

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi Yang Berjudul

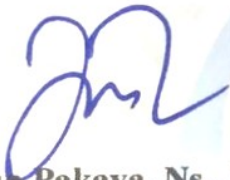
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI MAN 2 KABUPATEN GORONTALO**

**OLEH**

**RADIFAN ADRIANSYAH  
NIM : 841 417 135**

**Telah diperiksa dan disetujui**

**Pembimbing I**



**Dr. Nasruh Pakaya, Ns., M.Kep**  
**NIP. 197611181996021002**

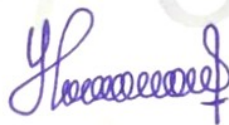
**Pembimbing II**



**dr. Muhi Nur Syukriani Yusuf, M.Med.,Ed**  
**NIP. 197610122010121002**

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan**



**Yuniar M. Soeli, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.Jiwa**  
**NIP. 198506212008122003**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi Yang Berjudul

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI MAN 2 KABUPATEN GORONTALO**

**OLEH**

**RADIFAN ADRIANSYAH  
NIM : 841 417 135**

**Telah dipertahankan didepan dewan penguji**

**Hari/Tanggal : Jum'at, 31 Desember 2021  
Waktu : 16.00 WITA**

**Penguji**

- |  |        |
|--|--------|
| 1. <u>Dr. Nasrun Pakaya, Ns., M.Kep</u><br>NIP. 197611181996021002           | 1..... |
| 2. <u>dr. Muh Nur Syukriani Yusuf, M.Med., Ed</u><br>NIP. 197610122010121002 | 2..... |
| 3. <u>dr. Sri Andriani Ibrahim, M.Kes</u><br>NIP. 197103072000122001         | 3..... |
| 4. <u>Ns. Cindy Puspita S.H. Jafar, M.Kep</u>                                | 4..... |

**Gorontalo, 31 Desember 2021**

**Dekan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan**



**Prof. Dr. Hj. Herlina Jusuf, Dra., M.Kes**  
NIP. 196310011988032002

## ABSTRAK

**Radifan Adriansyah. 2021.** *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di MAN 2 Kabupaten Gorontalo.* Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr. Nasrun Pakaya, Ns., M.Kep<sup>2</sup>, Pembimbing II dr. Muh. Nur Syukriani Yusuf, M.Med., Ed<sup>3</sup>

Remaja (*adolescence*) diartikan menjadi masa perkembangan transisi antara masa anak serta masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Salah satu permasalahan yang dialami remaja saat ini yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang berdampak negatif bagi remaja. Salah satu dampaknya yaitu perilaku agresif. Perilaku agresif yang di timbulkan remaja bisa berupa agresif fisik maupun verbal yang membuat kerugian bagi lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di MAN 2 kabupaten Gorontalo.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan *cross-sectional*. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *total sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 63 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan uji *Speaman Rank*.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa, dari 63 responden sebagian besar responden mengalami kecanduan *game online* kategori sedang yaitu sebanyak 60 responden (95.2%) dan sebanyak 61 responden (96.8%) yang mengalami perilaku agresif kategori sedang. Hasil uji statistik diperoleh *Sig. 2-tailed* 0.002 ( $\alpha < 0.05$ )

Kesimpulan penelitian ini yakni terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di MAN 2 kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk dapat menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa sehingga siswa bisa fokus dalam belajar dan teralihkan dari bermain *game online* maupun terhindar dari terjadinya perilaku agresif.

**Kata Kunci:** Kecanduan game online, perilaku agresif, remaja  
**Daftar Pustaka:** 56 (2011-2020)

## ABSTRACT

**Radifan Adriansyah. 2021.** *Relationship between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Adolescents at MAN 2 of Gorontalo Regency.* Undergraduate Thesis. Study Program of Nursing Science, Faculty of Sports and Health, State University of Gorontalo. **The Principal Supervisor is Dr. Nasrun Pakaya, Ns., M.Kep<sup>2</sup>, and the Co-supervisor is dr. Moh. Nur Syukriani Yusuf, M.Med., Ed<sup>3</sup>.**

Adolescence is defined as a period of transitional development between childhood and adulthood, which includes biological, cognitive, and social-emotional changes. One of the problems experienced by teenagers today is an addiction to online games. Online game addiction is characterized by the extent to which a person plays games excessively, which has a negative impact on teenagers. This addiction can lead to aggressive behavior, such as physical and verbal aggression, that can harm the environment. This study aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents at MAN 2 of Gorontalo district.

This research is a type of quantitative research using descriptive analysis with a cross-sectional approach. The sampling technique used is the total sampling technique with a total sample of 63 male students. This study utilizes the Spearman Rank test.

The results found that from the total of 63 respondents, 60 respondents (95.2%) experienced moderate category in online game addiction, and 61 respondents (96.8%) experienced moderate category in aggressive behavior. Statistical test results obtained Sig. 2-tailed 0.002 ( $\alpha < 0.05$ )

Therefore, it is concluded that there is a relationship between online game addiction and adolescent aggressive behavior in MAN 2 of Gorontalo district. This research is expected to be an input for schools to develop learning methods that are preferred by students to keep them focused on learning and prevent them from online games distraction. *(UPT. BAHASA)* can lead to aggressive behavior.

**Keywords: Online game addiction, aggressive behavior, adolescents**

**Reference: 56 (2011-2020)**

