

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME *ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana (S-1) Psikologi



Disusun Oleh :

ANIS TIANI

F 100 090 142

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana (S-1) Psikologi**



Disusun Oleh :

ANIS TIANI

F 100 090 142

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mencapai
Derajat Sarjana S-1 Psikologi**

Oleh :

ANIS TIANI

F 100 090 142

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

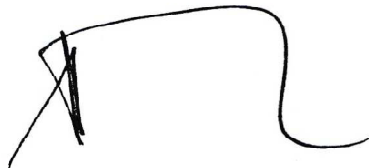
Diajukan oleh :

ANIS TIANI
F. 100 090 142

Telah disetujui untuk dipertahankan
Di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh :

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a final horizontal stroke.

Susatyo Yuwono, S.psi M.Si

Tanggal, 8 April 2014

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

Yang diajukan oleh :

ANIS TIANI

F 100 090 142

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 8 April 2014
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

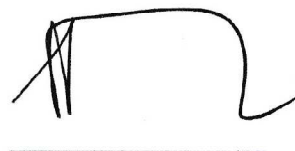
Susatyo Yuwono, S.psi M.Si

Penguji Pendamping I

Dra. Zahrotul Uyun, M. Si

Penguji Pendamping II

Dra. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si



Surakarta, 8 April 2014



Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan,



Taufik, M.Si, Ph.D

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANIS TIANI

NIM : F 100 090 142

Fakultas/ jurusan : Psikologi/ Psikologi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul Skripsi : **HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME*
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DI SURAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan apabila di lain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya. Surat pernyataan ini merupakan bentuk tanggung jawab moral saya sebagai penulis atau peneliti kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Surakarta, 8 April 2014

Yang menyatakan


Anis Tiani

085725150856

MOTTO

“Sesungguhnya Manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya kesabaran”

(Q.S. Al ‘Asr : 2-3)

“Sukses adalah ketika kita berani berdamai dengan keinginan kita, Sukses adalah perjalanan bukan tujuan”

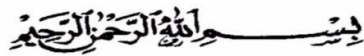
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan teruntuk :

- Bapak dan ibu tercinta yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan curahan kasih sayang yang tak ternilai harganya.
- Kakak-kakak tercinta yang telah memberikan do'a dan semangat dengan cara mereka sendiri.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, serta shalawat dan salam semoga tercurahkan selalu kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, sehingga pada akhirnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE**

DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DI SURAKARTA”

Skripsi ini tidak akan berhasil tersusun tanpa bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, dengan demikian pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada yang terhormat :

1. Taufik, M.Si, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
2. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si selaku pembimbing serta pembimbing akademik yang dengan sabar bersedia meluangkan waktu untuk memberikan masukan, pengarahan serta motivasi kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zahrotul Uyun, M.Si selaku dosen penguji pertama membimbing penulis serta memberikan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

4. Ibu Dra. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si selaku dosen penguji kedua yang bersedia meluangkan waktu memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kelurahan Karangasem Laweyan dan pemilik warnet Magic, Sanoe@net, Rainbow dan El nino yang telah memberikan ijin penelitian dalam skripsi ini.
6. Keluarga penulis ibu, bapak, kakak-kakak ku yang sudah memberi motivasi, dukungan materi dan do'anya trimakasih banyak.
7. Sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu-satu trimakasih buat dukungan dan do'anya.

Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga bantuan yang diberikan menjadi amalan kebaikan disisi Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 8April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian	6
C. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perilaku Agresif	8
1. Pengertian perilaku agresif	8
2. Aspek- aspek perilaku agresif	9
3. Faktor-faktor penyebab perilaku agresif	11
B. <i>Game Online</i>	16
1. Pengertian <i>Game Online</i>	16
2. Aspek-aspek bermain <i>Game Online</i>	18
3. Jenis-jensi <i>game online</i>	19
4. Dampak bermain <i>game online</i>	22
C. Hubungan antara Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif Anak	27
D. Hipotesis	30

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Identifikasi Variabel.....	31
	B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
	C. Subyek Penelitian.....	32
	D. Metode Pengumpulan Data	33
	E. Validitas dan Reliabilitas	36
	F. Metode Analisis Data	37
BAB IV	LAPORAN PENELITIAN	
	A. Persiapan Penelitian	
	1. Orientasi Kancan Penelitian	38
	2. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	39
	B. Pelaksanaan Penelitian	
	1. Penentuan Subyek Penelitian	42
	2. Try Out Terpisah.....	42
	3. Pelaksanaan skoring data.....	44
	4. Perhitungan Validitas dan Reliabilitas	44
	C. Analisis Data Penelitian	
	1. Uji Asumsi	47
	a. uji normalitas sebaran.....	47
	b. uji linieritas	47
	2. Uji Hipotesis	48
	3. Sumbagan Efektif.....	48
	4. Kategorisasi	48
	D. Pembahasan	52
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	56
	B. Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA.....	58
	LAMPIRAN	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

C. Alat Pengumpulan Data	62
D. Hasil Olah Data.....	79
E. Norma Kategorisasi	120
F. Surat Ijin dan Surat Keterangan Penelitian	125

DAFTAR TABEL

Tabel

A. Tabel 1.....	35
B. Tabel 2.....	36
C. Tabel 3.....	40
D. Tabel 4.....	41
E. Tabel 5.....	45
F. Tabel 6.....	46
G. Tabel 7.....	49
H. Tabel 8.....	50
I. Tabel 9.....	51

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DI SURAKARTA

ABSTRAK

Masalah perilaku agresif merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak di kemudian hari. Namun kenyataannya dari tahun-ketahun perilaku agresif anak semakin meningkat. Masalah perilaku agresif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu contoh penyebab anak berperilaku agresif adalah *game*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak di Surakarta. Hipotesis ada hubungan yang positif antara bermain *game online* dengan perilaku agresif anak.

Populasi penelitian adalah anak 3-12 tahun yang menungjungi *game center*. Sampel penelitian anak usia 9-12 tahun yang bermain *game online*. Penelitian ini dilakukan di warnet daerah kelurahan Karangasem, Laweyan, yang ditentukan dengan menggunakan teknik *insidental non random*. Alat ukur yang digunakan adalah skala perilaku agresif anak dan skala intensitas bermain *game online*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan *product moment* dengan memasukkan data menggunakan program aplikasi SPSS 15.

Hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,781 dengan $p < 0,01$ yang menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif anak. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian ini memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang tergolong sedang, sedangkan perilaku agresif yang tergolong sedang. Sumbangan efektif antara variabel bermain *game online* dengan perilaku agresif anak sebesar 61%.

Kata kunci: bermain *game online*, intensitas, perilaku agresif anak.