidak dapat melakukan agresi terhadap sumber provokasi awal maka dia akan memindahkannya ke individu lain.

4) Pemaparan terhadap kekerasan di media,

dimana dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam agresi terbuka, keterangsangan yang meningkat, bahwa agresi muncul karena adanya emosi dan kognisi yang saling berkaitan satu sama lain.

5) Keterangsangan seksual

dimana keterangsangan seksual tidak hanya mempengaruhi agresi melalui timbulnya afek (misalnya mood atau perasaan) positif dan negatif, tetapi juga dapat mengaktifkan skema atau kerangka

berpikir lainnya yang kemudian dapat memunculkan perilaku nyata yang diarahkan pada target spesifik

b. Faktor-Faktor Pribadi

Faktor-faktor pribadi juga mempengaruhi agresivitas, dimana hal tersebut berkaitan erat dengan aspek yang ada di dalam diri individu yang melakukan perilaku *agresif*, berikut ini adalah trait atau karakteristik yang memicu seseorang melakukan perilaku *agresif*:

1) Pola perilaku Tipe A dan Tipe B,

Pola perilaku tipe A memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru, dan mudah tersinggung serta *agresif*. Sedangkan pola perilaku tipe B menunjukkan karakteristik seseorang yang sangat tidak kompetitif, yang tidak selalu melawan waktu, dan yang tidak mudah kehilangan kendali.

2) Bias Atributonal Hostile

merupakan kecenderungan untuk mempersepsikan maksud atau motif hostile dalam tindakan orang lain ketika tindakan ini dirasa ambigu.

3) Narsisme dan ancaman ego

individu dengan narsisme yang tinggi memegang pandangan berlebihan akan nilai dirinya sendiri. Mereka bereaksi dengan

tingkat agresi yang sangat tinggi terhadap umpan balik dari orang lain yang mengancam ego mereka yang besar.

4) Perbedaan gender

pria umumnya lebih *agresif* daripada wanita, tetapi perbedaan ini berkurang dalam konteks adanya provokasi yang kuat. pria lebih cenderung untuk menggunakan bentuk langsung dari agresi, tetapi wanita cenderung menggunakan bentuk agresi tidak langsung.

c. Faktor-faktor Situasional

Faktor situasional merupakan faktor yang terkait dengan situasi atau konteks dimana perilaku *agresif* itu terjadi. berikut ini adalah faktor situasional yang mempengaruhi agresi:⁴⁹

1) Suhu udara tinggi (Panas)

Suhu udara yang tinggi cenderung akan meningkatkan agresi, tetapi hanya sampai pada titik tertentu, di atas tingkat tertentu atau lebih dari 80 derajat fahrenheit agresi menurun selagi suhu udara meningkat. hal ini disebabkan pada saat suhu udara yang tinggi membuat orang-orang menjadi sangat tidak nyaman sehingga mereka kehilangan energi atau lelah untuk terlibat agresi atau tindakan kekerasan.

⁴⁹ Astuti, Y. D. (2021). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).

2) Alkohol

Individu ketika mengonsumsi alkohol memiliki kecenderungan untuk lebih agresif, dalam beberapa eksperimen, partisipan-partisipan yang mengonsumsi alkohol dosis tinggi serta membuat mereka mabuk ditemukan bertindak lebih *agresif* dan merespon provokasi secara lebih kuat, daripada partisipan yang tidak mengonsumsi alkohol.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *agresif* pada remaja dapat berasal dari dalam maupun dari luar, namun lebih banyak berasal dari luar diri remaja yaitu faktor lingkungan dan sosial, peneliti lebih berpusat kepada faktor-faktor sosial menurut Baron dan Byrne (2005) dan Menurut Sears, Taylor dan Peplau (2009) dimana rasa frustrasi dan provokasi yang diterima remaja didalam game serta pemaparan adegan kekerasan dapat menyebabkan remaja melakukan tindakan *Agresif*.

D. Jenis-jenis *Agresif*

Ada berbagai bentuk agresi yang terjadi pada diri individu salah satu diantaranya adalah seperti yang dikemukakan oleh murry dan bellak dan sukaji yang dikutip oleh sugiyarta SL bahwa *agresifitas* meliputi: *agresifitas* emosional verbal, *agresifitas* fisik sosial, *agresifitas* destruktif dan *agresifitas* sosial.

- a. *Agresifitas* emosional verbal dapat ditampakan dengan perilaku mudah marah atau membenci orang, akan tetapi tidak secara fisik;
- b. *Agresifitas* fisik sosial, ditampakan dengan perilaku berkelahi, membunuh, membalas dendam, *agresifitas* fisik sosial sangat berbahaya kalau terus menerus dibiarkan tanpa adanya penanganan; dan
- c. *Agresifitas* destruktif, dapat ditampakan dengan perilaku menyerang binatang memukul diri sendiri, dan bunuh diri ini disebabkan karena individu merasa kesal dengan dirinya sendiri dan frustrasi.⁵⁰

Contohnya; individu menderita menaun dan tidak sembuh-sembuh akibatnya menjadi tanggungan keluarga dan individu itu memutuskan untuk bunuh diri supaya tidak menjadi tanggungan keluarga lagi.

Menurut Sear, Freedman dan Paplau yang dikutip oleh Subqi membagi menjadi tiga jenis *agresif* yaitu:

- a. Perilaku melukai dan maksud melukai

Yaitu perilaku melukai misalnya (menembak orang dengan pistol) belum tentu dengan maksud melukai misalnya, dengan tidak sengaja. sebaliknya, maksud melukai hendak menembak orang belum tentu berakibat melukai misalnya, pistolnya kosong atau macet. perilaku *agresif* adalah yang paling sedikit mempunyai unsur maksud melukai dan lebih pasti terdapat pada perbuatan yang bermaksud melukai dan

⁵⁰ Maghfiroh, E. (2020). Pola Behaviour Reward Dan Punishment:(Melalui Format Klasikal Pesantren Untuk Mengurangi Perilaku *Agresif* Santri). *Dakwatuna: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 6(1), 56-74.

berdampak sungguh-sungguh melukai. sementara itu perilikumelukai yang tidak disertai dengan maksud melukai tidak dapat digolongkan sebagai *agresif*;

b. Perilaku *Agresif* yang antisosial dan prososial

Perilaku agersif yang prososial misalnya, polisi membunuh teroris biasanya tidak diagap sebagai perilaku *agresif*. sementara perilaku *agresif* yang anti sosial seperti teroris membunuh sandera dianggap *agresif*; dan

c. Perilaku dan perasaan

Agresif Ini pun harus dibedakan walaupun kenyataannya sulit dibedakan antara sumbernya adalah pada pemberian atribusi oleh korban terhadap pelaku.⁵¹

Adapun menurut Buss yang dikutip oleh Putra, A., & Mardison, S., mengelompokkan *agresif* manusia dalam delapan jenis yaitu:⁵²

- a. *Agresif* fisik aktif langsung, yaitu tindakan agersif fisik yang dilakukan individu/ kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan menjadi kontak

⁵¹ Subqi, I. (2019). Perilaku agresif remaja dalam tinjauan pola asuh keagamaan orang tua di desa baleadi pati. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 186-214

⁵² Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku *Agresif* Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4(1), hal 32-41.

secara fisik langsung, seperti memukul, mendorong, menembak dan lainlain.

- b. *Agresif* fisik pasif langsung, yaitu tindakan *agresif* fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung seperti demonstrasi, aksi mogok, dan aksi diam
- c. *Agresif* fisik aktif tidak langsung, yaitu tindakan *agresif* fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul dan lain-lain.
- d. *Agresif* fisik pasif tidak langsung, yaitu tindakan *agresif* fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjaditargetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung tidak peduli, apatis dan masa bodoh
- e. *Agresif* verbal pasif langsung, yaitu tindakan *agresif* verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung seperti, menghina, memaki, marah, dan mengumpat
- f. *Agresif* verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan *agresif* verbal yang, dilakukan oleh individu/kelompok dengan individu/kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti, menolak bicara, bungkam

- g. *Agresif* verbal aktif tidak langsung, yaitu tindakan *agresif* verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebarkan fitnah, mengadu domba.
- h. *Agresif* verbal aktif langsung, yaitu tindakan *agresif* verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan terjadi kontak verbal secara langsung seperti, tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

3. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian tentang pengaruh kecanduan *games online* pada perilaku *agresif* sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini antara lain:

1. Amelia Andrita Alike Rondo, Herlina I. S. Wungouw, Franly Onibala (2019), "Hubungan Kecanduan *Games online* Dengan Perilaku *Agresif* Siswa Di Sma N 2 Ratahan" Metode studi ini menggunakan metode kuantitatif dan dengan menggunakan desain penelitian cross-sectional, desain penelitian cross-sectional adalah salah satu jenis desain penelitian kuantitatif di mana data dikumpulkan pada satu titik waktu tertentu dari partisipan yang mewakili populasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang tepat pada waktu tertentu tentang

variabel yang diteliti dalam populasi tersebut. Data dikumpulkan hanya sekali dan tidak ada pengamatan atau pengumpulan data yang dilakukan pada waktu yang berbeda.

Hasil dari penelitian ini, didapatkan dari 78 Siswa yang diteliti sebagian besar memiliki kecanduan game online yang tidak terkontrol (76,9%) dan berperilaku Agresif (57,7%), dengan menggunakan uji chi-square pada tingkat kemaknaan 95%, didapat bahwa nilai p-value adalah 0,035 lebih kecil dari nilai signifikan 0,05.

Perbedaan penelitian ini dengan penulis terdahulu terletak pada bahasan yang akan dibahas, disini penelitian terdahulu meneliti atara hubungan antara variabel x & y sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis yaitu meneliti tentang pengaruh, pengaruh yang dimaksudkan disini adalah seberapa besar satu variabel mempengaruhi variabel lainnya.

2. Fatihatun Indah Sari (2023) “Upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *Games online* di kalangan smp kreatif aisyiyah”, Jenis penelitian ini adalah bersifat kualitatif, Teknik yang di gunakan adalah pengumpulan data pada penelitian ini dan dengan menggunakan sumber data primer dan skunder instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi.

hasil penelitian dapat kita temui faktor penyebab *Games online* adalah lingkungan sekitar, defresi, kurang control dan kurang

kegiatan dan dampak kecanduan *Games online* ada dua dampak yang pertama dampak negatif dan yang kedua dampak positif dampak negatif kecanduan *games*, malas belajar. Kurang tidur dan dampak positif menambah teman, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi rasa stress.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada hasil bahasan yang mana penelitian terdahulu membahas upaya untuk mengurangi kecanduan *Games online* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang pengaruh kecanduan *games* terhadap perilaku *Agresif* yang sering timbul saat individu bermain *Games online* dan jenis atau metode yang digunakan yang mana disini penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan untuk penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif.

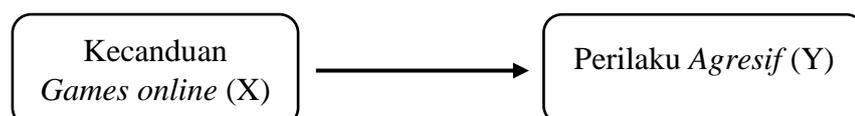
3. Blestina Maryorita, Theresia Sirken, Agussalim Agussalim “*Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 3 Jayapura*”, Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *analitik* dengan menggunakan rancangan *cross sectional*, Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura dengan menggunakan teknik simple random sampling Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 222 responden rata-rata frekuensi bermain game online 3 kali sehari, rata-rata lama bermain

game online 7,34 jam sehari dan tingkat keterikatan game online tinggi 47,3% dan kategori sedang 52,7% serta yang berperilaku agresif sebanyak 68,5%. Korelasi antara frekuensi dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan ($p = 0,001 < 0,05$), lama bermain game online dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$) ($OR = 1,270$). dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku menunjukkan hubungan yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$).

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada metode dan tempat penelitian yang dimana metode dan tempat mempengaruhi pada hasil yang didapatkan pada penelitian.

4. Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan pada gaya hidup remaja, terutama dalam hal penggunaan *Games online*. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan potensi kecanduan dan dampaknya terhadap perilaku remaja, termasuk perilaku *Agresif*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah ada keterkaitan antara kecanduan *Games online* dan perilaku *Agresif* pada Siswa di SMK N 2 Rejang Lebong.



Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana kecanduan *Games online* mempengaruhi perilaku *Agresif* Siswa di SMK N 2 Rejang Lebong dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena ini dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang hubungan antara kecanduan *Games online* dan perilaku *Agresif* pada Siswa SMK serta memberikan kontribusi untuk pengembangan program intervensi yang lebih efektif.

kecanduan *Games online* merupakan fenomena kompleks yang melibatkan keterlibatan emosional, perilaku kompulsif, dan gangguan dalam kontrol diri.

Perilaku *Agresif* pada remaja dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk agresi fisik, verbal, dan relasional, dan seringkali dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan sosial dan pengalaman masa kecil.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan *games online* dan perilaku *agresif*, meskipun mekanisme yang mendasarinya masih perlu lebih di pahami

5. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan hasil penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak ada hubungan antara kecanduan *Games online* dan perilaku *Agresif* pada Siswa di SMK N 2 Rejang Lebong.
2. H_1 : Terdapat hubungan positif antara kecanduan *Games online* dan perilaku *Agresif* pada Siswa di SMK N 2 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu statistik yang berfungsi untuk menggambarkan atau memberikan gambaran tentang objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi apa adanya dan menggunakan angka-angka tanpa menganalisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional, yaitu pendekatan yang dirancang untuk menentukan tingkat pengaruh variabel yang berbeda dalam suatu populasi. Melalui penelitian ini kita dapat memastikan seberapa besar yang disebabkan oleh satu variabel lainnya.⁵³

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Rejang Lebong, di Kelurahan Duku Ulu, Kecamatan Curup Timur. Dengan subjek penelitian ini adalah Siswa SMK N 2 Rejang Lebong.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan secepat-cepatnya dihitung dari diberikannya kemudahan dan persetujuan Dosen Pembimbing untuk dapat melaksanakan penelitian

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal.9

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populas menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dan diamati oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpilannya.⁵⁴ Sedangkan Arikunto menyatakan populasi adalah keseluruhan objek penelitian.⁵⁵ Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekelompok keseluruhan objek yang diteliti sebagai sebuah penelitian.

Untuk mencapai hasil yang diharapkan sebagaimana di atas, maka perlu ditentukan populasi penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X dan XI SMK N 2 Rejang lebong, Jumlah dari seluruh siswa X dan XI SMK N 2 Rejang Lebong sebanyak 190 orang yang akan dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
X	76
XI	114
Total	190

⁵⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Hal. 61.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hal. 173.

2. Sample

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti,⁵⁶ Sugiyono menyebutkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sampel tersebut, sedangkan menurut Arikunto sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang diambil harus betul-betul representatif (mewakili).⁵⁷

Kemudian dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dari jumlah populasi yang ada. Karena jumlah siswanya yang cukup banyak yaitu 190 siswa dan mengingat keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk menemukan jumlah sampel yang akan diambil.

Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot e^2 + 1}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Batas toleransi kesalahan (error tolerance)

⁵⁶ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), cet. 15, hal 174

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, Op.cit, Hal. 174.

Maka pengambilan sampelnya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{190}{190 \cdot (0,1)^2 + 1} \\
 &= \frac{190}{190 \cdot 0,01 + 1} \\
 &= \frac{190}{1,9 + 1} \\
 &= \frac{190}{2,9} \\
 &= 65,51 \\
 &= \text{Menjadi } 66
 \end{aligned}$$

Dengan demikian total seluruh sampel yang diambil **66** dari seluruh jumlah seluruh populasi 190.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data menurut Arikunto merupakan hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta ataupun angka. Data dalam peneliiian ini adalah keterangan atau informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Sumber Data

Sumber data menurut Arikunto subjek dari mana data diperoleh. Berdasarkan sumbernya, data penelitian bisa dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

a) Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti. Dengan kata lain, data yang didapat dari sumber pertama baik individu atau perseorangan yang berupa tanggapan responden yang didapat dari penyebaran angket. Sehingga data ini diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran yaitu angket pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Sumber pertama dalam penelitian ini yaitu siswa SMK N 2 Rejang Lebong.

b) Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diterbitkan oleh instansi, biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti. Misalnya dari biro statistik, majalah, keterangan-keterangan lainnya. Dapat diartikan pula data pendukung yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian yang berupa literatur dan data-data dari sekolah tersebut, seperti sejarah, struktur organisasi, dan lain sebagainya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya⁵⁸. Adapun variabel pada ini penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (Variabel X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah kecanduan *Game online*.
2. Variabel Terikat (Variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, dikarenakan adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Prilaku *Agresif* Siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disini adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan datanya, pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting dan berbagai cara. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah Angket (Kuesioner).

⁵⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2015, hlm. 107

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁹ Selain itu, angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari laporan responden tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui.⁶⁰

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup karena berisi tentang pertanyaan-pertanyaan beserta sejumlah jawaban yang sudah disediakan. Angket digunakan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game online* pada perilaku *Agresif* siswa SMK Negeri 2 Rejang Lebong.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati. Dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert yang digunakan memiliki lima poin sebagai alternatif jawaban sebagai berikut:

⁵⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 203.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 194.

Tabel 3.2 Pengukuran Skala Likert

(SS)	(S)	(KK)	(J)	(SJ)
Sangat sering	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Sangat Jarang

Langkah-langkah pelaksanaan kuesioner atau skala adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat daftar pertanyaan
- b. Setelah itu angket diberikan kepada responden
- c. Setelah selesai dijawab, hasil angket segera disusun untuk diolah sesuai standar yang diterapkan sebelumnya, kemudian disajikan dalam laporan peneliti.

Berikut ini adalah tabel dari data instrumen penelitian yang digunakan peneliti:

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban Positif	Skor Jawaban Negatif
Sangat Sering (SS)	5	1
Sering (S)	4	2
Kadang-Kadang (KK)	3	3
Jarang (J)	2	4
Sangat Jarang (SJ)	1	5

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

NO	Variabel	Indikator	Jumlah Butir
1	Kecanduan <i>Game online</i>	Bermain game dalam waktu yang lama dalam sehari	1,2 (2)
		Pembelian item dalam game (top up)	3,4,5 (3)
		Bermain game yang sama dalam jangka waktu + 1 bln	6,7 (2)
		Memiliki relasi atau komunitas game yang sedang dimainkan	8,9,10 (3)
		Marah saat ditegur saat bermain game	11,12 (2)
		Merasa antusias jika membahas game	13 (1)
		Sering menghabiskan waktu untuk bermain game dimanapun dan kapanpun	14 (1)
		Prestasi akademik menurun	15,16 (2)
		Kurang berinstraksi dengan lingkungan sekitar	17,18,19 (3)
2	Prilaku <i>Agresif</i>	Prilaku menyerang	1,2,3 (3)
		Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya	4,5,6 (3)
		Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasaranya	7,8,9 (3)
		Perilaku yang melanggar norma social	10,11,12 (3)
		Sikap bermusuhan terhadap orang lain	13,14,15 (3)
		Perilaku <i>Agresif</i> yang dipelajari	16,17 (2)

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sedangkan instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur).

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Instrumen dikatakan valid apabila probabilitas (p) pada masing-masing butir pertanyaan kurang dari 0,05. Selain itu, apabila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya lebih dari 0,3 maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat atau memiliki validitas konstruksi yang baik.

Valid tidaknya suatu butir instrumen dapat diketahui dengan membandingkan indeks korelasi *Product Moment* dengan level 5% dengan nilai kritisnya. Rumus statistik *Product Moment* merupakan teknik yang sering digunakan untuk menentukan hubungan antar variabel.

Berikut rumus *Product Moment Pearson*:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{XY} : Koefisien korelasi “r” antara variabel X dengan Y

N : Jumlah subyek penelitian (responden)

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah nilai total item variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah nilai total item variabel Y

$\sum X$: Jumlah skor asli variabel X

ΣY : Jumlah skor asli variabel Y

Instrumen dikatakan valid apabila memiliki $r > 0,05$ apabila harga koefisien kolerasi di bawah 0,05 maka dapat di simpulkan butir instrumen tersebut dikatakan tidak valid. Untuk mempermudah dalam menganalisis data yang telah terkumpul maka peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic 29 for windows.

Tabel 3.5 Uji Validitas Uji Coba Angket

Variabel	Item Soal	r Tabel	r Hitung	Alpha	Sig	Keterangan
Kecanduan <i>Game online</i>	X1	0,344	0,768	0,05	0,001	Valid
	X2	0,344	0,752	0,05	0,001	Valid
	X3	0,344	0,680	0,05	0,001	Valid
	X4	0,344	0,657	0,05	0,001	Valid
	X5	0,344	0,615	0,05	0,001	Valid
	X6	0,344	0,833	0,05	0,001	Valid
	X7	0,344	0,710	0,05	0,001	Valid
	X8	0,344	0,707	0,05	0,001	Valid
	X9	0,344	0,770	0,05	0,004	Valid
	X10	0,344	0,761	0,05	0,001	Valid
	X11	0,344	0,825	0,05	0,001	Valid
	X12	0,344	0,788	0,05	0,001	Valid
	X13	0,344	0,601	0,05	0,001	Valid
	X14	0,344	0,820	0,05	0,001	Valid
	X15	0,344	0,822	0,05	0,001	Valid
	X16	0,344	0,756	0,05	0,001	Valid
	X17	0,344	0,764	0,05	0,001	Valid
	X18	0,344	0,522	0,05	0,003	Valid
	X19	0,344	0,143	0,05	0,442	Tidak Valid

Variabel	Item Soal	r Tabel	r Hitung	Alpha	Sig	Keterangan
Perilaku Agresif	Y1	0,344	0,713	0,05	0,001	Valid
	Y2	0,344	0,748	0,05	0,001	Valid
	Y3	0,344	0,690	0,05	0,001	Valid
	Y4	0,344	0,674	0,05	0,001	Valid
	Y5	0,344	0,779	0,05	0,001	Valid
	Y6	0,344	0,729	0,05	0,001	Valid
	Y7	0,344	0,793	0,05	0,001	Valid
	Y8	0,344	-0,562	0,05	0,001	Valid
	Y9	0,344	0,631	0,05	0,004	Valid
	Y10	0,344	0,621	0,05	0,001	Valid
	Y11	0,344	0,658	0,05	0,001	Valid
	Y12	0,344	0,205	0,05	0,269	Tidak Valid
	Y13	0,344	0,657	0,05	0,001	Valid
	Y14	0,344	0,728	0,05	0,001	Valid
	Y15	0,344	0,588	0,05	0,001	Valid
	Y16	0,344	0,765	0,05	0,001	Valid
	Y17	0,344	0,614	0,05	0,001	Valid

Dalam uji validitas yang dilaksanakan di SMK Negeri 6 RL, peneliti melakukan uji coba instrumen angket kepada 31 Responden yang yang berada diluar 66 sample yang telah ditentukan sebelumnya, berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari hasil uji coba instrumen angket dari 36 soal terdapat 2 item soal yang tidak valid dikarenakan nilai signifikansi two tailed (Lebih besar) $> 0,05$ atau nilai dari r hitung lebih kecil dari nilai r table.

Kemudian 2 item soal yang tidak valid akan dihapus oleh peneliti, sehingga item soal angket yang akan disebarakan kepada responden menjadi 34 item soal.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Usman merupakan mengukur instrumen terhadap ketepatan. Reliabilitas disebut juga keterandalan, keajegan, *consistency*, *stability*, atau *dependability*, reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu, instrumen yang sudah dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil tetap sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya (diandalkan).

Sedangkan pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang mempunyai skor 1 dan 0. Skor yang dimiliki merupakan rentangan antara beberapa nilai, misalnya 0-10 atau 0-100 atau 1-5, 1-7 atau 1-9 dan seterusnya. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_1^2 : Varians total

Antar skor butir hasilnya dibandingkan dengan nilai kritis (tingkat signifikansi) sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Jika koefisiensi korelasi lebih besar dari nilai kritis maka alat ukur tersebut dikatakan reliabel. Menurut Nunnally dalam Ghazali menyatakan bahwa instrumen dikatakan reliabel jika hasil perhitungan memiliki koefisiensi reliabilitas sebesar $\geq 0,60$. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Reliabel

No	Alpha Cronbach	Keterangan
1	> 90	Reliabilitas sempurna
2	0,70 - 0,90	Reliabilitas tinggi
3	0,50 - 0,70	Reliabilitas moderat
4	< 0,50	Reliabilitas rendah

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Uji Coba Angket

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Kecanduan <i>Game online</i>	0,916	Reliabilitas Sempurna
Prilaku <i>Agresif</i>	0,822	Reliabilitas Tinggi

Dari tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai Cronbach Alpha untuk semua variabel lebih besar dari 0,70. Dari ketentuan yang telah disebutkan sebelumnya, maka semua variabel yang digunakan dalam angket sudah reliabel dan kriteria reliabilitasnya tinggi dan sempurna.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dinyatakan dalam angka dan dianalisis dengan teknik statistik, data ini diperoleh dari hasil penskoran angket atas jawaban yang diberikan responden. Untuk menentukan klasifikasi kondisi tiap-tiap variabel terlebih dahulu ditentukan perhitungan panjang kelas interval.

Rumus yang digunakan untuk menghitung panjang kelas interval adalah sebagai berikut:⁶¹

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{(X_{max} - X_{min})}{K}$$

⁶¹ Subama, DKK, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), Hal. 38-40.

Keterangan:

Xmax : Nilai tertinggi

Xmin : Nilai terendah

K : Kelas interval

Setelah ditentukan panjang kelas interval total nilai tiap item dimasukkan ke dalam tiap interval, sehingga dapat difrekuensikan tiap klasifikasi, dari frekuensi tersebut, skor yang didapat kemudian dihitung dengan tingkat persentasenya untuk selanjutnya dikualifikasi untuk menentukan besarnya persentase digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi (banyaknya responden yang menjawab)

N : Jumlah responden

2. Uji Asumsi Klasik

Uji penyimpangan ekonometri atau penyimpangan asumsi model klasik dimaksudkan untuk menghadapi permasalahan yang ada (analisis yang menjadi bias) yaitu sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah nilai residual yang sudah terstandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak. Nilai residual dikatakan

berdistribusi normal jika nilai residual terstandarisasi tersebut sebagian besar mendekati nilai rata-ratanya. Nilai residual yang bersifat normal jika digambarkan dengan bentuk kurva akan membentuk gambar lonceng (*bell-shaped curve*) yang kedua isinya melebar sampai tidak terhingga. Untuk mendeteksi apakah residual terstandarisasi berdistribusi normal atau tidak maka dapat digunakan metode analisis grafik dan metode statistik.⁶²

Uji normalitas dapat dilakukan dengan berdasarkan koefisien keruncingan (*kurtosis*) dan koefisien kemiringan (*skewness*). Untuk melakukan standarisasi nilai skewness dan nilai kurtosis digunakan rumus sebagai berikut:

$$Z_{skew} = \frac{S-0}{\sqrt{6/N}} \qquad Z_{kurt} = \frac{K-0}{\sqrt{24/N}}$$

Keterangan:

S : Nilai skewness

K : Nilai kurtosis

N : Jumlah kasus

Jika Z_{skew} dan $Z_{kurt} \leq$ nilai kritis maka residual terstandarisasi berdistribusi normal, sedangkan jika menggunakan tingkat toleransi 1% maka nilai kritisnya $\pm 2,58$,

⁶² Suliyanto, *Ekonometrika Terapan: Teori Dan Aplikasi Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2011). Hal. 69.

tingkat toleransi 5% maka nilai kritisnya $\pm 1,96$, dan tingkat toleransi 10% maka nilai kritisnya $\pm 1,65$.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi kesamaan varian dari residual pengamatan satu ke pengamatan lainnya. Bila hasil Sig < 0,05 maka persamaan regresi tersebut mengandung heteroskedastisitas, jika Sig > 0,05 berarti non-heteroskedastisitas.

4. Uji Korelasi

Sugiyono (2019:245) dalam bukunya menjelaskan bahwa pengujian hipotesis dalam penelitian asosiatif dapat diuji dengan menggunakan teknik korelasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan korelasi Pearson Product Moment (r). Uji korelasi digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam pengujian hipotesis, apabila koefisien korelasi signifikan, maka koefisien tersebut dapat digunakan untuk menghitung koefisien determinasi, yaitu koefisien yang dapat digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.⁶³

Berikut rumus *Product Moment Pearson*:

⁶³ Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{XY} : Koefisien korelasi “r” antara variabel X dengan Y

N : Jumlah subyek penelitian (responden)

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah nilai total item variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah nilai total item variabel Y

$\sum X$: Jumlah skor asli variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor asli variabel Y

Sugiyono (2019:248) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tingkatan hubungan korelasi antar variabel berdasarkan interval koefisiennya, yaitu:

Tabel 3.8 Interval Koefisien Korelasi Antar variabel

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sedangkan untuk pengujian signifikansi korelasi suatu variable independent dengan variable dependent, dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung pada pengujian korelasi dengan r

tabel yang ditentukan melalui tabel nilai-nilai r product moment. Sugiyono (2019:255) menjelaskan beberapa kriteria dalam pengujian hipotesis antara lain:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel dan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi signifikan.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel dan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi tidak signifikan.

Dalam menentukan r tabel, peneliti dapat menggunakan jumlah sampel (n) dan tingkat signifikansi yang digunakan (5%). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan r tabel sebesar 0,244 yang diperoleh dari penentuan r tabel dengan sampel sebanyak 66 dan tingkat signifikansi 5% pada tabel nilai r product moment. Selanjutnya, apabila koefisien korelasi (r hitung) terbukti signifikan, maka koefisien korelasi dapat digunakan untuk mengukur koefisien determinasi.

5. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier Sederhana bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Dalam Uji Regresi

Linier Sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.⁶⁴

6. Koefisien determinasi Terkoreksi

Menurut Ghozali (2018:292) koefisien determinasi terkoreksi (adjust R square) bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variable dependen Koefisien determinasi digunakan jika koefisien korelasi suatu variable terbukti signifikan. Pengukuran koefisien determinasi dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variable independent terhadap variable dependen dalam suatu penelitian. Nilai

koefisien determinasi yang kecil menunjukkan bahwa kemampuan variable-variabel independent dalam menjelaskan variasi variable dependen sangat terbatas. Nilai koefisien determinasi yang mendekati 1 menunjukkan bahwa variable-variabel independent memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variable dependen.

⁶⁴ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Jakarta: GUEPEDIA, 2021), Hal. 23-25.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah

Awaltahun 1961 SMEA sudah berdiri yang dinamakan "SMEA persiapan" kemudian pada tahun 1967, sesuai dengan surat keputusan menteri pendidikan kebudayaan RI, di Jakarta tanggal 25 Maret 1967 nomor : 72/B.3/KEDJ sekolah menengah ekonomi atas (SMEA) swasta di Curup, telah ditetapkan menjadi

SMEA Negeri, terhitung mulai 1 Januari 1967, dimana peresmian status SMEA swasta menjadi SMEA Negeri itu dihadiri oleh bupati KDH dati II R/L yaitu bapak Drs. Mahalli. kepala sekolah SMEA Negeri yaitu bapak Drs. H. Soekamto, Tm.

Yang lahir pada tanggal 23 Januari 1932 di Surakarta dimana beliau telah menjabat sebagai kepala SMEA swasta dari tahun 1961-1967 dan menjabat kepala SMEA Negeri dari tahun 1967 sampai Februari 1972.

Lokasi SMEA sebelum di lokasi sekarang terletak di daerah Dwi Tunggal Curup kota, pada tahun 1987 pindah ke Jln. Duku Ulu Curup Timur hingga ekarang. pada tahun 2003 SMEA Negeri Curup kemudian menjadi SMK Negeri 1 Curup Timur, kemudian menjadi SMK N 2 RL sampai sekarang.

SMK Negeri 2 Curup membuka dua buah program yaitu bidang keahlian manajemen bisnis yang terdiri dari program keahlian Akuntansi,

Penjualan, Dan Sekretaris. kemudian bidang keahlian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Yang terdiri dari program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Pada tahun 2006 SMK Negeri 2 Curup membuka program keahlian Multimedia.

B. Temuan Dan Pembahasan Penelitian

1. Kecanduan *Games online*

Dari 9 indikator pertanyaan kemudian di jabarkan dalam 18 pertanyaan dan setiap soal memiliki 5 alternatif jawaban dan setiap jawaban diberi skor. Pertanyaan tersebut diberikan kepada 66 responden. Dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan telah diperoleh skor tertinggi 88 dan skor terendah 18. *Panjang kelas Interval* = $((X_{max} - X_{min}) + 1)/K$

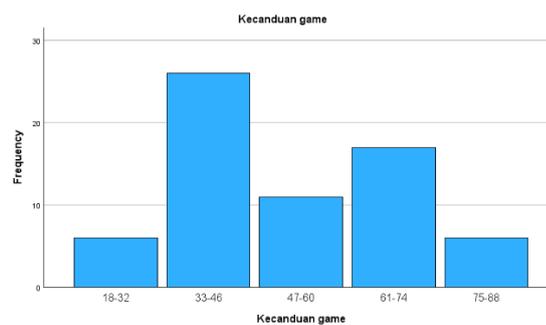
Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa panjang kelas interval dari variabel pilihan kecanduangames adalah 14. Dapat diketahui distribusi frekuensi pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi
Kecanduan *Games online***

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	18-32	Sangat tinggi	6	9,1
2	33-46	Tinggi	26	39,4
3	47-60	Sedang	11	16,7
4	61-74	Rendah	17	25,8
5	75-88	Sangat Rendah	6	9
Total			66	100

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa Sebagian besar siswa (39,4%) memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, sementara sebagian kecil siswa (9%) memiliki tingkat kecanduan yang sangat tinggi atau sangat rendah. Jumlah siswa yang memiliki tingkat kecanduan sedang dan rendah juga cukup signifikan, yaitu masing-masing 16,7% dan 25,8%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel kecanduan *Games online* akan disajikan dalam bentuk diagram atau grafik berikut:



Dengan demikian dapat disimpulkan secara umum dari hasil diagram atau grafik di atas bahwa siswa SMK N 2 Rejang Lebong yang mengalami kecanduan *Games online* di kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di SMKN 2 Rejang Lebong memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, yaitu sebesar 39,4%. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori yang dikemukakan oleh Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono (2015) sebagaimana dikutip oleh Maryatul Kibtyah dkk (2023) tentang ciri-ciri kecanduan *game online*, yang diantaranya adalah, Bermain game selama berjam-

jam (3 jam atau lebih) dalam sehari, Siswa dengan tingkat adiksi *game online* yang tinggi (39,4%) cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game setiap harinya dari perolehan jawaban x1 tentang durasi bermain game didapatkan siswa yang menjawab sangat sering sebanyak 16 jawaban, sering 18 jawaban kadang-kadang sebanyak 16 jawaban dan sisanya 16 jawaban menjawab jarang dan sangat jarang . hal ini sesuai dengan kriteria bahwa bermain game selama berjam-jam merupakan tanda dari ciri-ciri kecanduan *games online*

Dengan demikian hasil data frekuensi diatas mendukung atau sejalan dengan teori yang menyebutkan ciri-ciri individu yang kecanduan *games online* yang diantaranya telah disebutkan oleh peneliti.

2. Prilaku Agresif

Dari 6 indikator angket perilaku *agresif* dan kemudia di jabarkan dalam 18 pertanyaan dan setiap soal memiliki 5 alternatif jawaban dan setiap jawaban diberi skor. Pertanyaan tersebut diberikan kepada 66 responden. Dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan telah diperoleh skor tertinggi 72 dan skor terendah 30. *Panjang kelas Interval* = $((X_{max} - X_{min}) + 1)/K$

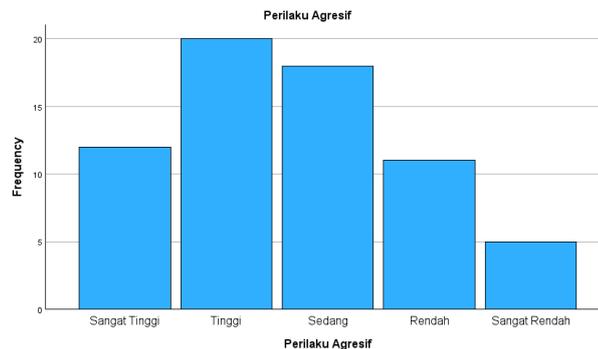
Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa panjang kelas interval dari variabel pilihan studi lanjut adalah 8. Dapat diketahui distribusi frekuensi pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi
Perilaku Agresif

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	30-37	Sangat tinggi	12	18,2
2	38-45	Tinggi	20	30,3
3	46-53	Sedang	18	27,2
4	54-61	Rendah	11	16,7
5	62-72	Sangat Rendah	5	7,6
Total			66	100

Berdasarkan tabel diatas, distribusi frekuensi variabel perilaku *agresif* yang terdiri dari 5 kelas interval, dengan setiap kelas memiliki 8 rentang (panjang skor). Kelas interval 30-37 ataupun pada kriteria sangat tinggi adalah sebanyak 12 siswa (18,2%), selanjutnya pada kelas interval 38-45 yang mana dalam kategori tinggi sebanyak 20 siswa (30,3%) dan untuk kategori sedang 46-53 adalah sebanyak 18 (27,2%) Sedangkan untuk kategori rendah adalah sebanyak 11 siswa (16,7) dan untuk kategori sangat rendah ada sebanyak 6 (7,6%)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel perilaku *Agresif* akan disajikan dalam bentuk diagram atau grafik berikut:



Dengan demikian dapat disimpulkan secara umum dari hasil diagram atau grafik di atas bahwa siswa SMK N 2 Rejang Lebong yang mengalami perilaku *Agresif* di kategori tinggi.

Dari hasil data dan hasil jawaban pada angket tersebut tentang perilaku *agresif* bahwa temuan penelitian yang ditunjukkan oleh data frekuensi sejalan dengan teori dari Antasari (2006) yang mengatakan didalam teorinya tentang beberapa ciri-ciri perilaku *agresif* yang mana diantaranya, Perilaku menyerang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi 18,2% dan tinggi 30,3% sangat memungkinkan menunjukkan perilaku yang menyerang hal ini didukung dengan jawaban pada angket y1 dan y2 yang mana perolehan jawaban menunjukkan siswa yang menjawab sangat sering sebanyak 18 jawaban, sering 36 jawaban, kadang-kadang sebanyak 41 jawaban dan sisanya 37 jawaban siswa menjawab jarang dan sangat jarang

3. Pengaruh kecanduan *Games online* pada perilaku *Agresif* siswa**Tabel 4.3 Uji Regresi Linier Sederhana**

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.363	2.178		10.726	<.001
	Kecanduan <i>Games online</i>	.468	.041	.821	11.504	<.001

a. Dependent Variable: Perilaku *Agresif*

Berdasarkan output di SPSS di atas maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya sebagai berikut;

$$Y = 23.363 (\alpha) + 0.468 (X) + e$$

Model persamaan regresi tersebut bermakna;

Constant (α) = 23.363 artinya apabila perilaku *Agresif* itu constant atau tetap sebesar 23.363 jika tidak dipengaruhi variabel kecanduan *Games online*

Koefisien arah regresi / β (X) Sebesar 0,468, berarti variabel kecanduan *Games online* (X) sebesar 0,468 atau positif berpengaruh yang artinya jika X ditingkatkan 1% saja, maka perilaku *Agresif* (Y) akan meningkat sebesar 0,468 dan sebaliknya jika X diturunkan 1% saja, maka Y akan

turun sebesar 0,468.

Koefisien Regresi Terstandar (Standardized Coefficient - Beta) Koefisien

beta terstandar menunjukkan seberapa banyak variabel dependen (x)

akan berubah dalam satuan standar deviasi untuk setiap perubahan satu

standar deviasi pada variabel independen (y). Nilai 0.821 adalah cukup

tinggi, menunjukkan bahwa kecanduan *Games online* memiliki

pengaruh yang sangat kuat terhadap perilaku *Agresif*.

Tabel 4.4 Uji Korelasi

Correlations			
		Kecanduan <i>Games online</i>	Perilaku <i>Agresif</i>
Kecanduan <i>Games online</i>	Pearson Correlation	1	.821**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	66	66
Perilaku <i>Agresif</i>	Pearson Correlation	.821**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	66	66
**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

Berdasarkan uji korelasi, diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel x dan variabel y, dimana tingkat hubungan antara variabel x terhadap y berada pada tingkat hubungan yang sangat kuat hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien berada pada interval koefisien 0.80 – 1.000 yang mana dapat diartikan

secara umum semakin tinggi kecanduan game maka tingkat perilaku *agresif* juga akan semakin meningkat.

C. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Asumsi Klasik

a) Uji Normalitas

Pengujian normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Jika nilai signifikansi dari hasil uji K-S $> 0,05$ maka terdistribusi normal dan jika nilai signifikansi hasil uji K-S $< 0,05$ maka terdistribusi tidak normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		66	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	6.36021447	
Most Extreme Differences	Absolute	.071	
	Positive	.063	
	Negative	-.071	
Test Statistic		.071	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^c	Sig.	.562	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.550
		Upper Bound	.575
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Dari hasil uji normalitas tersebut, diperoleh nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

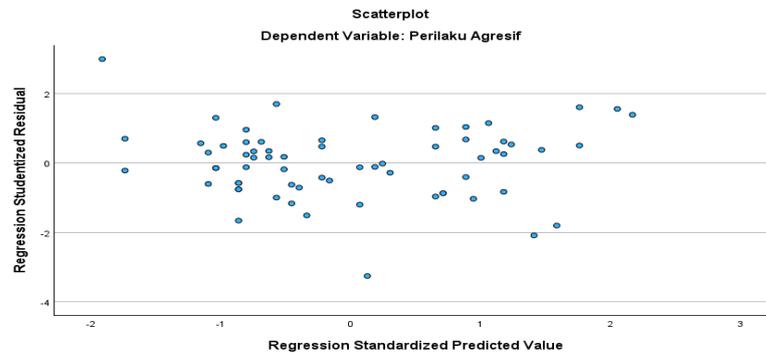
b) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi kesamaan varian dari residual pengamatan satu ke pengamatan lainnya. Bila hasil Sig $< 0,05$ maka persamaan regresi tersebut mengandung heteroskedastisitas, jika Sig $> 0,05$ berarti non-heteroskedastisitas. Dalam penelitian ini heteroskedastisitas diuji menggunakan uji koefisien korelasi Rank Spearman pada IBM SPSS Statistic 29.

Tabel 4.6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Correlations				
			Kecanduan <i>Games</i> <i>online</i>	Unstandard ized Residual
Spearman's rho	Kecanduan <i>Games</i> <i>online</i>	Correlation Coefficient	1.000	.044
		Sig. (2-tailed)	.	.725
		N	66	66
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	.044	1.000
		Sig. (2-tailed)	.725	.
		N	66	66

Dari hasil pengujian di atas dapat diketahui bahwa seluruh nilai Sig > 0,05 yang artinya tidak mengandung heteroskedastisitas.



Dalam hal ini juga diperkuat dengan gambar pada *Scatterplot* di atas yang terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, baik menyebar di atas angka nol atau di bawah angka nol dari sumbu vertikal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi ini.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier Sederhana bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Dalam Uji Regresi Linier Sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Pengujian hasil Regresi Linier Sederhana dalam penelitian ini

menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic 29 yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.363	2.178		10.726	<.001
	Kecanduan <i>Games online</i>	.468	.041	.821	11.504	<.001

a. Dependent Variable: Perilaku *Agresif*

Berdasarkan output di SPSS di atas maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya sebagai berikut;

$$Y = 23.363 (\alpha) + 0.468 (X) + e$$

Model persamaan regresi tersebut bermakna;

Constant (α) = 23.363 artinya apabila perilaku *Agresif* itu constant atau tetap sebesar 23.363 jika tidak dipengaruhi variabel kecanduan *Games online*

Koefisien arah regresi / β (X) Sebesar 0,468 yang berarti variabel kecanduan *Games online* (X) sebesar 0,468 atau berpengaruh positif yang artinya jika X ditingkatkan 1% saja, maka perilaku *Agresif* (Y) akan

meningkat sebesar 0,468 dan sebaliknya jika X diturunkan 1% saja, maka Y akan turun sebesar 0,468.

Tabel 4.8 Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.821 ^a	.674	.669	5.624
a. Predictors: (Constant), Kecanduan <i>Games online</i>				

Dari output SPSS diatas (model summary) didapatkan nilai toleransi (koefisien korelasi) antar variabel X & Y sebesar 0.821 menunjukkan korelasi yang sangat kuat dan positif antara kecanduan *Games online* dan perilaku *Agresif*. Ini berarti bahwa semakin tinggi kecanduan *Games online* semakin tinggi pula perilaku *Agresif*. , dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini H1 diterima, yakni terdapat hubungan positif dan signifikan anatar variabel kecanduan *games online* dengan variabel perilaku *agresif*, melalui tabel diatas juga didapatkan nilai Adjusted R Square (Konfisien determinasi) sebesar 0,669 yang artinya pengaruh variabel indeviden (X) terhadap Variabel dependen (Y) sebesar 66,9%, yang dengan nilai tersebut dapat dikategorikan cukup tinggi menunjukkan bahwa kecanduan games adalah prediktor yang kuat untuk perilaku *Agresif*.

Tabel 4.9 Uji Nilai Signifikan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4186.573	1	4186.573	132.352	,001 ^b
	Residual	2024.458	64	31.632		
	Total	6211.030	65			
a. Dependent Variable: Perilaku <i>Agresif</i>						
b. Predictors: (Constant), Kecanduan <i>Games online</i>						

Tabel di atas digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (Sig), dengan ketentuan jika nilai Sig < 0,05. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Sig 0,001, berarti Sig < dari kriteria signifikan (0,05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Gambaran kecanduan *Games online* siswa Di SMK N 2 Rejang Lebong

Kecanduan *games online* adalah kondisi dimana seseorang atau sekelompok individu mengalami ketergantungan yang berlebih terhadap permainan *games online*, yang berdampak negatif pada aspek kehidupan sehari-hari, seperti gangguan pada perilaku yang bersifat fisik dan verbal.

Berdasarkan angket yang disebarakan kepada 66 responden tentang kecanduan *games online*, kemudian data diolah dalam distribusi frekuensi yang menunjukkan bahwa variabel kecanduan *games online* yang terdiri dari 5 kelas interval, dengan setiap kelas memiliki 14 rentang (panjang skor), kelas interval 18-32 ataupun pada kriteria sangat tinggi adalah sebanyak 6 siswa (9,1%), selanjutnya pada kelas interval 33-46 yang mana dalam kategori tinggi sebanyak 26 siswa (39,4%) dan untuk kategori sedang 47-60 adalah sebanyak 11 (16,7%) Sedangkan untuk kategori rendah adalah sebanyak 17 siswa (25,8) dan untuk kategori sangat rendah ada sebanyak 6 (9%)

Hasil data yang diolah dari distribusi frekuensi variabel kecanduan *games online* disajikan dalam bentuk diagram yang menunjukkan data yang diperoleh sebesar 39,4% atau sebanyak 26 siswa memberikan penilaian tinggi terhadap kecanduan *Games online*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kecanduan *Games online* di SMK N 2 Rejang Lebong dalam tingkatan yang tinggi.

Dari hasil diatas diketahui bahwa tingkat kecanduan *games online* di SMK N 2 Rejang Lebong dalam kategori yang tinggi dikarenakan siswa bermain *games online* lebih dari 3 jam sehari dan memainkan game sama dalam kurun waktu yang lama yang berkisar diantara 1bln sampai 1thn bahkan ada yang mencapai >2 tahun lamanya

Temuan ini sesuai dengan teori dari Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono (2015) yang mengemukakan bahwa remaja yang telah dikategorikan sebagai pencandu *games online* memiliki beberapa ciri-ciri, diantara ciri-ciri tersebut yang sangat umum adalah, bermain *games online* berjam-jam lamanya seperti 3 jam dalam sehari, memainkan game yang sama dalam jangka waktu 1 bulan sampai 1 atau 2 tahun, memiliki relasi atau komunitas game yang dimainkan, dan kurang berintraksi dengan lingkungan disekitar

Dan teori tersebut dapat didukung oleh teori dari smart (2010) yang menyebutkan faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online*, smart mengemukakan faktor yang menjadi penyebab kecanduan antara lain kurangnya perhatian orang terdekat, depresi, kurangnya kontrol orang tua, minimnya aktivitas, dan pengaruh lingkungan.

2. Perilaku Agresif siswa Di SMK N 2 Rejang Lebong

Perilaku *agresif* adalah tindakan atau sikap yang ditujukan untuk menyakiti atau melukai orang lain, baik secara fisik, verbal, atau emosional. perilaku ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kekerasan fisik, kata-kata kasar, intimidasi, dan tindakan merusak.

Berdasarkan angket yang disebarakan kepada 66 responden tentang perilaku agresif, kemudian data diolah dalam distribusi frekuensi yang menunjukkan bahwa variabel perilaku agresif yang terdiri dari 5 kelas interval, dengan setiap kelas memiliki 8 rentang (panjang skor), kelas interval 30-37 ataupun pada kriteria sangat tinggi adalah sebanyak 12 siswa

(18,2%), selanjutnya pada kelas interval 38-45 yang mana dalam kategori tinggi sebanyak 20 siswa (30,3%) dan untuk kategori sedang 46-53 adalah sebanyak 18 (27,3%) Sedangkan untuk kategori rendah adalah sebanyak 11 siswa (16,7) dan untuk kategori sangat rendah ada sebanyak 6 (7,6%)

Hasil data yang diolah dari distribusi frekuensi variabel perilaku agresif disajikan dalam bentuk diagram yang menunjukkan data yang diperoleh sebesar 30,3% atau sebanyak 20 siswa menunjukkan penilaian tinggi terhadap perilaku agresif . hasil analisis data menunjukkan bahwa perilaku agresif di SMK N 2 Rejang Lebong dalam tingkatan yang tinggi sama halnya dengan kecanduan games online.

Dari hasil analisis diatas diketahui bahwa siswa yang berperilaku agresif di SMK N 2 Rejang Lebong dalam kategori yang tinggi yang mana artinya bahwa siswa di SMK N 2 Rejang Lebong banyak yang berperilaku agresif.

Temuan ini sejalan dengan definisi, ciri-ciri dan jenis perilaku agresif dari berbagai ahli yang menegaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk menyakiti atau mencederai orang lain, baik secara fisik maupun psikologis.dengan ciri-ciri seperti yang disebutkan oleh Antasari (2006) yang mana mengemukakan beberapa ciri-ciri diantaranya perilaku menyerang, menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek yang menjadi peganti atau pelampiasannya dan Bentuk-bentuk perilaku agresif yang mungkin ditunjukkan oleh siswa

tersebut, mengacu pada teori Buss & Perry (2005) yang dikutip oleh Ferdiansa, dkk. (2020), dapat berupa agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.

Faktor-faktor yang dapat berkontribusi terhadap tingginya tingkat perilaku agresif ini, menurut Baron & Byrne (2005), dapat mencakup faktor sosial seperti frustrasi, provokasi, paparan kekerasan di media, faktor pribadi seperti pola perilaku Tipe A, bias atribusi yang bermusuhan, dan faktor situasional seperti suhu udara yang tinggi, pengaruh alkohol.

3. Pengaruh Kecanduan *Games online* pada perilaku *Agresif* siswa di SMK N 2 Rejang Lebong

Berdasarkan angket yang disebarakan kepada 66 responden tentang kecanduan games online, dari hasil data yang diolah dari distribusi frekuensi variabel kecanduan games online diperoleh data sebesar 39,4% atau sebanyak 26 siswa memberikan penilaian tinggi terhadap kecanduan games online. hasil analisis data menunjukkan bahwa kecanduan games online di SMK N 2 Rejang lebong dalam tingkatan yang tinggi.

Dari hasil diatas diketahui bahwa tingkat kecanduan games online di SMK N 2 Rejang Lebong dalam kategori yang tinggi dikarenakan siswa bermain games online lebih dari 3 jam sehari dan memainkan game sama dalam kurun waktu yang lama yang berkisar diantara 1bln sampai 1thn bahkan ada yang mencapai >2 tahun lamanya

Hasil data yang diolah dari distribusi frekuensi variabel perilaku agresif disajikan dalam bentuk diagram yang menunjukkan data yang diperoleh sebesar 30,3% atau sebanyak 20 siswa menunjukkan penilaian tinggi terhadap perilaku agresif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa perilaku agresif di SMK N 2 Rejang Lebong dalam tingkatan yang tinggi sama halnya dengan kecanduan games online.

Dari hasil analisis di atas diketahui bahwa siswa yang berperilaku agresif siswa SMK N 2 Rejang Lebong dalam kategori yang tinggi yang mana artinya bahwa siswa di SMK N 2 Rejang Lebong banyak yang berperilaku negatif

Selanjutnya berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai toleransi (koefisien korelasi) antar variabel X & Y sebesar 0,821 menunjukkan korelasi yang sangat kuat dan positif antara kecanduan games online dan perilaku agresif. Ini berarti bahwa semakin tinggi kecanduan games online semakin tinggi pula perilaku agresif., melalui tabel di atas juga didapatkan nilai Adjusted R Square (Koefisien determinasi) sebesar 0,669 yang artinya pengaruh variabel independen (X) terhadap Variabel dependen (Y) sebesar 66,9%, yang dengan nilai tersebut dapat dikategorikan cukup tinggi menunjukkan bahwa kecanduan games adalah prediktor yang kuat untuk perilaku agresif.

Sesuai dengan temuan penelitian bahwasannya kecanduan games online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif, tingkat

kecanduan games online yang tinggi dapat mengganggu pola hidup seimbang siswa. durasi bermain games online cenderung meningkat secara drastis, sehingga mengganggu perilaku siswa di sekolah. Para siswa yang kecanduan games online seringkali kurang fokus, kurang motivasi, dan kurang tertarik pada pelajaran di kelas. Mereka cenderung memprioritaskan bermain game daripada melakukan tugas-tugas akademik mereka. Kondisi ini dapat memicu frustrasi dan meningkatkan kecenderungan perilaku agresif, seperti mudah tersinggung, berkata kasar, atau bahkan terlibat dalam perkelahian dengan teman sebaya.

Hubungan yang kuat antara kecanduan game online dan perilaku agresif dapat dijelaskan oleh beberapa faktor, Faktor Sosial, Menurut Baron dan Byrne (2005), paparan kekerasan di media, termasuk game online, dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam agresif terbuka. Game online yang mengandung unsur kekerasan dapat menjadi model perilaku agresif bagi para pemainnya, faktor frustrasi, Sears, Taylor, dan Peplau (2009) menyatakan bahwa frustrasi dapat melahirkan agresi, kecanduan game online dapat menimbulkan frustrasi ketika pemain tidak dapat bermain atau kalah dalam permainan, yang kemudian dapat memicu perilaku agresif, kemudian Faktor ekspektasi pembalasan, ekspektasi akan pembalasan dapat meningkatkan agresif, dalam konteks game online, pemain mungkin mengembangkan keinginan untuk "membalas dendam" terhadap pemain lain atau karakter dalam permainan, yang dapat berubah menjadi perilaku agresif di dunia nyata.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Gambaran kecanduan *Games Online* di SMK Negeri 2 Rejang Lebong

Tingkat kecanduan *game online* di kalangan siswa SMK Negeri 2 Rejang Lebong tergolong cukup tinggi, hasil penelitian menunjukkan bahwa 39,4% atau 26 dari 66 responden memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Siswa tersebut cenderung bermain game lebih dari 3 jam sehari dan secara konsisten memainkan game yang sama dalam jangka waktu yang lama, berkisar antara 1 bulan hingga lebih dari 1 tahun.

2. Perilaku *Agresif* di SMK Negeri 2 Rejang Lebong

Perilaku *agresif* di kalangan siswa SMK N 2 Rejang Lebong juga berada pada tingkat yang tinggi, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 30,3% atau 20 siswa dari total responden menunjukkan perilaku *agresif* yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa cukup banyak siswa di sekolah tersebut yang menunjukkan perilaku negatif atau *agresif* dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengaruh Kecanduan *Games online* terhadap perilaku *Agresif* siswa di SMK Negeri 2 Rejang Lebong

Terdapat pengaruh yang signifikan dan kuat antara kecanduan *game online* dengan perilaku *agresif* siswa SMK N 2 Rejang Lebong, hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,821 yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan positif antara kedua variabel,

selanjutnya dilakukan uji determinasi dan didapatkan Nilai Adjusted R Square sebesar 0,669 menunjukkan bahwa adiksi *game online* mempengaruhi perilaku *agresif* sebesar 66,9% yang dapat diartikan secara umum semakin tinggi tingkat adiksi *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku *agresif* pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, mengembangkan program edukasi tentang penggunaan *games online* yang sehat dan bertanggung jawab atau membentuk tim konseling khusus untuk menangani masalah kecanduan *games online* dan perilaku *agresif*, tim ini dapat terdiri beberapa guru BK
2. Bagi Siswa, meningkatkan kesadaran diri terhadap dampak yang terjadi akibat *games online* dan mencari alternatif lain yang lebih positif seperti olahraga ataupun kegiatan sosial yang ada dilingkungan sekirta
3. Bagi Guru mata pelajaran dan Guru BK, mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk untuk mengurangi kecenderungan siswa mencari hiburan melalui *games onlin* serta untuk guru BK agar sekiranya dapat mengadakan layanan informasi yang berupa edukasi tentang dampak kecanduan *game online* dan juga cara penggunaan teknologi secara sehat.

4. Bagi Orang Tua, menetapkan batasan waktu yang jelas untuk penggunaan handphone/pc/laptop dan bermain games dirumah atau mendorong anak untuk lebih aktif dalam kegiatan diluar rumah sebagai alternatif bermain *games online*
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, melakukan penelitian lanjut dengan metode longitudinal untuk melihat perkembangan kecanduan *games online* dan perilaku *agresif* siswa dalam jangnan waktu yang lbih panjang. Selain itu, penelitian tentang faktor-faktor yang dapat mengurangi resiko kecanduan games dan perilaku *agresif* juga penting untuk dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Sofyan, And Yeni Karneli (2020). *Kecanduan Gasm Online* , Jurnal Penanganannya Dalam Konseling Individu.
- Adi Iwan Hermawan , Nouval Rumaf , Teguh Yuliandri Putra (2020), *Analisis Abbreviation Bahasa Game online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi)*, Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya.
- Aika Rahmatika Asri* , Abdul Saman, Nur Fadhillah Umar, (2022). *Kecanduan Game online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone*.Jurnal Of Art,Humanity & Social Studies.
- Alfita, L. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area.
- Amanda, R. A. (2019). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku Agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*.
- Andriyani, Yusnizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi (2019), *Pengaruh Kecanduan Game Sonline Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Geme Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi.
- Aulia, S. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan*.
- Budi Darma (2021), *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Jakarta: GUEPEDIA, 2021).
- Etty Andiastratik dan Achmad Lutfi (2019), *Pengembangan Permainan Diamond Chemistry Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Hidrokarbon*, Journal of Chemical Education.
- Fadly Firmansyah Putra , Akbar Rozak , Gilang Virga Perdana 3) Imas Maesharoh (2019), *Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*.
- Faiz Hassan, M. (2022). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Siswa Yang Bermain Game online Di Mts Nu Demak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku Agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*.
- Geandra Ferdiansa , Neviyarni S (2020). *Analisis perilaku Agresif siswa*.

Harahap, Sukron Habibi, And Zaka Hadikusuma Ramadan (2021), *Dampak Games online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Basicedu.

Hasil Observasi dan Wawancara 15 Juni 2023

Irawan, S. (2021). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik*. Jurnal Konseling Gusjigang.

Juniardi Nur Fadila, Yunifa Miftachul Arif (2020), *Implementasi Algoritma RVO sebagai Sistem Kendali Gerombolan NPC pada Permainan Action RPG*, Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi.

Kurnia Wening Sari, Sulistyio Saputro dan Budi Hastuti, *Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK).

Kustiawan, Andri Arif, Et Al (2019). *Jangan Suka Games online*, Jurnal Pengaruh Online Dan Tindakan Pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.

Maghfiroh, E. (2020). *Pola Behaviour Reward Dan Punishment: (Melalui Format Klasikal Pesantren Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Santri)*. Dakwatuna: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam.

Maryatul Kibtyah, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, Salsha Putri Riana Dewi, (2023). *Dampak Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam*, Jurnal Counseling As Syamil.

Maurice Andrew Suplig (2019), *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassa*, JURNAL JAFFRAY.

Ni Putu Risma Pramesti Utami, Aretha Odelia, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari(2020), *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*.

Nia Anggraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto (2021), *Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire*, Communications

Prasetya, A., & Mursyidin, A. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Agresif Remaja di SMA Negeri 1 Cirebon*.

Putra, A., & Mardison, S. (2018). *Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan*. Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami.

Putri, A. F. (2019). *Konsep perilaku Agresif siswa*. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*.

Rohman, K. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Game online*. Martabat.

- Safari, G., & Mulya, M. (2020). *Hubungan Bermain Game online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar*. *Healthy Journal*.
- Salenussa, M. N., & Soetjningsih, C. H. (2022). *pola asuh otoriter (authoritarian parenting) dan perilaku Agresif pada siswa di salah satu SMA di maluku tengah*. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*.
- Santoso, B., & Wibowo, S. (2019). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Agresif Siswa: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas Surabaya*. *Jurnal Psikologi Terapan*.
- Setiawan, A. (2020). *Kecanduan Game online dan Dampaknya terhadap Perilaku Remaja*. *Jurnal Psikologi Integratif*.
- Sri Wahyuni Adiningtiyas, M.Pd. (2019), *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games)*, *Jurnal KOPASTA*.
- Subama, DKK, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia.).
- Subqi, I. (2019). *Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati*. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Suliyanto, *Ekonometrika Terapan: Teori Dan Aplikasi Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2011).
- Suryanto, B., & Argesty, U. F. (2023). *Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan Game online Di desa Tugu wetan, cawas, Klaten* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said).
- Sutarto, S., & Rizal, S. (2023). *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menanggulangi Kecanduan Games online di Kalangan SMP Kreatif Aisyiyah* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP).
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). *Analisis perilaku Agresif pada remaja di sekolah menengah pertama*. *JHeS (Journal of Health Studies)*.
- Yusufroni Zendrato, Hendri Otnie Nasozan Harefa (2019), *Dampak Games online Terhadap Pretasi Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan*.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1. Kisi-kisi angket

NO	Variabel	Indikator	Jumlah Butir
1	Kecanduan <i>Game online</i>	Bermain game dalam waktu yang lama dalam sehari	1,2 (2)
		Pembelian item dalam game (top up)	3,4,5 (3)
		Bermain game yang sama dalam jangka waktu + 1 bln	6,7 (2)
		Memiliki relasi atau komunitas game yang sedang dimainkan	8,9,10 (3)
		Marah saat ditegur saat bermain game	11,12 (2)
		Merasa antusias jika membahas game	13 (1)
		Sering menghabiskan waktu untuk bermain game dimanapun dan kapanpun	14 (1)
		Prestasi akademik menurun	15,16 (2)
		Kurang berinstraksi dengan lingkungan sekitar	17,18, (2)
2	Prilaku <i>Agresif</i>	Prilaku menyerang	1,2,3 (3)
		Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya	4,5,6 (3)
		Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasaranya	7,8,9 (3)
		Perilaku yang melanggar norma social	10,11,(2)
		Sikap bermusuhan terhadap orang lain	12,13,14 (3)
		Perilaku <i>Agresif</i> yang dipelajari	15,16 (2)

Lampiran 2. Daftar pertanyaan angket kecanduan game online

No	Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
1	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari?					
2	Pada hari libur saya banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ?					
3	saya pernah membeli item didalam <i>game online</i> yang saya mainkan?					
4	Selama saya bermain game online saya sudah melakukan pembelian item lebih dari 3x?					
5	Saya merasa ada manfaat dari membeli item di dalam game yang saya mainkan?					
6	saya sering memainkan game yang sama dalam jangka waktu lebih dari 1 bulan?					
7	saya telah memainkan game yang sama dalam jangka waktu 1-2 thn?					
8	Saya memiliki atau ikut serta dalam komunitas <i>game online</i> di akun social media saya?					
9	Saya memiliki team/guild/party/squad di game online yang saya mainkan?					
10	Saya dan teman-teman saya ketika berkumpul sering main game bersama? (mabar)					
11	Saya sering marah ketika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>game online</i> ?					
12	Ketika saya marah saat bermain <i>game online</i> saya sering berkata kasar?					
13	Saat saya berkumpul bersama teman-teman saya, saya sering mengobrolkan <i>game online</i> yang sedang aktif saya mainkan?					
14	Saya sering menghabiskan waktu saya untuk bermain <i>game online</i> ?					
15	Saya merasa sulit untuk mengikuti pelajaran di kelas dalam beberapa bulan terakhir?					
16	Saya sering telat saat datang kesekolah?					
17	Saya merasa malas untuk bermain dilingkungan saya karena tidak memiliki teman yang bermain game online yang sama dengan saya?					
18	Saya jarang mengikuti kegiatan yang ada di lingkungan saya?					

Lampiran 3. Daftar pertanyaan angket Prilaku Agresif

No	Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
1	Saya merasa bahwa perilaku menyerang Saya dipicu oleh tindakan atau perkataan orang lain?					
2	Saya pernah mengancam atau melakukan tindakan fisik terhadap orang lain?					
3	Dalam jangka waktu < 3 bulan kebelakang saya sering berkelahi dengan teman atau orang disekitar saya baik secara kata-kata atau secara fisik?					
4	Saya sering melakukan tindakan mencubit atau memukul diri sendiri?					
5	Saya pernah merasa sangat marah hingga saya merasa harus melampiaskan emosi saya kepada orang lain?					
6	Saya sering melampiaskan emosi atau rasa marah saya ke objek disekitar saya? Conth:membanting handphone					
7	Saya sering mendapati bahwa orang lain merasa tidak nyaman atau terganggu oleh perilaku Saya?					
8	Saya menyadari perilaku saya yang mungkin tidak diinginkan oleh orang lain sebelum mereka mengungkapkannya?					
9	Saya memahami mengapa orang lain tidak menyukai perilaku tertentu yang saya tunjukkan?					
10	Saya sering terlibat dalam perilaku yang dianggap melanggar norma sosial? Conth:berbohong					
11	Saya sering berbohong demi kepentingan atau tujuan saya pribadi?					
12	Saya sering merasa curiga terhadap orang disekitar saya?					
13	Saya sering merasa malas untuk menjawab pertanyaan dari orang tertentu?					
14	Saya sering tidak menjawab pertanyaan dari orang disekitar saya?					
15	Saya merasa bahwa sikap dan perilaku agresif dapat dipelajari dari pengalaman dan interaksi dengan orang di sekitar Saya?					
16	Saya percaya bahwa sikap dan perilaku agresif lebih banyak ditentukan oleh faktor bawaan dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan atau pengalaman? (Gen orang tua)					

Lampiran 4. SK pembimbing & Surat izin dari capdin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II CURUP
Jalan Sidomulyo, Tempel Rejo, Curup Selatan, Rejang Lebong, Bengkulu 39124,
Pos-el ccabdinwilayahii@gmail.com

SURAT REKOMENDASI
Nomor: 000.9.2/348/Cabdin.II/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Amrin Effendie, S.Sos
NIP : 196809132007011027
Pangkat/ Golongan : Penata / III.c
Jabatan : Kepala Sub Bagian Tata Usaha
Unit Kerja : Cabang Dinas Pendidikan Wilayah II Curup

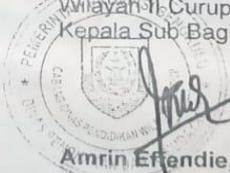
Berdasarkan Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup nomor: 611/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 tanggal 28 Mei 2024 dan Surat Rekomendasi dari Kepala SMKN 2 Rejang Lebong nomor: B.000.9.2/64/SMKN2RL/2024 tanggal 3 Juni 2024 untuk mahasiswa:

Nama : Geri Andhika
NIM : 20641010
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Fakultas : Tarbiyah
Waktu Penelitian : 28 Mei s.d 28 Agustus 2024
Tempat Penelitian : SMKN Negeri 2 Rejang Lebong

Pada prinsipnya kami **Menyetujui** untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk memperoleh data penyusunan Skripsi dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online pada Perilaku Agresif Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong".

Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Rejang Lebong: \${tanggal_naskah}
A.n Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah II Curup
Kepala Sub Bagian Tata Usaha


Amrin Effendie, S.Sos
Penata / III.c
NIP 196809132007011027



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : **463** /In.34/FT/PP.09/11/2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- | | |
|----------------------|--|
| Menimbang | : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ; |
| Mengingat | : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| Menperhatikan | : 1. Surat Permohonan Penerbitan SK Pembimbing An. Feri Andhika
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Sabtu, 08 Juli 2023 |

MEMUTUSKAN :

Mencetakkan

Pertama

- | | | |
|------|----------------------------|-----------------------------------|
| : 1. | Dr. Fadila, M.Pd | NIP. 19790914 200801 2 011 |
| : 2. | Dr. Sumarto, M.Pd.I | NIP. 19900324 201903 1 013 |

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Feri Andhika**

N I M : **2061016**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Prilaku Agresif Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong**

Kedua

: Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga

: Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat

: Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima

: Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam

: Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh

: Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 14 November 2023 /



Lampiran 5. Surat rekomendasi Capdin



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II CURUP
Jalan Sidomulyo, Tempel Rejo, Curup Selatan, Rejang Lebong, Bengkulu 39124,
Pos-el ccabdinwilayahii@gmail.com

SURAT REKOMENDASI
Nomor: 000.9.2/348/Cabdin.II/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Amrin Effendie, S.Sos
NIP : 196809132007011027
Pangkat/ Golongan : Penata / III.c
Jabatan : Kepala Sub Bagian Tata Usaha
Unit Kerja : Cabang Dinas Pendidikan Wilayah II Curup

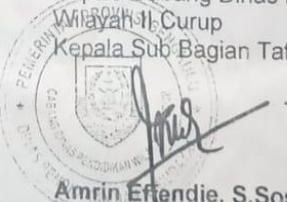
Berdasarkan Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup nomor: 611/In.34/FT/PF.00.9/05/2024 tanggal 28 Mei 2024 dan Surat Rekomendasi dari Kepala SMKN 2 Rejang Lebong nomor: B.000.9.2/64/SMKN2RL/2024 tanggal 3 Juni 2024 untuk mahasiswa:

Nama : Feri Andhika
NIM : 2064101C
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Fakultas : Tarbiyah
Waktu Penelitian : 28 Mei s.d 28 Agustus 2024
Tempat Penelitian : SMKN Negeri 2 Rejang Lebong

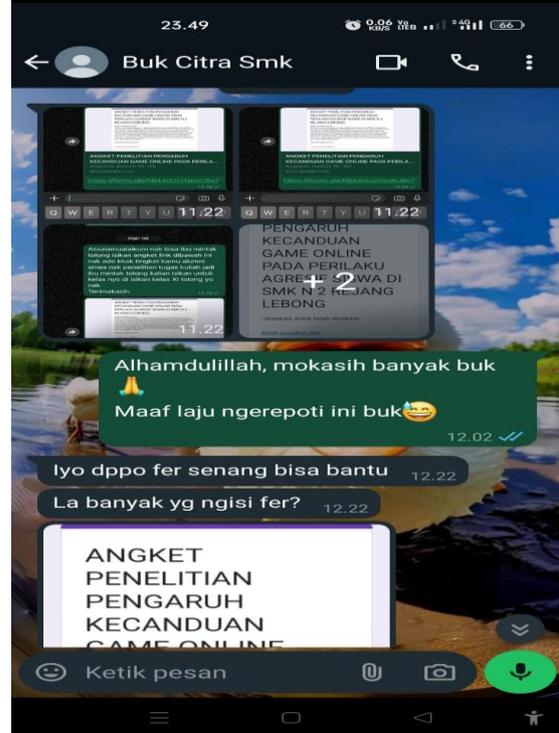
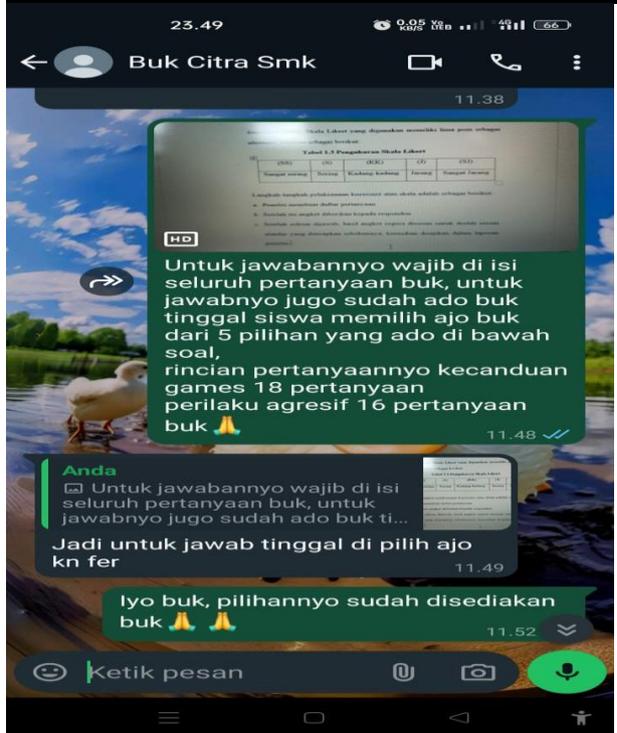
Pada prinsipnya kami **Menyetujui** untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk memperoleh data penyusunan Skripsi dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online pada Perilaku Agresif Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong".

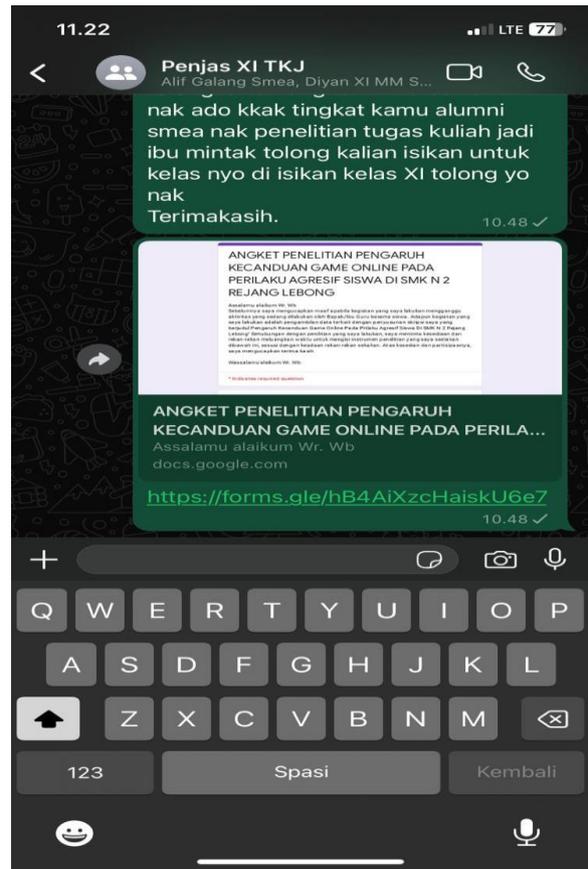
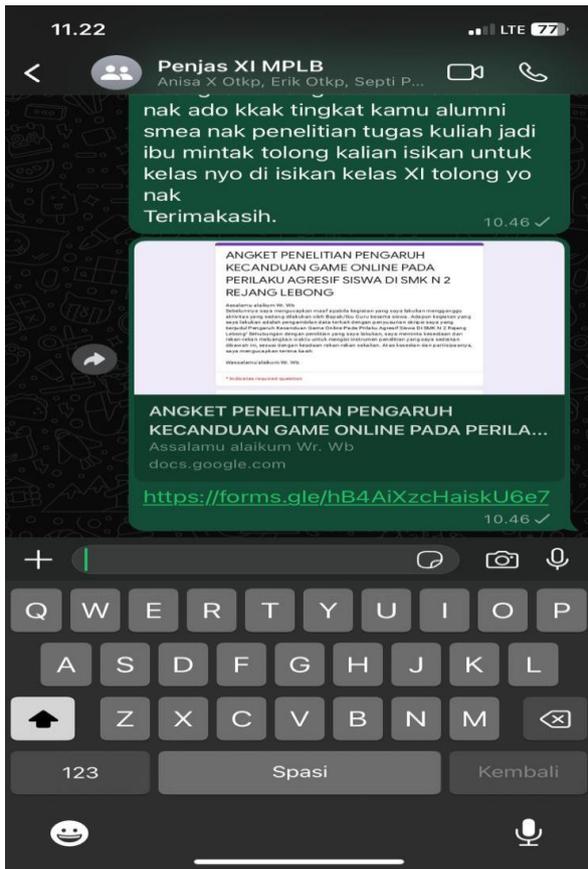
Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

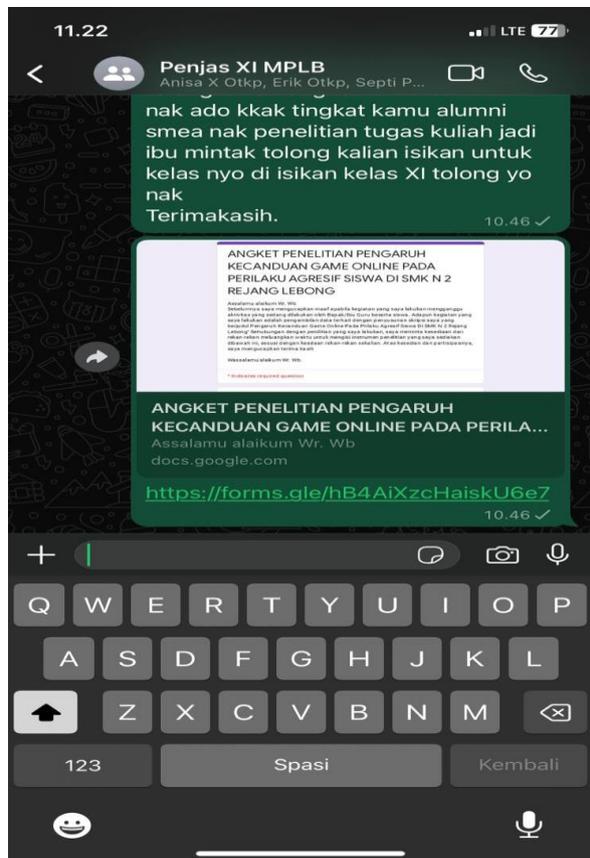
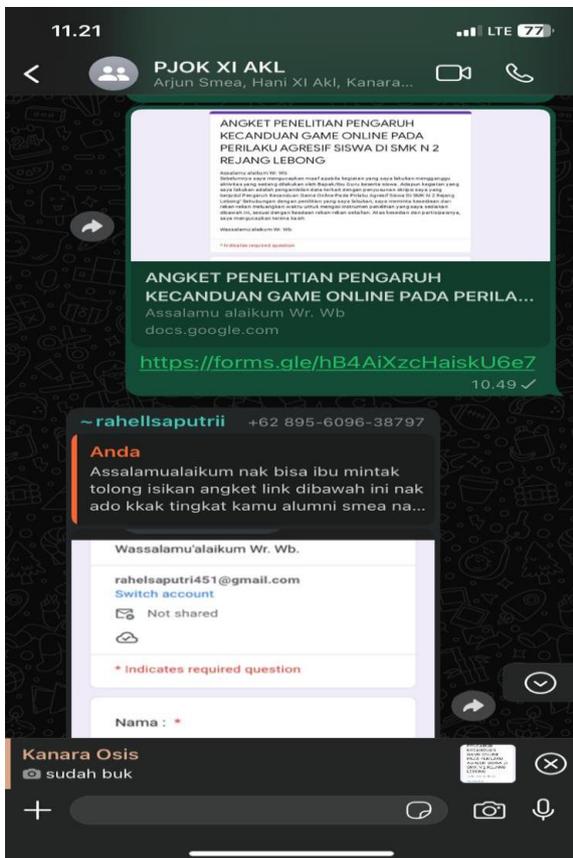
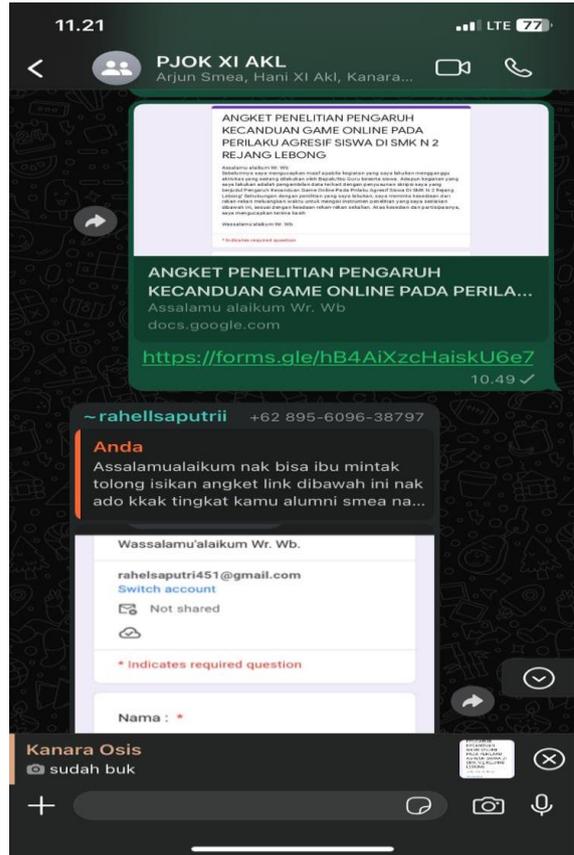
Rejang Lebong: \${tanggal_naskah}
A.n Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah II Curup
Kepala Sub Bagian Tata Usaha

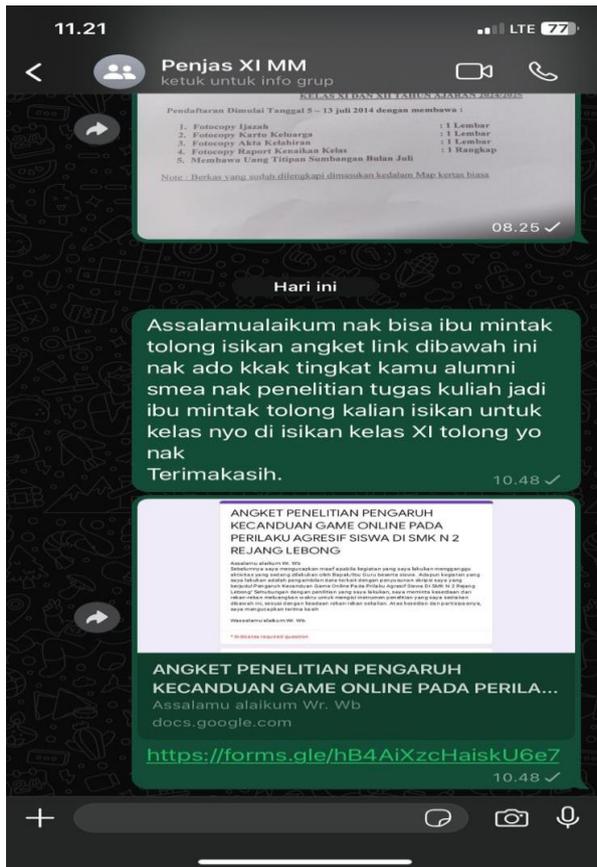

Amrin Effendie, S.Sos
Penata / III.c
NIP 196809132007011027

Lampiran 6. Dokumentasi penyebaran angket









Lampiran 7. Data pengisian angket

NO	Nama :	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	
1	D	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	4	5	5	
2	P	3	3	5	5	5	3	4	3	5	5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	5	3		
3	A	3	2	3	4	3	4	4	5	5	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3		
4	A	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	1	3	3		
5	D	1	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	1	2	2	1	2	2		
6	M	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2		
7	S	2	3	4	3	2	3	1	1	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	4	5	3		
8	R	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	1	3	2	2	3	3	3	3		
9	F	1	2	2	1	3	2	2	1	4	4	3	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	2	4	4	4	5	1	2	2	4	4	4	3		
10	R	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	1	2	3	3	4	2	3	3	5	2	2		
11	K	3	1	3	1	5	4	5	3	4	1	5	4	1	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5	2	5	4	4	3	3	2	1		
12	Y	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2		
13	A	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	3	4	5	3	3	3	5	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3		
14	F	4	4	4	4	4	2	2	3	5	5	3	3	4	3	2	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2		
15	E	1	2	1	2	4	5	1	1	2	3	2	2	1	3	1	3	1	1	1	5	1	2	3	1	3	1	3	5	3	4	1	2	1	1	
16	R	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1		
17	A	1	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1		
18	D	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	3		
19	W	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	5	2	2	3	2	4	4	5	3	3	3	3	3	3		
20	F	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	2	5	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	5	3	2	3	4	4	4	2	1	3		
21	K	3	3	5	5	5	3	4	4	5	3	4	5	3	3	3	5	4	2	2	4	5	5	4	3	5	3	3	5	4	4	5	3	3		
22	M	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	3	5	3	5	3	5	2	3	4	4	4	3	5	3	2	3	5	5	3	4	3	5		
23	A	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	4	2	3	3	2	5	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2		
24	A	1	1	3	3	3	1	1	4	1	1	3	3	1	1	2	2	1	1	1	3	4	5	5	3	1	5	5	2	2	2	2	2	2		
25	G	4	2	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3		
26	P	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3		
27	S	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5		
28	D	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	5	4	2	3	4	3	5	4	2	4	2	4	3	3	4	5	4		
29	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4		
30	A	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5		
31	E	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	2	4	1	2	5	4	5	4	5	4		
32	R	1	1	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	4	5	2	2	3	1	2	3	2	
33	D	2	2	3	4	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1	5	5	3	2	3	2	3	2	3	2	3	
34	L	1	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	1	3	3	3		
35	C	3	4	5	5	5	4	2	4	4	5	3	4	3	5	3	4	5	3	3	4	3	5	4	5	3	2	3	3	5	3	4	3	3		
36	F	1	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5	3	5	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4		
37	T	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	5	3	4	5	3	
38	P	3	3	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	5	5	3	3	3	4	3	5	3	5	4	3	2	4	4	3	5	4	3		
39	R	4	3	5	5	5	4	4	3	3	5	4	3	4	3	3	5	3	3	3	2	3	5	3	4	3	5	2	3	4	5	3	5	3	5	
40	R	4	3	4	5	3	3	4	3	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	3	2	4	3	4	5	4	3	2	3	4	4	3	3	2		
41	V	3	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	2	4	3	4	5	1	2	3	4	4	3	3	2	3	
42	R	1	2	3	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	2	5	1	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	
43	D	5	2	5	5	5	2	2	3	4	5	3	3	3	4	4	5	5	1	4	5	5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	1	5	5		
44	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	5	5	1	1	1	3	2	3	2	4	1	2	1	3
45	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
46	R	2	2	5	5	5	5	1	5	1	1	5	5	2	2	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
47	G	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	5	2	5	5	3	4	2	2	3	4	4	3	2	3	3	1	1	1	
48	A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
49	P	4	4	1	4	1	4	3	5	3	3	1	1	5	5	1	1	2	5	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	4	4		
50	M	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	2	1	2	4	4	1	4	4	2	2	2	1	3	4	3	1	4	5	4	1	1	
51	Y	2	1	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	1	1	3	2	3	5	1	2	3	3	1	3	1	4	4	1	3	1	2	3	5	5	
52	P	5	5	4	3	1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	1	4	4	5	4	1	5	4	1	2	1	1	2	1	5	5	5	4	1	
53	R	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	5	3	1	5	2	2	1	2	1	1	1	3	5	2	1	2	1	3	3	1	
54	R	3	1	1	3	2	1	1	3	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	4	2	3	1	2	1	2	2	4	
55	M	3	1	4	4	3	1	3	2	2	1	2	1	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	5	3	3	3	2	2	2	2	2	2	
56	A	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	4	1	3	4	2																			

Lampiran 9. Tabulasi data perilaku agresif

NO	Perilaku Agresif																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	4	5	4	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	4	5	5	70
2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	5	3	52
3	2	4	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	58
4	3	2	2	1	4	5	3	4	3	3	2	2	2	2	1	3	42
5	1	3	2	5	2	2	1	4	5	3	1	2	2	1	2	2	38
6	4	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	42
7	3	1	1	3	3	2	5	2	3	1	3	1	3	4	5	3	43
8	3	3	2	3	2	2	3	4	4	1	3	2	2	3	3	3	43
9	1	2	1	1	2	4	4	4	5	1	2	2	4	4	4	3	44
10	4	2	2	2	1	2	3	3	4	2	3	3	3	5	2	2	43
11	1	2	3	4	5	3	5	2	5	4	4	3	3	2	2	1	49
12	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	48
13	3	5	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	56
14	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	48
15	5	1	2	3	1	3	1	3	5	3	4	1	2	1	1	1	37
16	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	40
17	1	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	40
18	1	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	2	2	1	3	41
19	5	2	2	3	4	2	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	52
20	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	4	4	4	2	1	3	47
21	2	4	5	5	4	3	5	3	3	5	4	4	4	5	3	3	62
22	3	4	4	4	3	5	3	2	3	5	5	5	3	4	3	5	61
23	1	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	41
24	1	3	4	5	5	3	1	5	5	2	2	2	2	2	2	2	46
25	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	43
26	1	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	40
27	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	72
28	2	3	4	3	5	4	2	4	2	4	3	3	4	5	4	4	56
29	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	60
30	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	72
31	4	5	4	5	5	2	4	1	2	5	4	5	4	5	5	4	64
32	2	1	3	2	2	2	2	4	5	2	2	3	1	2	3	2	38
33	2	2	2	3	3	3	1	5	5	3	2	3	2	3	2	3	44
34	3	3	2	1	2	2	3	4	2	2	3	3	1	3	3	3	40
35	4	3	5	4	5	3	5	3	2	3	3	5	3	4	3	3	58
36	3	4	3	5	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	55
37	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	5	3	4	5	3	58
38	3	4	3	5	3	5	4	3	2	4	4	3	5	5	4	3	60
39	2	3	5	3	4	3	5	2	3	4	5	3	5	3	5	5	60
40	3	2	4	3	4	5	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	52
41	4	3	2	4	3	4	5	1	2	3	4	4	3	3	2	3	50
42	1	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	36
43	4	5	5	4	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	1	5	58
44	1	2	5	5	1	1	1	3	2	3	2	4	1	2	1	3	37
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
47	5	5	3	4	2	2	3	4	4	3	2	2	3	3	1	1	47
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
49	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	4	4	30
50	1	4	4	2	2	2	1	3	4	3	1	4	5	4	1	1	42
51	1	2	3	3	1	3	1	4	4	1	3	1	2	3	5	5	42
52	5	4	1	5	4	1	2	1	1	2	1	5	5	5	4	1	47
53	2	2	1	2	1	1	1	3	5	2	1	2	1	3	3	1	31
54	3	2	2	3	2	1	1	4	2	3	1	2	1	2	2	4	35
55	2	2	1	2	2	2	5	3	3	3	2	2	2	2	2	2	37
56	3	4	3	4	4	2	4	5	5	3	2	4	1	1	3	1	49
57	2	5	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	48
58	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	5	1	2	3	3	37
59	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	3	2	3	46
60	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	1	3	4	1	49
61	2	2	3	3	2	3	2	4	4	2	2	5	2	3	4	1	44
62	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	36
63	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	36
64	3	2	3	2	3	1	3	4	4	2	3	3	3	4	2	3	45
65	1	2	1	2	3	2	2	4	3	2	1	3	2	1	2	1	32
66	3	4	3	1	2	2	2	5	5	1	1	2	1	2	1	2	37

Lampira 10. Tabel Uji T

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Laampiran 11. Tabel *r Product Moment* (uji validitas)

Pada sig 0,05 (Two Tail)

N	r	N	R	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 12. Tabel R uji Korelasi

Df = n-2	Tingkat Signifikansi Untuk Uji 1 arah				
	0,05	0,025	0,001	0,005	0,0005
	Tingkat Signifikansi Untuk Uji 2 arah				
	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
61	0,2091	0,2480	0,2925	0,3223	0,4048
62	0,2075	0,2461	0,2902	0,3198	0,4018
63	0,2058	0,2441	0,2880	0,3173	0,3988
64	0,2042	0,2423	0,2858	0,3150	0,3959
65	0,2027	0,2404	0,2837	0,3126	0,3931
66	0,2012	0,2387	0,2816	0,3104	0,3903
67	0,1997	0,2369	0,2796	0,3081	0,3876
68	0,1982	0,2352	0,2776	0,3060	0,3850
69	0,1968	0,2335	0,2756	0,3038	0,3823
70	0,1954	0,2319	0,2737	0,3017	0,3798
71	0,1940	0,2303	0,2718	0,2997	0,3773
72	0,1927	0,2287	0,2700	0,2977	0,3748
73	0,1914	0,2272	0,2682	0,2957	0,3724
74	0,1901	0,2257	0,2664	0,2938	0,3701
75	0,1888	0,2242	0,2647	0,2919	0,3678
76	0,1876	0,2227	0,2630	0,2900	0,3655
77	0,1864	0,2213	0,2613	0,2882	0,3633
78	0,1852	0,2199	0,2597	0,2864	0,3611
79	0,1841	0,2185	0,2581	0,2847	0,3589
80	0,1829	0,2172	0,2565	0,2830	0,3568
81	0,1818	0,2159	0,2550	0,2813	0,3547
82	0,1807	0,2146	0,2535	0,2796	0,3527
83	0,1796	0,2133	0,2520	0,2780	0,3507
84	0,1786	0,2120	0,2505	0,2764	0,3487
85	0,1775	0,2108	0,2491	0,2748	0,3468
86	0,1765	0,2096	0,2477	0,2732	0,3449
87	0,1755	0,2084	0,2463	0,2717	0,3430
88	0,1745	0,2072	0,2449	0,2702	0,3412
89	0,1735	0,2061	0,2435	0,2687	0,3393
90	0,1726	0,2050	0,2422	0,2673	0,3375

Lampiran 13. Kartu konsultasi skripsi P1



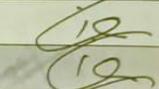
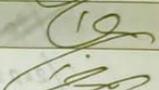
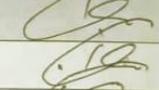
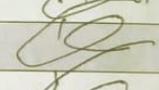
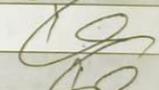
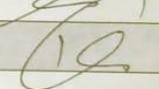
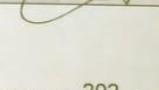
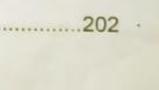
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

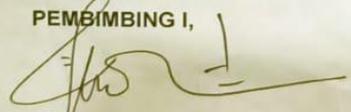
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Fery Anshika
NIM	: 20641016
PROGRAM STUDI	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Fadila M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Dr. Sumarto M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh kecanduan game online pada perilaku agresif siswa di smk N 2 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	7/05/2024	Perbaikan Bab I - III	
2.	22/05/2024	BAB I - III	
3.	7/06/2024	Instrumen angket	
4.	11/06/2024	BAB I - III	
5.	13/06/2024	BAB I - IV	
6.	15/06/2024	BAB I - V	
7.	20/07/2024	BAB III - V	
8.	25/07/2024	BAB III - V	
9.	30/07/2024	BAB V	
10.	01/08/2024	BAB IV	
11.	07/08/2024	Abstrak	
12.	09/08/2024	Acc skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

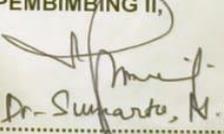
PEMBIMBING I,



Dr. Fadila, M.Pd
NIP. 19760514 200801 2 011

CURUP,202 .

PEMBIMBING II,



Dr. Sumarto, M.Pd
NIP. 19600324 2013 03 10 15

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 14 Kartu Konsultasi P2

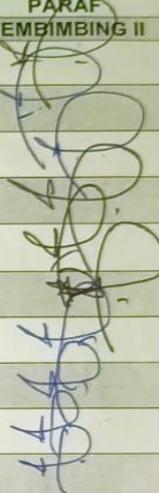


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

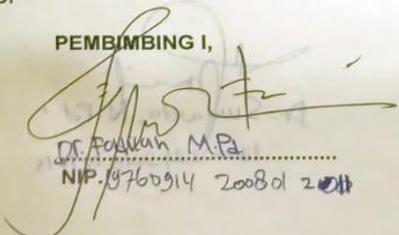
BELAKANG **KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Fery Andhika	
NIM	: 20641016	
PROGRAM STUDI	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam	
FAKULTAS	: Tarbiyah	
PEMBIMBING I	: Dr. Sumarto M.Pd	
PEMBIMBING II	: Dr. Fadlan M.Pd	
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Kecanduan Game online terhadap perilaku agresif siswa di SMK N 2 Pejang Lebans	
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	28/2/2024	Intisari Anglus	
2.	15/4/2024	Intisari Anglus	
3.	5/5/2024	Perbaikan	
4.	28/5/2024	Lesi Penelitian	
5.	29/5/2024	Cek Penelitian	
6.	17/7/2024	Cek Penelitian	
7.	17/7/2024	Cek Penelitian	
8.	23/7/2024	Cek Penelitian	
9.	27/7/2024	Cek Penelitian	
10.	31/7/2024	Acc Sleepis	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

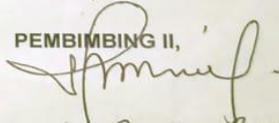
PEMBIMBING I,



Dr. Fadlan M.Pd
 NIP. 19760914 200801 2011

CURUP,202

PEMBIMBING II,



Dr. Sumarto, M.Pd.
 NIP. 1490 03 24 201803 1013