

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FKIP Jurusan BK

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas XII IPS SMAN 7 Bekasi

Fawzia Rachmawati

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=73627&lokasi=lokal>

Abstrak

Fawzia Rachmawati. NIM: 1401015045. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas XII IPS di SMAN 7 Bekasi. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2018.

Latar belakang permasalahan intensitas bermain game online terjadi karena fenomena bermain game online yang marak ditengah perkembangan teknologi, sehingga dengan waktu yang tidak dibatasi dapat membuat siswa tidak peduli dengan kehidupan secara nyata, sehingga dapat memicu perilaku agresif. Penelitian bertujuan untuk memperoleh hasil secara deskriptif pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif siswa. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif korelasi dengan populasi berjumlah 107 siswa, menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang bermain game online, dan sampel penelitian terdiri dari 48 siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrumen tes berbentuk pernyataan yang telah diuji melalui uji validitas dan reliabilitas yang menghasilkan nilai Alpha Cronbach 0,998 dan 0,999 yang memiliki arti reliabilitas tinggi. Uji normalitas menggunakan uji Saphiro Wilk dan diperoleh hasil data berdistribusi normal. Uji hipotesis yang digunakan adalah Spearman rho dan diperoleh Sig (2-tailed) sebesar 0,70. Dasar pengambilan keputusan ialah apabila nilai sig 0,000 atau $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 di tolak atau H_a diterima. Hasil penelitian pada uji korelasi Spearman diperoleh nilai signifikansi $> 0,5$, maka H_a ditolak. Hasil penelitian tidak ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif siswa.

Kata kunci: Intensitas Bermain Game Online, Perilaku Agresif