

**HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU  
ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 6  
TAMBUN SELATAN**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH :**

**PUTRI REGITA CAHYANI**

**NPM: 20.156.01.11.028**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1) DAN  
PENDIDIKAN PROFESI NERS SEKOLAH TINGGI  
ILMU KESEHATAN MEDISTRA INDONESIA**

**2024**

**HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU  
ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 6  
TAMBUN SELATAN**

**SKRIPSI**

Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan Pada Program S1  
Keperawatan STIKes Medistra Indonesia



**Disusun Oleh :**

**PUTRI REGITA CAHYANI**

**NPM: 20.156.01.11.028**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1) DAN  
PENDIDIKAN PROFESI NERS SEKOLAH TINGGI**

**ILMU KESEHATAN MEDISTRA INDONESIA**

**2024**

**HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PERILAKU ANTI  
SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 6 TAMBUN SELATAN**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh : PUTRI REGITA CAHYANI**

**NPM.20.156.01.11.028**

**Skripsi ini Telah Disetujui**

**23 Februari 2024**

**Pembimbing,**

**Kiki Deniati, S.Kep.,Ns., M.Kep**

**NIDN. 0316028302**

**Mengetahui,**

**Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan Pendidikan Profesi Ners  
STIKes Medistra Indonesia**

**Kiki Deniati, S.Kep., Ns., M.Kep**

**NIDN. 0316028302**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Putri Regita Cahyani  
NPM : 20.156.01.11.028  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Judul Skripsi : Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan (S1), Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia.

### DEWAN PENGUJI

Ketua Tim Penguji : Kiki Deniati, S.Kep.,Ns.,M.Kep (.....)  
NIDN. 0316028302

Pembimbing : Kiki Deniati, S.Kep.,Ns.,M.Kep (.....)  
NIDN. 0316028302

Anggota Tim Penguji : Arabta Malem Peraten Pelawi, S.Kep., NS., M.Kep (.....)  
NIDN. 03010118806

Mengetahui

Wakil Ketua I Bidang Akademik (S1) STIKes  
Medistra Indonesia

Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan  
STIKes Medistra Indonesia

Puri Kresnawati, SST., M.KM  
NIDN. 0309049001

Kiki Deniati, S.Kep,Ns.,M.Kep  
NIDN. 0316028302

Disahkan,

Ketua STIKes Medistra Indonesia

Dr. Lenny Irmawati, SST.,M.Kes

NIDN. 03190179902

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat, rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan Adiksi *Game online* Dengan Perilaku Anti Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Tambun Selatan” tepat pada waktunya.

Tugas skripsi adalah karangan ilmiah yang ditulis oleh mahasiswa sebagai bagian dari persyaratan akhir pendidikan akademisnya dan mahasiswa dalam menyusun ini selama lima bulan. Mahasiswa wajib mengerjakan tugas skripsi sampai dengan tuntas karena ini bagian dari persyaratan untuk lulus pendidikan serta meraih sarjana pada program studi keperawatan (S1) di STIKes Medistra Indonesia.

Selesaiannya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, terutama kepada yang saya hormati:

1. Usman Ompusunggu, SE selaku Pembina Yayasan STIKes Medistra Indonesia
2. Saver Mangandar Ompusunggu, SE, selaku ketua yayasan Medistra Indonesia.
3. Dr. Lenny Irmawati Sirait, SST., M.Kes, selaku ketua STIKes Medistra Indonesia.
4. Puri Kresnawati, SST., M.Kes, selaku wakil ketua I Bidang Akademik STIKes Medistra Indonesia.
5. Sinda Ompungunggu, SH selaku wakil ketua II Bidang Administrasi dan Kepegawaian STIKes Medistra Indonesia.
6. Hainun Nissa, SST., M.Kes, selaku wakil ketua III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni STIKes Medistra Indonesia.
7. Kiki Deniati, S.Kep, Ns, M.Kep selaku kepala Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan Pendidikan Profesi Ners STIKes Medistra Indonesia

sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam menyusun proposal penelitian ini

8. Rotua Suriyany, S, M.Kes, selaku Koordinator Skripsi.
9. Arabta Malem Peraten Pelawi, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen penguji 1
10. Seluruh jajaran dosen dan staff STIKes Medistra Indonesia yang turut membantu memberikan banyak ilmu, masukan dan arahan selama proses pendidikan.
11. Ayah dan Ibu tercinta yang penuh dengan keyakinan hati mendukung dan mendoakan dalam setiap proses yang dilalui penulis.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak agar kedepannya bisa semakin lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

Bekasi, 15 Januari 2023  
Yang membuat pernyataan

Putri Regita Cahyani  
NPM.20.256.01.11.028

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR SKEMA .....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
C. Tujuan Penelitian .....	5
1. Tujuan Umum.....	5
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Teoretis .....	6
2. Manfaat Praktisi .....	6
E. Keaslian Penelitian .....	7
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA .....	10
A. Remaja .....	10
B. Perilaku Anti Sosial .....	12
1. Definisi Perilaku Anti Sosial .....	12
2. Faktor-Faktor Perilaku Anti Sosial .....	14
3. Aspek-Aspek Perilaku Anti Sosial.....	16
4. Ciri-Ciri Perilaku Anti Sosial .....	17
C. Game Online .....	18

1. Definisi Game online .....	18
2. Definisi Adiksi <i>Game online</i> .....	20
3. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online.....	20
4. Aspek-Aspek Adiksi Game Online.....	24
5. Ciri-Ciri Adiksi <i>Game Online</i> .....	27
6. Pengaruh Adiksi Bermain <i>Game Online</i> .....	28
D. Hubungan Adiksi <i>Game Online</i> dengan Perilaku Anti Sosial .....	30
E. Kerangka Teori .....	31
F. Kerangka Konsep.....	32
G. Hipotesis Penelitian .....	33
BAB III .....	34
METODE PENELITIAN .....	34
A. Desain dan Jenis Penelitian .....	34
B. Populasi, Sampel dan Sampling.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel .....	35
3. Sampling .....	36
C. Ruang Lingkup Penelitian .....	36
1. Lokasi Penelitian .....	36
2. Waktu Penelitian .....	36
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Operasional .....	37
F. Jenis Data .....	39
1. Data primer .....	39
2. Data Sekunder .....	39



G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Instrumen Penelitian .....	40
1. Kuesioner Adiksi <i>Game Online</i> .....	41
2. Kuesioner Perilaku Anti Sosial .....	42
H. Uji Validitas dan Reabilitas.....	43
1. Uji Validitas.....	43
2. Uji Reabilitas .....	43
I. Pengolahan Data .....	44
1. <i>Editing</i> .....	44
2. <i>Coding</i> .....	44
3. <i>Entry</i> .....	45
4. <i>Cleaning</i> .....	45
5. Tabulasi Data.....	45
J. Analisis Data .....	46
1. Analisa Univariat .....	46
2. Analisa Bivariat.....	46
K. Etika Penelitian .....	47
BAB IV .....	49
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian .....	49
1. Gambaran Umum Penelitian .....	49
2. Analisa Univariat .....	49
3. Analisa Bivariat.....	51
C. Pembahasan.....	52

1. Univariat .....	52
2. Bivariat.....	54
3. Keterbatasan Penelitian .....	57
BAB V.....	58
PENUTUP .....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran .....	58
LAMPIRAN .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.3 Jenis Instrumen Kepatuhan Minum Obat .....	31
Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Ekslusi .....	35
Tabel 3.2 Waktu Penelitian .....	37
Tabel 3.3 Definisi Operasional .....	38
Tabel 3.4 Blue Print Kuesioner Adiksi Game Online .....	42
Tabel 3.5 Blue Print Kuesioner Perilaku Anti Sosial .....	42
Tabel 3.6 Jenis Kelamin .....	45
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Adiksi Game Online Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan .....	49
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perilaku Anti Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan .....	49
Tabel 4.3 Hubungan Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan .....	50

## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori .....	31
Skema 2.2 Kerangka Konsep.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Informed Consent .....	77
Lampiran 2 Lembar Observasi dan Instrumen Penelitian .....	78
Lampiran 3 Surat Pengajuan Uji Validitas .....	83
Lampiran 4 Surat Balasan Uji Validitas .....	84
Lampiran 5 Email Izin Adopsi Instrumen Penelitian .....	85
Lampiran 6 Surat Pengajuan Penelitian .....	86
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian .....	87
Lampiran 8 Hasil Uji Chi-Square .....	88
Lampiran 9 Hasil Analisa Univariat .....	98
Lampiran 10 Hasil Analisa Bivariat .....	99
Lampiran 10 Master Tabel .....	100
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian .....	109
Lampiran 12 Biodata Peneliti .....	110

## ABSTRAK

### Hubungan Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

Mahasiswa<sup>1</sup>, Dosen Pembimbing<sup>2</sup>, Dosen Penguji<sup>3</sup>

Putri Regita Cahyani<sup>1</sup>, Kiki Deniati<sup>2</sup>, Arabta Malem Peraten Pelawi<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia<sup>1</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medisra Indonesia<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medisra Indonesia<sup>3</sup>

[Regitaputri276@gmail.com](mailto:Regitaputri276@gmail.com)<sup>1</sup>, [bundacadir@gmail.com](mailto:bundacadir@gmail.com)<sup>2</sup>, [arabtapelawi65@gmail.com](mailto:arabtapelawi65@gmail.com)<sup>3</sup>

**Latar belakang :** Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia tahun 2021, jumlah pemain game di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta orang di berbagai macam platform. Secara keseluruhan para pemain *game online* menikmati pengalaman mereka saat bermain, kenikmatan dan kesenangan tersebut akan mendorong mereka untuk kecanduan dalam bermain *game online*. Para pecandu kadang-kadang dapat mengambil risiko kehilangan hubungan dengan orang di sekitarnya.

**Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam apakah terdapat hubungan adiksi game online dengan perilaku anti-sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

**Method:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan design observasi analitik. Untuk menguji hubungan antar variabel menggunakan metode cross sectional dengan analisa data menggunakan uji Chi-Square. Populasi pada penelitian ini murid kelas 11 IPS di SMA Negeri 6 Tambun Selatan. Adiksi game online di peroleh melalui kuesioner perilaku anti-sosial pada remaja menggunakan kuesioner.

**Hasil:** Nilai signifikansi yang diperoleh (*p value* 0,00). Hasil yg diperoleh dari pengolahan data adanya hubungan antara adiksi game online dengan perilaku anti sosial pada remaja. Hal ini dikarenakan ketika seseorang mengalami kecanduan terhadap game online memiliki kepekaan terhadap lingkungan sosial yang rendah karena sebagian besar waktunya dihabiskan dalam permainan.

**Kata kunci:** Adiksi, game online, anti sosial.

## **ABSTRACT**

### ***The Relationship between Online Game Addiction and Anti-Social Behavior in Adolescents at SMA Negeri 6 Tambun Selatan***

*Researchers<sup>1</sup>, Supervisor<sup>2</sup>, Examiner<sup>3</sup>*

Putri Regita Cahyani<sup>1</sup>, Kiki Deniati<sup>2</sup>, Arabta Malem Peraten Pelawi<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia<sup>1</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medisra Indonesia<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medisra Indonesia<sup>3</sup>

[Regitaputri276@gmail.com](mailto:Regitaputri276@gmail.com)<sup>1</sup>, [bundacadir@gmail.com](mailto:bundacadir@gmail.com)<sup>2</sup>, [arabtapelawi65@gmail.com](mailto:arabtapelawi65@gmail.com)<sup>3</sup>

**Background:** *Indonesia Game Industry Ecosystem Map 2021, the number of game players in Indonesia reached more than 170 million people across various platforms. Overall, online game players enjoy their experience while playing, the enjoyment and fun will encourage them to be addicted to playing online games. Addicts can sometimes risk losing relationships with people around them.*

**Objective:** *This study aims to examine more deeply whether there is a relationship between online game addiction and anti-social behavior in adolescents at SMA Negeri 6 Tambun Selatan.*

**Methods:** *This study uses quantitative methods with analytic observational design. To test the relationship between variables using cross sectional method with data analysis using Chi-Square test. The population in this study was 11th grade social studies students at SMA Negeri 6 Tambun Selatan. Online game addiction was obtained through a questionnaire of anti-social behavior in adolescents using a questionnaire.*

**Results:** *The significance value obtained (p value 0.00). The results obtained from data processing are the relationship between online game addiction and anti-social behavior in adolescents. This is because when someone is addicted to online games, they have low sensitivity to the social environment because most of their time is spent in the game.*

**Keywords:** *Addiction, online games, anti-social behavior.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat, Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014). Remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet, smartphone, dan *game online* (Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths, & van de Mheen, 2013; Tsitsika et al., 2014).

Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Kurniasari, 2019). Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Saat ini penggunaan *game online* merupakan salah satu permasalahan yang banyak diperbincangkan dan telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat.



Dengan adanya *game online* ini meniadakan batas antara ruang dan waktu, tidak bisa dipungkiri bahwa akhirnya *game online* mengubah gaya hidup masyarakat. Hal ini merupakan salah satu masalah yang dialami remaja masa kini yang akhirnya berdampak munculnya perilaku anti-sosial. Sesuai Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia tahun 2021, Kominfo menyatakan, jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta orang di berbagai macam platform. Sebanyak 84 persen responden Indonesia adalah pemain *game* di ponsel, 43 persen pemain yang menggunakan komputer atau desktop (PC) Lalu 20 persen pemain *game* perangkat notebook atau laptop dan *game* konsol 9,5 persen. Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. *We are social* menyebutkan ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022. Pemain *game* di Indonesia lebih banyak menghabiskan waktu bermainnya di *smartphone*, dengan rata-rata 11 jam per minggu, pemain *game* di komputer sekitar delapan hingga sembilan jam per minggu dan pemain *game* konsol sekitar tujuh jam per minggu Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki waktu bermain *game online* yang tinggi (Rizaty dan Bayu, 2023)

Pemain *game online* biasanya bersenang-senang, Eksposur *game online* dari para pemain tampaknya menyenangkan, menghibur, interaktif, dan santai. Secara keseluruhan para pemain *game online* menikmati pengalaman mereka saat bermain, kenikmatan dan kesenangan tersebut akan mendorong mereka untuk kecanduan dalam bermain *game online*. Hasil studi menunjukkan dampak adiksi *game online* pada kehidupan sehari-hari biasanya negatif. Para pecandu kadang-kadang dapat mengambil risiko kehilangan hubungan dengan orang di sekitarnya, kesempatan pendidikan atau karir karena Internet. Mereka mungkin berbohong kepada orang lain karena keterlibatan mereka yang berlebihan,

dan mereka juga menggunakan game online sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menyelesaikan emosi seseorang yang tidak menyenangkan seperti ketidak berdayaan, kecemasan, rasa bersalah, atau rasa malu.

Sebagai makhluk sosial manusia memiliki kemampuan sosial dan tidak luput dari kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Pada kenyataannya, tidak semua manusia dapat dengan mudah melakukannya, istilah anti-sosial adalah kata yang menggambarkan situasi tersebut. Perilaku anti-sosial merupakan perilaku disfungsi kepribadian yang ditandai dengan menarik diri dan menghindar secara sukarela terhadap interaksi sosial apapun, seorang anti-sosial juga cenderung tidak memperdulikan orang lain dan kadang cenderung berperilaku kasar. Beberapa hasil penelitian menyebutkan seseorang dengan sikap anti-sosial sesungguhnya dapat saja bersosialisasi dengan baik, namun beberapa dari mereka lebih memilih untuk tidak melakukannya dengan berbagai macam alasan seperti tidak tertarik untuk bersosialisasi, lebih menyukai kesendirian, dan berbagai alasan lainnya.

Morahan-Martin dan Schumacher menyatakan bahwa kesepian dikaitkan dengan peningkatan penggunaan internet. Rata-rata jam mingguan penggunaan internet orang-orang yang kesepian lebih tinggi daripada orang-orang yang tidak kesepian.. Orang yang kesepian menggunakan Internet ketika mereka merasa kesepian, depresi, atau cemas. Hal tersebut juga berlaku kepada pemain *game online*. Para pemain *game online* cenderung berinteraksi dengan teman-teman online. Mereka berpikir tentang aktivitas permainan sebelumnya atau mengantisipasi sesi permainan berikutnya, serta tidak dapat menahan diri dari pikiran tentang game tersebut pada sebagian besar waktu ketika mereka terjaga.

A.K Firmansyah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Sikap Apatitis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember menyebutkan bahwa adanya hubungan adiksi *game online* dengan perilaku anti-sosial pada remaja. Hal ini dikarenakan Kepuasan yang terus dicari remaja secara berlebihan ketika bermain game online dan menghadirkan dampak adiksi bagi pemainnya akan berdampak pada ketergantungan secara fisik dan psikologis pada permainan *game online* dan ada perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak memainkannya. Sedangkan remaja dengan rentang usia 12 sampai 21 tahun merupakan masa dimana diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun keluarga.

Berdasarkan fenomena yang berada di kalangan remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan banyak siswa dan siswi yang terpapar dengan *game online* dan sebagian besar dari siswa dan siswi tersebut memiliki waktu bermain rata-rata 3 jam sampai 5 jam dalam sehari dan diantaranya bahkan bisa bermain 10 jam dalam sehari. Beberapa dari siswa dan siswi tersebut juga mengaku pernah mengalami kecanduan *game online* yang sangat parah ketika pada masa pandemi covid-19 dimana semua kegiatan mereka hanya dapat dilakukan di rumah masing-masing dan hal tersebut menjadikan kesempatan untuk dapat bermain game online hingga larut malam bahkan sampai pagi hari.

Berdasarkan gambaran tersebut penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam fakta mengenai hubungan adiksi game online dengan kecenderungan sikap antisosial. Dalam penelitian ini respondennya adalah siswa dan siswi sekolah menengah atas yang aktif dalam permainan *game online*. Diharapkan dari penelitian ini didapatkan korelasi yang jelas antara variabel independen dengan variabel dependen sehingga dengan begitu para tenaga pendidik di sekolah maupun orang tua dapat membantu

mengawasi permasalahan pada saat tumbuh kembang yang dialami oleh remaja.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada saat seorang remaja memiliki tingkat adiksi game online yang tinggi, interaksi sosialnya cenderung menjadi bersifat tidak langsung, kepekaan terhadap sosialnya cenderung lebih rendah. Adiksi *game online* yang dialami oleh remaja, dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari remaja dalam aspek sosialnya (Orleans & Laney, 1997:64) (dalam S Irawan, 2021). Berdasarkan kondisi tersebut penulis melakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan “Apakah ada hubungan adiksi *Game online* dengan sikap anti sosial pada remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Tambun Selatan?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat adiksi *game online* dengan perilaku antisosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan tahun 2023.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui distribusi frekuensi adiksi *game online* pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.
- b. Mengetahui distribusi frekuensi kecenderungan perilaku anti sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.
- c. Menganalisis hubungan antisosial dengan perilaku adiksi *game online* pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

#### a. Bagi Institusi Pendidikan

- 1) Sebagai salah satu referensi untuk pengembangan bahan ajar keperawatan komunitas di perguruan tinggi.
- 2) Sebagai hasil dari tugas perguruan tinggi dalam mengamalkan Tri Dharma perguruan tinggi.

#### b. Bagi Peneliti

Diharapkan dari penelitian ini dapat membantu peneliti dalam menambah wawasan dan keilmuan mengenai adiksi *game online* dan hubungannya terkait perilaku anti sosial pada remaja.

### **2. Manfaat Praktisi**

- a. Bagi responden, diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran dan pengetahuan mengenai dampak adiksi *game online* yang dapat membuat sosial mereka terganggu.
- b. Bagi peneliti yang akan datang, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi landasan atau referensi bagi penelitian yang akan datang dan dapat dikembangkan lebih jauh lagi agar menjadi lebih sempurna.
- c. Bagi tempat penelitian, membantu analisa masalah di sekolah guna mendapatkan hasil yang dapat dievaluasi bagi tenaga pengajar agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

## E. Keaslian Penelitian

**Tabel 1.1 Keaslian Penelitian**

No.	Pengarang	Judul	Tahun	Hasil
1.	Nurul Hafiza Nasution	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Asosial Pada Remaja di Warnet Infinity Export	2020	Penelitian ini ditujukan untuk dapat mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial pada remaja di warnet infinity export. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala Kecanduan Bermain Game Online dan Perilaku Asosial Remaja. Hasil penelitian diketahui bahwa ada hubungan positif antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial remaja.
2.	Achmad Kurnia Firmansyah	Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kabupaten Jember.	2021	Skripsi ini meneliti tentang Hubungan Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kecamatan Sumbersari. Hasil dari penelitian ini adalah tingkat kecanduan game online pada remaja gamers di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember masih dalam kategori tinggi. Hal tersebut yang menyebabkan remaja gamers memiliki kecenderungan sikap apatis dan anti sosial.
3.	Wijaya, Nurhadi	Hubungan Perilaku Antisosial	2021	Penelitian yang dilakukan desain kuantitatif dengan jenis korelasi atau hubungan. Populasi dalam

		dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022		penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas XII IPS yaitu berjumlah 122 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 30 peserta didik. disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecanduan game online dengan variabel perilaku antisosial.
4.	Linda Hotmaida, Juliyanti Doloksarib	Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung.	2021	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris hubungan durasi bermain game online dengan interaksi sosial teman sebaya. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah 1) sebagian besar responden bermain game online secara berlebihan (> 3 jam/hari) yaitu sebanyak 163 orang (64,4%), 2) Sebagian responden dengan interaksi sosial pada kategori tinggi (53,0%), 3) Tidak ada hubungan antara durasi bermain game online dengan interaksi social teman sebaya.
5.	Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, Desak Putu Eka Nilakusmawati	Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial pada	2020	Hasil dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan nilai korelasi sebesar 0,8058964 dan Pvalue

		Remaja		sebesar 0,0001994. Dimana remaja yang semakin kecanduan bermain game online akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.
--	--	--------	--	--



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Remaja**

Masa remaja merupakan salah satu periode yang penting dalam suatu rentang kehidupan (Fitri, Zola, & Ifdil, 2018; Ifdil, Denich, & Ilyas, 2017). Pada masa ini para remaja memiliki kesempatan yang besar untuk mengalami hal-hal yang baru serta menemukan sumber-sumber dari kekuatan, bakat serta kemampuan yang ada didalam dirinya. Sementara itu pada masa remaja juga dihadapkan pada tantangan, batasan dan kekangan-kekangan yang datang baik dari dalam diri maupun dari luar dirinya sendiri. Dari segi definisi remaja merupakan individu yang telah mengalami masa baliq atau telah berfungsinya hormon reproduksi. Pengertian remaja dari segi umur yaitu individu yang berada dalam rentangan usia antara 13 sampai 21 tahun. Pada masa remaja mereka dituntut untuk menjalani tugas-tugas perkembangan (Falentini, Taufik, & Mudjiran, 2013).

Awal masa remaja berlangsung dari umur 13 tahun sampai 17 tahun. Saat ini istilah remaja mempunyai arti yang lebih luas dan tidak hanya meliputi kematangan fisik tetapi mental, emosional, dan sosial. Secara psikologis, masa remaja adalah bahwa usia anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan pada tingkatan yang sama (Restu & Yusri, 2013) (dalam M Jannah, 2017). Monks (2002) (dalam M jJannah, 2021) membatasi masa remaja yang berkisar dari usia 12 sampai 21 tahun yakni sampai selesainya pertumbuhan fisik. Pada masa remaja ini individu mencapai pertumbuhan fisik yang maksimal, dan pada masa ini pula mencapai kematangan kemampuan reproduksi.

William key (2015) mengemukakan beberapa tugas-tugas perkembangan dalam masa remaja sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- c. Mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat self-control (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (weltanschauung).
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya. Sebaliknya, manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugas perkembangannya akan membawa akibat negatif dalam kehidupan sosial fase-fase berikutnya, menyebabkan ketidakbahagiaan pada remaja yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berikutnya.

Berdasarkan pengertian remaja yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan suatu fase pertumbuhan dari anak yang belum matang menuju orang dewasa yang matang, suatu periode transisi secara biologis, psikologis, dan sosial. Perubahan ini terjadi dengan sangat cepat dan terkadang tanpa kita sadari. Perubahan fisik yang menonjol adalah perkembangan tanda-tanda seks sekunder, serta perubahan perilaku dan hubungan sosial dengan lingkungannya.

Perubahan-perubahan tersebut dapat mengakibatkan kelainan maupun penyakit tertentu bila tidak diperhatikan dengan seksama.

## **B. Perilaku Anti Sosial**

### **1. Definisi Perilaku Anti Sosial**

Chaplin (dalam NH Nasution, 2020) mengatakan perilaku asosial yaitu “Kekurangan atau tidak punya rasa sosial atau kesadaran sosial, tanpa memiliki nilai sosial” Orang yang tidak sosial atau asosial adalah orang yang tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial. Oleh karena itu, mereka tidak diterima oleh kelompok dan terpaksa menggunakan sebagian besar waktu mereka untuk berada seorang diri.

Seorang anak yang ingin diterima oleh teman dilingkungannya harus mampu menyesuaikan diri dalam kelompok tersebut tetapi terkadang anak tidak bisa mengontrol perilaku yang timbul dalam dirinya, serta anak sendiri tidak mengetahui apa yang sebenarnya dituntut oleh kelompok sosial sehingga menunjukkan perilaku yang tidak memenuhi hubungan sosial dengan orang lain sehingga timbul perilaku asosial.

Perilaku menyimpang atau perilaku asosial adalah hasil dari sosialisasi yang tidak sempurna. Ketidaktercapaian proses sosialisasi itu disebabkan juga oleh gagalnya individu atau kelompok untuk mengidentifikasi diri agar pola perilakunya sesuai dengan kaidah atau nilai sosial dimasyarakat. Hal itu berarti, pelanggaran terhadap norma, kaidah, dan tata nilai dapat dianggap sebagai perbuatan atau perilaku yang menyimpang. Beberapa contoh perilaku asosial dikalangan remaja dalam level kecil atau tidak melanggar hukum yaitu, sifat yang temperamental, mudah tersinggung, suka menyendiri, senang mengolok-olok atau mengejek, tidak peduli dengan keadaan sekitar, dan

bersikap dominan dalam sebuah kelompok.

Perilaku asosial dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang diekspresikan oleh seseorang atau beberapa orang anggota masyarakat secara disadari atau tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dan telah diterima oleh sebagian besar anggota masyarakat. Dengan kata lain, semua bentuk perilaku warga masyarakat yang tidak sesuai dengan norma dinamakan perilaku menyimpang.

Tidak ada satu sifat atau pola perilaku khas yang akan menjamin penerimaan sosial selama masa remaja. Penerimaan diri seseorang bergantung pada sekumpulan sifat dan pola perilaku yang disenangi remaja atau dapat menambah gengsi dari kelompok besar yang diidentifikasinya. Dengan demikian, tidak ada satu sifat atau pola perilaku yang menjauhkan remaja dari teman sebaya dan lingkungannya. Namun ada pengelompokan sifat yang membuat orang lain tidak menyukai atau menolaknya (Hurlock, 2003) (dalam NH Nasution, 2020). Perilaku asosial juga dapat diartikan sebagai gangguan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial yang disebabkan oleh lemahnya kontrol diri dan mereka lebih suka menarik diri dan menghindari secara sukarela terhadap lingkungan sosial, yang mana merupakan kasus paling banyak terjadi pada anak-anak dan remaja.

Perilaku asosial seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan secara positif, maka akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang. Sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan yang kasar dari orang tua, kurangnya perhatian dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik, maka perilaku sosial anak

cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan perilaku yang relatif tetap yang diperlihatkan oleh individu ketika berinteraksi dengan individu atau kelompok lain. Orang yang perilakunya mencerminkan keberhasilan sosialisasi dikatakan sebagai orang yang sosial. Sedangkan orang yang perilakunya tidak mencerminkan proses sosialisasi tersebut dikatakan sebagai asosial. Seseorang yang berperilaku asosial tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial.

## **2. Faktor-Faktor Perilaku Anti Sosial**

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku asosial menurut (Sumiati dkk, 2009) (dalam NH Nasution, 2020) adalah:

- a. Faktor tidak tercapainya identitas peran yaitu menggabungkan motivasi, nilai-nilai, kemampuan dan gaya yang dimiliki remaja dengan peran yang dituntut dari remaja.
- b. Faktor kontrol diri yang tidak kuat.
- c. Faktor usia biasanya terjadi pada remaja awal hingga remaja akhir berumur 21 tahun.
- d. Faktor jenis kelamin yang kebanyakan dialami oleh laki-laki
- e. Faktor harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah rendah.
- f. Faktor proses keluarga biasanya karena kurangnya dukungan keluarga seperti kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitas anak, kurangnya penerapan disiplin yang efektif dapat menjadi pemicu timbulnya perilaku asosial.
- g. Faktor pengaruh teman sebaya yang memberi pengaruh pada sikap, pembicaraan, minat maupun tingkah laku, remaja biasanya akan selalu berusaha memenuhi aturan-aturan kelompok agar tetap dapat diterima di kelompok sebayanya.

- h. Faktor kelas sosial ekonomi yang rendah serta faktor kualitas lingkungan tempat tinggal rendah yang ditandai dengan tingkat kriminalitas yang tinggi.

Adapun beberapa faktor lain yang mempengaruhi perilaku asosial seseorang menurut (Baron dan Byrne, 1991) (dalam Gery, 2018) sebagai berikut:

- a. Proses kognitif. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran seseorang akan berpengaruh terhadap perilakunya dimasyarakat.
- b. Perilaku dan karakteristik orang lain. Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya.
- c. Faktor lingkungan. Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku seseorang.

Begitu banyak dan begitu kompleks faktor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Perilaku yang timbul juga bermacam-macam sesuai dengan faktor mana yang menjadi penyebab dan dapat mempengaruhinya. Perilaku baik maupun perilaku buruk dapat timbul dari faktor-faktor tersebut.

Jadi dapat diasumsikan bahwa pengaruh teman sebaya dan juga kontrol diri yang tidak kuat dalam diri seorang remaja yang menjadi penyebab timbulnya keinginan untuk terus bermain game online. Mereka melihat bahwa bermain game online sedang menjadi tren dan membuat diri mereka ingin ikut-ikutan bermain game seperti temannya yang lain. Pada akhirnya mereka yang awalnya hanya ingin ikut-ikutan saja berubah menjadi kecanduan dan memberikan pengaruh yang besar terhadap para

remaja tersebut untuk terus bermain game online.

### 3. Aspek-Aspek Perilaku Anti Sosial

Kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Perilaku asosial dapat dilihat dari pola respon antar pribadi (Krech , 2004) sebagai berikut:

- a. *Social Timidity-Ascendance* yaitu tidak suka bergaul dan malu terhadap orang lain terutama kepada orang yang belum dikenal dengan arah berlawanannya Ascendance yaitu kecenderungan menampilkan diri.
- b. *Submissive-Dominace* yaitu mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain dengan arah berlawanannya dengan kecenderungan menguasai orang lain.
- c. *Social Initiative-Social Passivity* yaitu kecenderungan pasif dan acuh tak acuh dengan arah berlawanannya untuk memimpin orang lain.
- d. *Depence-Independent* yaitu kecenderungan bergantung pada orang lain dengan arah berlawanannya untuk bebas dari pengaruh orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa kecenderungan-kecenderungan tersebut merupakan hasil dan pengaruh dari faktor pertumbuhan dan perkembangan individu dalam lingkungan sosialnya yang mengakibatkan timbulnya perilaku asosial pada diri seseorang.

#### 4. Ciri-Ciri Perilaku Anti Sosial

Menurut Robert Hare dkk (2004) (dalam NH Nasution, 2020) Ciri-ciri umum perilaku asosial muncul pada usia 15 tahun keatas yaitu:

- a. Tidak mampu mematuhi norma-norma sosial. yaitu norma yang menyangkut perilaku-perilaku yang pantas dilakukan dalam menjalani interaksi sosialnya dimasyarakat.
- b. Tidak jujur dan sering berbohong atau berdusta untuk melindungi privasi mereka dimaksudkan untuk menghindari konsekuensi seperti rasa malu, ketidaksetujuan, atau teguran.
- c. Agresif, dan tidak bertanggung jawab yang ditandai dengan berulang kali terlibat dalam pertengkaran fisik (berkelahi) dan memiliki rasa emosional yang tinggi.
- d. Tidak memiliki perencanaan masa depan yaitu banyak menghabiskan waktunya untuk kesenangan pribadi dan mengabaikan kegiatan yang menjadi prioritas seperti belajar atau bersekolah.
- e. Sikap acuh tak acuh seperti tidak memperdulikan orang-orang disekitar yang membutuhkan bantuannya.
- f. Ceroboh terhadap diri sendiri dan orang lain seperti banyak menggunakan waktu hanya untuk sia-sia dan bertindak tidak sopan terhadap orang lain seperti berkata kasar.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Makmum (2003) (dalam NH Nasution, 2020) perilaku sosial individu dikatakan kurang atau tidak memadai manakala menunjukkan ciri-ciri respon interpersonal seperti:

- a. Kurang mampu bergaul secara sosial. Artinya seseorang yang memiliki perilaku sosial yang kurang (asosial) akan lebih suka menghabiskan waktu hanya untuk dirinya sendiri.
- b. Mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain.



- c. Pasif dalam mengelola kelompok. Artinya kurang berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok dimasyarakat.
- d. Tergantung pada orang lain bila akan melakukan sesuatu.

Kurangnya pengetahuan individu terhadap apa yang dituntut dalam kehidupan sosial membuat seseorang menjadi lebih bergantung kepada orang lain. Kecenderungan-kecenderungan tersebut merupakan hasil dan pengaruh dari faktor konstitusional, pertumbuhan, dan perkembangan individu dalam lingkungan sosial tertentu dan pengalaman kegagalan serta keberhasilan berperilaku pada masa lampau.

Dapat disimpulkan secara sederhana bahwa perilaku asosial bisa digambarkan sebagai perilaku yang tidak diinginkan yang menyebabkan individu tidak mampu bergaul dan menyesuaikan diri dilingkungan sosial nya yang merupakan lawan dari perilaku sosial.

## **C. Game Online**

### **1. Definisi Game online**

Salah satu permainan era modern saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (2005) (dalam Kurniawan 2017) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga di kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat game center selalu ramai dikunjungi.

Permainan online (*game online*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala (Lesley, 2014).(dalam NH Nasution, 2020)

*Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir *game online* identik dengan komputer, namun *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, handheld, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari maupun sekedar mengisi waktu luang.

Adapun definisi *game* yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan untuk setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan

atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Menurut Sigmund Freud dan Adler dalam Nurlaela (2017) bahwa permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.

## **2. Definisi Adiksi *Game online***

Kecanduan atau addiction menurut Grispon dan Bokular (1999) (dalam NH Nasution 2020) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis juga fisik dibedakan oleh tanggapan dan perilaku respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk melakukan terus menerus atau berkala mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* tanpa memperdulikan efek negatif yang ada pada dirinya (Nurul Hafiza Nasution, 2020).

## **3. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online**

Menurut Smart dalam Hardyansyah dan Dian (2016) terdapat faktor yang menyebabkan kecanduan remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap *game online* sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena game online dirancang

sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah.
- c. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan yang membuat remaja menjadi terisolasi dari kehidupan sosialnya dan menyebabkan timbulnya perilaku asosial dalam diri remaja.
- d. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- e. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.
- f. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yanglain banyak yang bermain game online.
- g. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak seperti bermain, dan kebersamaan dengan teman menjaditerluapkan dengan bermain game online.

Menurut Smart dalam Hardyansyah dan Dian (2016) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan seseorang terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain gama online. Beberapa alasan lain yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain game online diantaranya adalah:

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Beberapa orang

befikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka akan bahagia jika mendapat perhatian dari orang-orang terdekatnya terutama orang tua. Dalam rangka mendapatkan perhatian seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tua. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- b. Depresi yaitu 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.
- c. Kurang kontrol yaitu orang tua yang selalu memanjakan anak mereka dengan fasilitas mendukung untuk bermain game online seperti komputer atau HP akan sangat memungkinkan terjadinya efek kecanduan. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.
- d. Kurang kegiatan yaitu dengan tidak adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.
- e. Lingkungan yaitu perilaku seseorang tidak hanya terbentuk didalam keluarga. Saat seseorang berada diluar rumah atau dilingkungan sekolah bermain dengan teman juga akan dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online dirumah, maka seseorang akan kenal game online karena pergaulannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game online menurut Young (1998) (dalam Martanto 2014) adalah:

a. Ciri khas.

Biasanya dikaitkan dengan pikiran yang berlebihan atau mencolok tentang bermain game. Memikirkan game bahkan ketika harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan penting lainnya.

b. Penggunaan yang berlebihan.

Penggunaan atau bermain game online yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau mengabaikan kebutuhan dasar dalam kehidupannya seperti makan, minum, atau mandi.

c. Pengabaian pekerjaan.

Individu akan rela mengabaikan aktifitasnya demi bermain game online.

d. Antisipasi.

Bermain game online digunakan dalam sarana melarikan diri dari masalah pribadi dalam kehidupan nyata.

e. Mengabaikan kehidupan sosial.

Pemain akan mengabaikan kehidupannya, mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain game dan menyebabkan timbulnya perilaku yang asosial. Kegiatan bermain game terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya dan berpengaruh terhadap perilakunya.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri.

Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online baik dalam intensitas maupun durasi bermain. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

Dapat disimpulkan bahwa kurangnya perhatian dari orang tua merupakan penyebab utama seorang remaja menjadi kecanduan terhadap aktifitas bermain game online. Orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas seperti Hp dan komputer namun tidak dapat memberikan pengawasan dan kontrol dapat menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan timbulkan perilaku kecanduan terhadap game online. Maka bagi para orang tua seharusnya dapat memberikan perhatian yang lebih kepada anak-anak mereka agar dapat membatasi waktu bermain game dengan kehidupan sosialnya agar mereka tidak menjadi pribadi yang asosial.

#### **4. Aspek-Aspek Adiksi Game Online**

Le dalam Hardiyansyah dan Dian (2016) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen atau aspek yang menunjukkan seseorang kecanduan game online. Keempat komponen tersebut diantaranya adalah:

- a. *Compulsion* (komplusif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri sendiri untuk terus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berhubungan dengan game online. Seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. *Tolerance* (toleransi) merupakan sikap menerima keadaan diri kita melakukan suatu hal. Niasanya toleransi ini berhubungan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.

- d. *Interpersonal Health Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada bermain game online. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sementara Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) dalam Alfian (2006) mengembangkan aspek-aspek tersebut kedalam 7 dimensi yaitu:

- a. *Saliency* (arti).

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya. Pemain game akan selalu terpikir dengan game online yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya sehingga sebagian besar waktu luangnya digunakan untuk bermain game online.

- b. *Tolerance* (toleransi).

Aspek yang berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai bermain game online secara lebih sering, sehingga secara bertahap akan membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk game. Pemain akan kesulitan menghentikan aktivitas bermain game dan bahkan menambah waktu bermainnya.

- c. *Mood modification* (modifikasi mood).

Modifikasi suasana hati dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif akibat aktifitas bermain game. Pemain game akan merasakan suatu perubahan



mood yang membaik dan meningkat saat mulai bermain game.

d. *Relapse* (pengulangan).

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola wal untuk bermain game. Pola bermain yang dengan cepat dipulihkan setelah periode kontrol.

e. *Withdrawal* (penarikan diri).

Merupakan suatu upaya menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berhubungan dengan game online.

f. *Conflict* (konflik).

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik dapat mengacu pada pengabaian dan argumen atau juga kebohongan.

g. *Problem* (masalah).

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan akibat bermain game online berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial ataupun masalah yang timbul dari dalam diri individu. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik. Pemain juga akan dapat mengalami masalah dalam kegiatan bekerja ataupun bersekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi seseorang akan dikatakan kecanduan game online jika game yang dimainkan telah menjadi hal yang paling penting bagi pemain yaitu ketika pemain memikirkan game saat sedang melakukan kegiatan yang lebih penting. Selain itu, ketika game online menjadi suatu yang dapat memperbaiki suasana hati pemain sehingga ketika saat telah menjadi kebiasaan, pemain akan sulit menarik dirinya dari permainan tersebut.

## 5. Ciri-Ciri Adiksi *Game Online*

Ciri-ciri adiksi game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Aqila Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang yang kecanduan bermain game online memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merasa terikat dengan game online. Artinya memikirkan mengenai aktivitas bermain game online pada saat sedang tidak bermain atau sedang mengerjakan pekerjaan lain.
- b. Memainkan game online lebih dari 3 jam sehari dan hanya memainkan game yang itu-itu saja. Bahkan dalam satu bulan masih tetap fokus memainkan game yang sama meski tidak begitu menikmati.
- c. Merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- d. Merasa gelisah jika tidak dapat bermain dan merasa marah jika diganggu saat sedang bermain game.
- e. Bermain game online adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi suatu kondisi atau perasaan yang menyusahkan misalnya perasaan cemas atau stress.

Carnes dalam Diclemente (2003) (dalam Dictio.id, 2017) menyebutkan terdapat 10 ciri-ciri kecanduan bermain game online, yaitu:

- a. Pola perilaku yang tidak terkontrol. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku bermain game secara terus menerus.
- b. Ketidakmampuan untuk mengubah perilaku atau kurangnya *self control*.

- c. Keinginan atau usaha terus menerus untuk memainkan game karena adanya rasa penasaran dalam diri seorang pemain game online.
- d. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi.
- e. Perubahan mood. Artinya seseorang akan merasa kesal atau marah jika tidak dapat bermain game online ataupun jika sedang diganggu saat bermain game online.
- f. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seorang remaja yang kecanduan bermain *game online* akan rela menghabiskan waktunya lebih banyak hanya untuk bermain game online. Mereka akan kesal dan marah jika diganggu saat sedang asik bermain game online. Mereka juga tidak mengenal waktu dan kondisi untuk dapat melampiaskan hasratnya untuk bermain game online.

## **6. Pengaruh Adiksi Bermain *Game Online***

Bermain *game* bagi kebanyakan orang merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Dibalik keasyikkan tersebut game dianggap memiliki dampak yang buruk bagi perkembangan kognitif, psikologis, dan juga fisik. Keasyikkan bermain *game* membuat orang lupa waktu untuk berpikir pada hal-hal penting lainnya seperti belajar, makan, dan kegiatan lainnya. Selain itu ketika game sulit dimainkan akan memicu rasa marah sehingga tak jarang akan berkelanjutan dengan tindakan agresif seperti mengumpat atau membanting stick yang digunakan untuk bermain game online (Jubilee, 2010) (dalam NH Nasution, 2020)

Pengaruh positif bermain game online antara lain adalah :

- a. Melalui jaringan internet memungkinkan pemain untuk melakukansosialisai virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- b. *Game online* sering kali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- c. *Game online* jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

Pengaruh negatif bermain *game online* adalah:

*Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bhusman, 2001) (dalam Ulfiana, 2018).

Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari kehidupan sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman. Banyak penyebab yang ditimbulkan akibat kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online*, apabila point bertambah maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu.

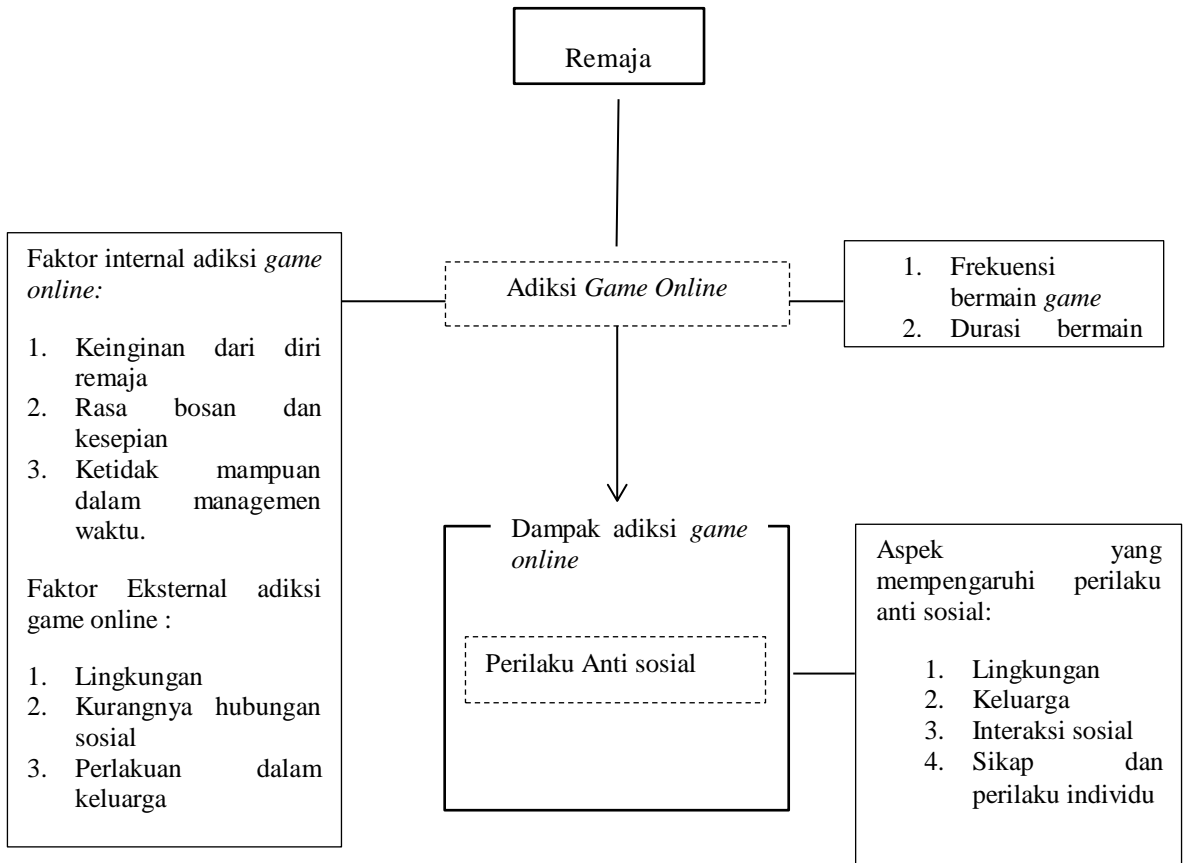
#### **D. Hubungan Adiksi *Game Online* dengan Perilaku Anti Sosial**

Chaplin (dalam Kartini Kartono, 2008), mengatakan perilaku anti sosial yaitu “Kekurangan atau tidak punya rasa sosial atau kesadaran sosial, tanpa memiliki nilai sosial” Orang yang tidak sosial atau anti sosial adalah orang yang tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial.

Pada penelitian ini diperkuat adanya penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, Desak Putu Eka Nilakusmawati mengenai tingkat kecanduan game online pada remaja gamers di Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. Hasil dari penelitian ini adalah masih dalam kategori tinggi. Hal tersebut yang menyebabkan remaja gamers memiliki kecenderungan sikap apatis dan anti sosial.

**E. Kerangka Teori**

**Skema 2.1 Kerangka Teori**



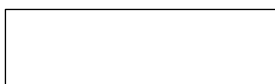
Keterangan:



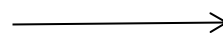
:Diteliti



: Hubungan



: Tidak diteliti

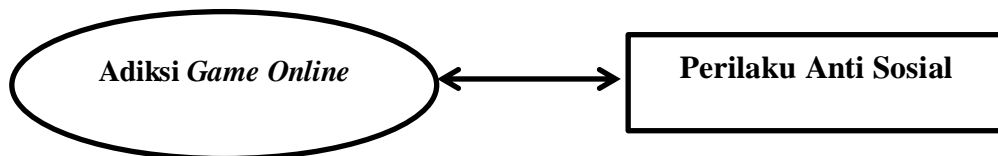


: Pengaruh


## F. Kerangka Konsep


Kerangka konsep adalah bagian dari penelitian yang menyajikan konsep atau teori dalam bentuk kerangka konsep penelitian. Kerangka konsep merupakan unsur penelitian yang terpenting dan abstraksi dari suatu realistik agar dapat didokumentasikan dan memberntuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (baik variabel yang akan diteliti ataupun tidak diteliti). (Nursalam, 2015) Peneliti dalam mengemukakan kerangka konsep yang berfungsi sebagai penuntun sekaligus mencerminkan alur berfikir dalam penelitian ini.

Skema 2.2 Kerangka Konsep



**Keterangan :**

 : Variabel Independen

 : Variabel Dependen

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Hipotesis merupakan suatu pernyataan asumsi tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pernyataan dalam penelitian (Nursalam, 2020). Hipotesis penelitian digunakan sebagai jawaban sementara dari sebuah penelitian yang didasarkan pada tujuan penelitian serta dirumuskan dalam bentuk pernyataan (Notoatmodjo, 2021)

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

H0 : Tidak ada hubungan adiksi *game online* dengan perilaku anti sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain dan Jenis Penelitian**

Penelitian merupakan suatu hal yang penting guna mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Masturoh dan Nauri, penelitian yang sudah teruji bermanfaat untuk membantu manusia dalam memecahkan suatu masalah dan memperoleh pengetahuan baru. Jenis penelitian adalah model atau metode yang di gunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian. (Dharma 2017b). Metode penelitian yang dilakukan peneliti bersifat kuantitatif.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *Analitik* dengan rancangan penelitian *Cross Sectional*. *Cross Sectional* adalah desain penelitian analitik yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel dimana variabel independen dan variabel dependen diidentifikasi pada satu waktu (Dharma 2017). Desain penelitian dalam penelitian ini menggambarkan hubungan adiksi *game online* dengan perilaku anti sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan pada tahun 2023.

#### **B. Populasi, Sampel dan Sampling**

##### **1. Populasi**

Menurut Masturoh dan Nauri tahun 2018, populasi target merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan untuk dikaji dan sampai dengan ditarik kesimpulan. Populasi adalah jumlah keseluruhan dari objek penelitian yang telah dikarakteristikan sesuai

tujuan penelitian. Populasi pada penelitian ini berjumlah 421 siswa dan siswi kelas 11 di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

## 2. Sampel

Sampel merupakan kelompok individu yang sesuai dengan kriteria inklusi dengan jumlah yang lebih sedikit namun sudah mewakili populasi itu sendiri (Dharma, 2017). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 11 IPS SMA Negeri 6 Tambun Selatan yang keseluruhannya berjumlah 4 kelas dengan jumlah siswa dan siswi sebanyak 164. Dalam sebuah penelitian penting untuk menentukan kespesifikan sebuah karakteristik atau kriteria yang jelas dalam sebuah variabel agar tidak terjadi bias pada penelitian itu sendiri. Masuk atau tidaknya suatu kriteria dalam variabel penelitian akan dibedakan dalam sebuah kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi merupakan kriteria yang masuk sebagai responden yang akan diteliti dan kriteria eksklusi merupakan kriteria yang ditolak sebagai responden yang akan diteliti. Kriteria inklusi merupakan ciri-ciri yang harus terpenuhi dalam anggota populasi dan kriteria eksklusi merupakan kriteria yang keluar atau ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Masturoh and Nauri, 2018). Setelah kriteria sudah ditentukan maka didapatkan sampel berjumlah 80 responden.

kriteria inklusi dan kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3. 1 Kriteria Inklusi dan Kriteria Eksklusi**

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1. Siswa dan siswi kelas 11 IPS SMA Negeri 6 Tambun Selatan .	1. Siswa dan siswi yang hanya bermain game <i>offline</i>
2. Siswa yang suka bermain <i>game online</i>	2. Siswa dan siswi yang tidak hadir pada saat penyebaran angket berlangsung

### **3. Sampling**

Metode sampling adalah suatu cara yang dilakukan peneliti untuk menentukan atau memilih sejumlah sampel pada populasi. Metode sampling digunakan agar hasil penelitian yang dilakukan pada sampel dapat mewakili populasinya (Dharma, 2017). Peneliti tidak bisa melakukan suatu metode sampling secara sembarangan, perlu perhitungan dan penyesuaian metode yang akan dilakukan dengan jenis penelitian, desain penelitian dan kondisi populasi target tempat sampel yang akan diteliti.

Sampling adalah proses penyeleksian sejumlah sampel yang akan diteliti dan mewakili dari populasi tempat penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* dan dengan metode pengambilan menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.

## **C. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan adiksi game online dengan perilaku anti sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan”.

### **2. Waktu Penelitian**

Pengambilan data dan pembagian kuesioner dilaksanakan padabulan Januari 2024.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek atau orang yang memiliki karakteristik yang bervariasi antara satu orang dengan yang lainnya dalam suatu populasi. Variabel adalah karakteristik yang melekat dan bervariasi antar individunya pada suatu populasi (Dharma, 2017). Melalui variabel peneliti akan mempelajari informasi atau data yang didapatkan dan kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan.

Berdasarkan hubungan antar variabel dalam sebuah penelitian setidaknya akan diperoleh variabel independen atau variabel bebas yaitu variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain dan variabel dependen atau variabel terikat atau tergantung yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (Masturoh and T., 2018). Variabel bebas atau independent variabel pada penelitian ini adalah adiksi *game online*, sedangkan variabel terikat atau dependent variabel yakni perilaku anti sosial.

#### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi mengenai variabel secara operasional sesuai dengan karakteristik yang akan diamati, sehingga membantu peneliti dalam melakukan suatu observasi atau pengukuran secara cermat terhadap objek atau fenomena. (Dharma, 2017) variabel secara operasional bertujuan agar membuat variabel menjadi lebih konkrit dan dapat diukur. Variabel yang akan diteliti harus jelas mengenai apa yang harus diukur, bagaimana cara mengukur, apa saja kriteria pengukurannya, Instrumen dan skala apa yang digunakan untuk mengukurnya.

**Tabel 3.3 Definisi Oprasional**

<b>No.</b>	<b>Variabel</b>	<b>Definisi</b>	<b>Alat Ukur</b>	<b>Hasil Ukur</b>	<b>Skala Ukur</b>
1.	Adiksi game online	perilaku bermain game online yang diulang-ulang sehingga menghabiskan banyak waktu dan membuat pemain terbiasa dan kesulitan berhenti dalam bermain	Kuesioner adiksi game online	a. Skor 24-60 : Rendah b. Skor 61-96 : Tinggi	Ordinal
2.	Perilaku anti sosial	perilaku yang menunjukkan ketidakmampuan individu dalam menjalankan hubungan sosial dengan lingkungan disekitarnya	Kuesioner perilaku anti sosial	a. Skor 18-36 : Toleran b. Skor 37-54 : menarik diri c. Skor 55-72 : Bermasalah	Ordinal

## **F. Jenis Data**

Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data bisa berujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep. Data adalah nilai yang diperoleh dari suatu observasi atau pengukuran dan merupakan bahan dasar terhadap analisa statistik (Sandu, 2015). Data kesehatan masyarakat dibedakan menjadi dua sumber, data yang berasal dari masyarakat dan yang berasal dari fasilitas data juga dapat dikumpulkan dari sumber primer ataupun sekunder.

### **1. Data primer**

Data primer merupakan jenis data yang dikumpulkan dengan cara diperolehnya secara langsung dari subyek atau obyek penelitian atau narasumber dalam penelitian (Darwin, 2020). cara paling umum untuk mengumpulkan data primer pada penelitian kuantitatif adalah dengan eksperimen dan survei (kuesioner). Data primer pada penelitian ini diperoleh langsung dari siswa dan siswi SMA Negeri 6 Tambun Selatan melalui angket yang disebar dan dibuat oleh peneliti.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan jenis data yang dikumpulkan dengan cara diperoleh secara tidak langsung. Dimana data sekunder telah disiapkan oleh pihak-pihak tertentu atau pihak kedua karena pada dasarnya data sekunder digunakan sebagai dasar latar belakang, pengambilan hipotesis awal, konteks masalah penelitian sampai dengan gambaran ide dan teori (Darwin, 2020). Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari buku, laporan, jurnal, situs internet resmi (terpercaya), dan surveilans SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Metode sampling adalah suatu cara yang dilakukan peneliti untuk menentukan atau memilih sejumlah sampel pada populasi (Dharma, 2017). Metode sampling dilakukan agar sampel yang akan digunakan dapat mewakili populasi dalam penelitian. Peneliti tidak bisa melakukan suatu metode sampling secara sembarangan, perlu perhitungan dan penyesuaian metode yang akan dilakukan dengan jenis penelitian, desain penelitian dan kondisi populasi target tempat sampel yang akan diteliti.

1. Peneliti mengajukan surat izin penelitian sebagai pengantar untuk melakukan penelitian ke pihak kampus STIKes Medistra Indonesia setelah lulus uji proposal.
2. Menyerahkan atau mengajukan surat permohonan izin penelitian yang sudah didapat dari kampus kepada pihak sekolah.
3. Setelah mendapatkan izin untuk penelitian dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 6 Tambun Selatan, lalu memberikan kepada kepala bidang kesiswaan dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta metode penelitian yang akan dilakukan.
4. Peneliti menentukan populasi dan sampel yang dijadikan responden dalam penelitian,
5. Pengambilan data melalui angket yang disebarakan secara langsung oleh peneliti.
6. Mengolah data dengan bantuan komputer serta aplikasi penunjang untuk memudahkan dalam analisis data.
7. Menyusun hasil penelitian.

### **H. Instrumen Penelitian**

Peneliti tentunya memerlukan data sebagai bahan dalam penelitian tersebut, data diperoleh dengan cara mengukur fenomena sosial ataupun alam yang terjadi pada suatu lokasi. Sementara untuk mendapatkan data tersebut peneliti harus memiliki sebuah instrumen penelitian. (Soegiyono, 2013)

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk membantu mengumpulkan data yang diperlukan selama penelitian.

Bentuk instrumen penelitian akan berkaitan dengan metode pengumpulan data, pada metode angket atau kuesioner maka instrumen penelitiannya adalah angket atau kuesioner (black, 2016) dalam (Siyoto and Sodik, 2015). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang disajikan melalui angket yang disebarkan saat penelitian berlangsung. Menurut Sugiyono (2018: 2019) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

### **1. Kuesioner Adiksi *Game Online***

Skala adiksi bermain *game online* diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut (Le dalam Hardiyansyah dan Dian 2016) Penilaian skala kecanduan bermain *game online* berdasarkan format Skala Likert. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban, yakni “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

*Blueprint* kuesioner sebagai berikut :



**Tabel 3.4 *Blueprint* Kuesioner Adiksi Game Online**

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Adiksi <i>game</i> <i>online</i>	1. Komplusif	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12	-	8
	2. Penarikan diri	15, 17, 18	-	3
	3. Sikap menerima keadaan diri	10, 19, 20, 21,	-	4
	4. Bermasalah dengan hubungan interpersonal	8, 9, 11, 16, 23	-	5
	5. Bermasalah dengan kesehatan	13, 14, 22, 24	-	4
<b>Total</b>				24

## 2. Kuesioner Perilaku Anti Sosial

Skala perilaku anti sosial diukur menggunakan aspek-aspek yang telah diklasifikasikan menurut (Krech , 20014). Penilaian skala perilaku asosial berdasarkan format skala likert. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

Blueprint kuesioner sebagai berikut :

**Tabel 3.5 *Blueprint* Kuesioner Perilaku Anti Sosial**

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Perilaku Anti Sosial	1. Tidak suka bergaul	1, 2, 3, 9, 10, 16	-	6
	2. Mudah menyerah	4, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 17	-	8
	3. Tunduk pada perlakuan orang lain	7, 13,	-	2
	4. Bergantung pada orang lain	14, 18	-	2
<b>Total</b>				18

## H. Uji Validitas dan Reabilitas

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian instrumen penelitian yang digunakan peneliti apakah dapat digunakan atau tidak (Dharma, 2017) uji validitas merupakan syarat mutlak suatu alat ukur dapat digunakan atau tidak dalam sebuah penelitian. Uji validitas dilakukan agar peneliti mengetahui berapa item pertanyaan atau pernyataan yang valid atau tepat dan sesuai dengan topik yang dibahas oleh peneliti dalam instrumen penelitian. Syarat suatu pernyataan dinyatakan valid jika  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . (Dharma, 2017).

### 2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan derajat suatu pengukuran bebas dari *random error* agar menghasilkan pengukuran yang konsisten. Uji Reliabilitas merupakan pengujian apakah instrumen penelitian dapat menghasilkan data yang konsisten jika digunakan kembali. Syarat hasil uji reabilitas dinyatakan reliabel adalah jika nilai *Cronbach Alpha* lebih 0.6 Pada penelitian ini uji coba alat penelitian yang dilakukan untuk mengetahui reliabilitas dan validitas alat yang digunakan dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Instrumen penelitian yang dilakukan Uji Validitas dan Reliabilitas sebanyak dua variabel yaitu:

#### 1) Kuesioner Adiksi Game Online

Terdapat 24 item pertanyaan pada adiksi game online yang akan diuji validitas. Jumlah sample yang mengisi kuesioner penelitian untuk uji validitas sebanyak 28 responden, sehingga mendapatkan nilai  $R_{tabel}$  sebesar 0,374 dari uji validitas yang telah digunakan seluruh item pertanyaan memperlihatkan hasil yang valid, dimana hasil menunjukkan  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Untuk mengetahui item pernyataan reliabel peneliti menguji kerelibilitas 24 item pernyataan dalam instrumen penelitian tersebut. Dari hasil uji

reliabilitas didapatkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian reliabel karena Cronbach Alpha rata-rata sebesar 0,971, maka hasil ini dinyatakan kuesioner adiksi game online dinyatakan valid dan reliabel.

## **2) Kuesioner Perilaku Anti Sosial Pada Remaja**

Terdapat 18 item pertanyaan pada perilaku anti sosial yang akan diuji validitas. Jumlah sample yang mengisi kuesioner penelitian untuk uji validitas sebanyak 28 respondens, sehingga mendapatkan nilai R tabel sebesar 0,374 dari uji validitas yang telah digunakan seluruh item pertanyaan memperlihatkan hasil yang valid, dimana hasil menunjukkan R hitung  $>$  R tabel. Untuk mengetahui item pernyataan reliabel peneliti menguji kerelibilitas 24 item pernyataan dalam instrumen penelitian tersebut. Dari hasil uji reliabilitas didapatkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian reliabel karena Cronbach Alpha rata-rata sebesar 0,930, maka hasil ini dinyatakan kuesioner perilaku anti sosial dinyatakan valid dan reliabel.

## **I. Pengolahan Data**

### **1. Editing**

*Editing* merupakan proses pemeriksaan data yang telah diperoleh dari responden saat melakukan penelitian. Proses ini dilakukan untuk memeriksa keterbacaan, kelengkapan, relevan dan konsistensi data. Jika dalam tahapan ini ditemukan isi data yang tidak lengkap maka harus dilakukan pengumpulan data ulang (Masturoh and T., 2018).

### **2. Coding**

*Coding* merupakan cara untuk merubah data yang sebelumnya dalam bentuk huruf menjadi data dalam bentuk numeric atau angka

(Masturoh). Pada proses pegkodean data yang diperoleh dan telah dirubah menjadi angka agar dapat dibaca oleh sistem (bahasa komputer).

**Tabel 3.6 Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Kode
Perempuan	1
Laki-laki	2

### 3. *Entry*

Setelah semua kuesioner telah terkumpul, serta sudah melewati pengkodean maka data akan diproses atau diolah dengan cara komputerisasi dan dapat di analisis. Proses data dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Program For Social Science*).

### 4. *Cleaning*

*Cleaninng* data merupakan pengecekan kembali data yang telah di-*entry* dan dianalisis, denga mendeteksi missing data melalui distribusi frekuensi masing-masing dari variabel, medeteksi konsistensi data dengan menghubungkan dua variabel, dan membuat tabel silang pada masing-masing variabel. Tujuan dilakukan *cleaning* yaitu untuk mengetahui apakah ada kesalahan pada data yang telah dimasukan sebelumnya.

### 5. **Tabulasi Data**

Tabulasi data merupakan pengumpulan atau pengelompokkan data yang telah diteliti, melalui tabulasi akan tampak ringkasan dalam susunan dalam bentuk tabel, sehingga variabel independen dan dependen yang telah dijawab oleh responden melalui kuesioner dapat diamati dan dievaluasi oleh peneliti (Dharma, 2017).

## **J. Analisis Data**

### **1. Analisa Univariat**

Analisa univariat merupakan suatu analisis yang digunakan untuk menganalisis suatu variabel. Analisa ini digunakan pada penelitian penelitian deskriptif dengan menggunakan statistic deskriptif (Sandu, 2015). Tujuan dari analisa ini yaitu untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Pada penelitian yang menggunakan dua variabel analisa univariat yang mana merupakan analisa yang digunakan untuk menganalisa suatu variabel dan hasilnya akan digunakan sebagai dasar dari perhitungan selanjutnya.

Penelitian ini terdapat dua data yaitu data umum dan data khusus. Data umum dalam penelitian ini meliputi usia, jenis kelamin, dan informasi yang didapat. Sedangkan data khusus adalah variabel independent dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Adiksi *game online*. Sedangkan variabel dependen adalah Perilaku anti sosial pada remaja.

### **2. Analisa Bivariat**

Analisa bivariat merupakan analisa yang digunakan untuk melihat hubungan dari dua variabel (Sandu,2015). Analisa bivariat dalam penelitian ini adalah menganalisa hubungan adiksi *game online* dengan perilaku anti sosial. Uji statistik yang dilakukan adalah uji analisa *chi-square* dengan tingkat kemaknaan  $\alpha < 0,05$ , untuk mengetahui homogenitas data diolah dengan *Statistical Product Service Solution* (SPSS) versi 26 untuk windows. Syarat uji statistik *Chi-square* adalah sel yang mempunyai nilai expected kurang dari 5, maksimal 20% dari jumlah sel.

## K. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian. Prinsip etik diterapkan dalam kegiatan penelitian dimulai dari penyusunan proposal hingga penelitian ini di publikasikan (Notoatmodjo, 2018).

### 1. Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*)

Hak-hak responden harus diperhatikan oleh peneliti. Menurut Notoatmodjo, Peneliti perlu mempertimbangkan hak-hak responden penelitian untuk mendapatkan informasi tentang tujuan peneliti melakukan penelitian tersebut, dan peneliti juga mempersiapkan lembar formulir persetujuan (*informed consent*) kepada responden.

### 2. Menghormati privasi dan kerahasiaan subjek penelitian (*respect for privacy and confidentiality*)

privasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting bagi setiap individu, Sebagai peneliti kita diwajibkan untuk menjaga privasi dan rahasia responden. Setiap responden mempunyai hak-hak dasar individu termasuk privasi dan kebebasan individu dalam memberikan informasi, maka dari itu seorang peneliti tidak boleh menampilkan informasi mengenai identitas dan kerahasiaan identitas responden (Notoatmodjo, 2012)

### 3. Keadilan dan inklusivitas/keterbukaan (*respect for justice and inclusiveness*)

Peneliti menjalankan penelitian secara jujur, bernurani, dan berkeadilan terhadap lingkungan penelitiannya. Jujur, bernurani, dan berkeadilan adalah nilai yang inheren dalam diri peneliti. Prinsip keterbukaan dan adil perlu dijaga oleh peneliti dengan kejujuran, keterbukaan, dan kehati-hatian. Untuk itu, lingkungan penelitian perlu dikondisikan sehingga memenuhi prinsip keterbukaan, yakni dengan menjelaskan prosedur penelitian (Notoatmodjo, 2012).

### 4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harms and benefits*)

Peneliti membaktikan diri pada pencarian kebenaran ilmiah untuk memajukan ilmu pengetahuan, menemukan teknologi, dan menghasilkan inovasi bagi peningkatan peradaban dan kesejahteraan manusia (Lembaga Penelitian Indonesia, 2007). Sebuah penelitian hendaknya memperoleh manfaat semaksimal mungkin bagi masyarakat pada umumnya, dan subjek penelitian pada khususnya. Peneliti hendaknya berusaha meminimalisasi dampak yang merugikan bagi subjek (Notoatmodjo, 2012)

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

SMA Negeri 6 Tambun Selatan berlokasi di Jalan Raya Jatimulya, RT.001/RW.013, Jatimulya, Kecamatan Tambun Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat. SMA Negeri 6 Tambun Selatan terdiri dari 3 gedung utama yang digunakan siswa dalam pra-sarana pembelajaran yang meliputi 23 ruang kelas, 2 laboratorium dan 1 perpustakaan. Sekolah ini memiliki kurang lebih 48 tenaga pengajar dan 10 tenaga pendidik yang bertugas dalam mendukung siswa dan siswi dalam proses belajar. Pembelajaran di SMAN 6 Tambun Selatan dilakukan pada sehari penuh seperti Sekolah Menengah Atas pada umumnya dan dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 5 hari.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 10-11 Januari 2024 disela jam pembelajaran para siswa dan siswi yang bertempat di SMA Negeri 6 Tambun Selatan. Penelitian ini dilakukan menggunakan media kertas kuesioner dimana para siswa dan siswi dapat mengisi sendiri sesuai arahan yang diberikan terlebih dahulu sebelum sesi pengisian kuesioner dimulai.

##### **2. Analisa Univariat**

Analisis univariat merupakan analisa data yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul



sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017) analisa univariat dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang sudah diolah menggunakan aplikasi pendukung yaitu *Statistical Program For Social Science* yang bertujuan untuk mengetahui distribusi frekuensi Adiksi Game Online dan Perilaku Anti-sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

a. Adiksi Game Online

**Tabel 4.1**

**Distribusi Frekuensi Adiksi Game Online Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan**

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rendah	36	45
Tinggi	44	55
<b>Total</b>	80	100

*Sumber : Hasil pengolahan komputerisasi oleh Putri Januari 2024*

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil bahwa mayoritas responden sebanyak 44 responden (55%) memiliki tingkat adiksi game online yang tinggi.

b. Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja

**Tabel 4.2**

**Distribusi Frekuensi Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan**

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Toleran	3	3,8
Menarik diri	57	71,3
Bermasalah	20	25
<b>Total</b>	80	100

*Sumber : Hasil pengolahan komputerisasi oleh Putri Januari 2024*

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil bahwa mayoritas responden sebanyak 57 responden (71,3%) memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri.

### 3. Analisa Bivariat

Penelitian ini menggunakan Uji Chi Square yang memiliki tujuan untuk melihat hubungan antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

**Tabel 4.3**

#### **Hubungan Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan**

Adiksi game	Perilaku Anti-sosial						Total	P Value
	Toleran		Menarik diri		Bermasalah			
Online	N	%	N	%	N	%	N	%
Rendah	3	3,8	31	38,8	2	2,5	36	45
Tinggi	0	0	26	32,5	18	22,5	44	55
<b>Total</b>	3	3,8	57	71,1	20	25	80	100

*Sumber : Hasil pengolahan komputerisasi oleh Putri Januari 2024*

Berdasarkan hasil uji bivariat didapatkan hasil responden yang memiliki adiksi game online pada tingkatan rendah sebanyak 36 responden (45%) dengan kualifikasi responden memiliki perilaku anti-sosial pada tahap toleran sebanyak 3 responden (3,8%), pada tahap menarik diri sebanyak 31 responden (38,8%) dan pada tahap bermasalah sebanyak 2 responden (2,5%) lalu responden yang memiliki tingkatan adiksi game online yang tinggi sebanyak 44 responden (55%) dengan kualifikasi memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri sebanyak 26 responden (32,5%) dan pada tahap bermasalah sebanyak 18 responden (22,5%). Berdasarkan analisa statistik dengan tingkat signifikan 95% atau nilai  $\alpha$  5% (0,05) di peroleh p value (0,00) < nilai  $\alpha$  (0,05) sehingga dapat disimpulkan

dari hasil tersebut  $H_0$  ditolak artinya ada Hubungan Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

## C. Pembahasan

### 1. Univariat

#### a. Adiksi Game Online

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil mayoritas responden sebanyak 44 responden (55.0%) memiliki tingkat adiksi game online yang tinggi. Beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat adiksi game online diantaranya ciri khas, pengabaian pekerjaan, antisipasi, pengabaian kehidupan sosial dan ketidak mampuan mengontrol diri.

Pada penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 6 Tambun Selatan didapatkan bahwa sebagian besar responden menunjukkan tingkat adiksi game online yang tinggi. Tingkat adiksi game online dinilai dari dorongan untuk bermain game online, tidak dapat menarik diri dari hal yang berbau game online dan toleransi dalam waktu bermain game online. Seseorang dinyatakan memiliki adiksi terhadap game online apabila individu tersebut memiliki ketergantungan dalam bermain game online secara berulang dan berlebihan tanpa menghiraukan akibat negatif yang ditimbulkan (Andrew Welang, Taufiq Pasiak, Djon Wongkars, 2018).

Hal ini disebabkan karena para siswa dan siswi merasa senang melakukan permainan game online di sela waktu luang mereka dan merasa game online merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk melepas stress dikala belajar namun karena individu yang tidak bisa mengontrol kesenangan saat bermain game online menjadikan individu tersebut terjebak dalam kesenangan dan rasa suka yang berlebihan dan timbul adiksi terhadap game online. Ditambah lagi pada masa perkembangan digital ini game online merupakan tren yang sangat

populer di kalangan remaja dan dewasa dimana ketika game online yang dirasa cukup menarik untuk dimainkan maka banyak remaja yang berbondong-bondong memainkan game tersebut dan tidak jarang menjadikan ajang kompetisi di kalangan remaja dan mengakibatkan jam bermain para pemainnya semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hotmaida, Juliyanti Doloksarib, 2021) mengenai Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung, yang menunjukkan hasil sebagian besar responden bermain game online secara berlebihan (> 3 jam/hari) yaitu sebanyak 163 orang (64,4%).

Penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tantri Widyarti Utami pada tahun 2020 mengenai Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Pada penelitian ini remaja yang mengalami kecanduan game online (56,8%). Remaja lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada remaja dewasa, karena masa remaja berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016).

#### b. Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil bahwa mayoritas responden sebanyak 57 responden (71,3%) memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri. Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku anti-sosial adalah tidak tercapainya identitas diri, kontrol diri yang tidak kuat, usia, dan faktor lingkungan.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 6 Tambun Selatan sebagian besar siswa dan siswi memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri. Remaja yang memiliki usia rentang 12 tahun sampai 21 tahun merupakan masa dimana remaja diharapkan lebih banyak

bersosialisasi dengan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun keluarga. Pada remaja yang memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi yang efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, serta tidak dapat menjalin hubungan baik (bersosialisasi) dengan orang lain sehingga mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Achmad Kurnia Firmansyah, 2020) mengenai ‘Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatitis dan Anti Sosial Pada Remaja di Kabupaten Jember’, pada penelitian tersebut didapati sikap anti sosial pada remaja di kota Jember berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 33 subjek dengan persentase sebesar 55%. Dari data yang telah diambil sebanyak 60 remaja yang dijadikan sebagai subjek penelitian, bahwa terdapat 33 subjek (55%) diantaranya masuk pada kategori tinggi. Hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah remaja yang tidak pernah mengikuti aktivitas sosial dan belum mampu untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal, cenderung memikirkan diri sendiri, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal.

## **2. Bivariat**

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dari Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan berdasarkan hasil uji bivariat didapatkan hasil responden yang memiliki adiksi game online pada tingkatan rendah dan memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri sebanyak 31 responden (38.8%). Penelitian yang telah dilakukan pada siswa dan siswi di SMA Negeri 6 Tambun Selatan menghasilkan nilai signifikansi yaitu , Asymp Signifikan (p value 0.00) yang cukup memberikan bukti bahwa ada hubungan antara

Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja .di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.

kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* tanpa memperdulikan efek negatif yang ada pada dirinya (Nurul Hafiza Nasution, 2020). Remaja yang telah adiksi atau kecanduan pada permainan game online, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online. Jika hal tersebut terus terjadi, maka remaja cenderung akan memiliki sikap acuh terhadap kehidupan sosial dan lingkungan di sekitar mereka (Achmad Kurnia Firmansya, 2020)

Menurut analisa yang dilakukan peneliti Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.

Pada penelitian ini didapatkan 36 reponden memiliki tingkat adiksi yang rendah dan 44 responden memiliki tingkat adiksi yang tinggi terhadap game online. Responden dengan tingkat adiksi yang tinggi disebabkan oleh individu yang tidak dapat mengontrol diri dalam kesenangan saat bermain game online sehingga menimbulkan adiksi dan kesukaan berlebih sehingga tidak menghiraukan dampak apapun terhadap dirinya. Responden dengan tingkat adiksi yang rendah dipercaya memiliki kemampuan yang baik dalam menarik diri dari permainan game online dan mampu mengatur waktu mereka untuk memprioritaskan kegiatan lain.

Hasil penelitian juga menunjukan 3 responden menunjukan perilaku anti-sosial pada tahap toleran, 57 responden menunjukan perilaku anti-sosial pada tahap enarik diri dan 20 responden memiliki perilaku anti-sosial pada tahap bermasalah. Pada responden yang menunjukan perilaku anti-sosial pada tahap toleran menunjukan perilaku yang masih sesuai

dengan lingkungannya, mampu menyesuaikan diri dan dapat berperan dalam kelompok sosial, pada responden yang menunjukkan perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri ini dapat dikatakan bahwa mereka adalah remaja yang masih acuh tak acuh dan belum mampu untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal, sosiabilitasnya cenderung rendah, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal. Pada responden yang memiliki perilaku anti-sosial pada tahap bermasalah mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Achmad Kurnia Firmansya, 2020) pada hasil penelitian tersebut diketahui bahwa terbukti adanya hubungan positif antara tingkat kecanduan game online dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja gamers. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi sebesar 0,958 dan bernilai positif dengan probabilitas (sig.) sebesar 0,000. Berdasarkan nilai Sig. (2- tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan ( $\alpha$ ) 5%, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan sikap apatis pada remaja dan sikap anti sosial pada remaja.

Dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa adiksi game online memiliki hubungan dengan perilaku anti-sosial pada remaja, selain itu penelitian ini membuktikan bahwa hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan game online mengalami peningkatan, maka kecenderungan perilaku anti-sosial pada remaja akan mengalami peningkatan.

### **3. Keterbatasan Penelitian**

Selama proses penelitian berlangsung yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Tambun Selatan selama 2 hari yaitu pada tanggal 10-11 Januari 2024 peneliti tidak menemukan kendala atau hal yang tidak bisa di perkirakan sebelumnya. Proses pengambilan data yang dilakukan sesuai dengan kesepakatan yang ditetapkan dengan pihak sekolah serta alur dan perencanaan yang matang yang sudah dirancang oleh peneliti sebelum pengambilan data dilaksanakan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai “Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti-Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan” dan pembahasan yang telah di jabarkan di bab sebelumnya maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada distribusi frekuensi adiksi game online mayoritas remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan memiliki tingkat adiksi game online yang tinggi.
2. Pada distribusi frekuensi perilaku anti-sosial sebagian besar responden yakni remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan memiliki perilaku anti-sosial pada tahap menarik diri.
3. Berdasarkan analisis statistic didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara adiksi game online dengan perilaku anti-sosial pada remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan dimana semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi perilaku anti-sosial yang ditimbulkan dan juga sebaliknya.

#### **B. Saran**

1. Instansi Pendidikan

Bagi Pihak Instansi Pendidikan Pihak instansi pendidikan diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik ataupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan dapat memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedapatan bermain game ketika jam sekolah.

## 2. Responden

Bagi responden yang sudah adiksi terhadap game online mulailah mentargetkan waktu dalam bermain game online dan hindari bermain game online dekat dengan waktu belajar sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar. Sebaiknya hanya gunakan waktu libur saat bermain game online. Jalin hubungan baik antar sesama teman dan hubungan sosial lainnya dan ikuti berbagai kegiatan sosial maupun ekstrakurikuler yang dapat mengisi waktu luang sehingga terdapat distraksi yang dapat menarik diri dari keinginan bermain game online. Hendaknya juga individu dengan adiksi tersebut dapat memberikan gambaran terkait dampak negatif adiksi game online yang dialaminya kepada orang lain.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan mengenai sikap pada remaja dan adiksi game online dalam ruang lingkup yang lebih luas, misalnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi sikap pada remaja dan adiksi game online. Peneliti selanjutnya hendaknya juga dapat menambahkan variabel-variabel sebagai kontrol serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh definisi perilaku anti-sosial dan adiksi game online yang lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewie, 2012. *Perilaku Antisosial Remaja Di SMA Swasta Raksana Medan*. Jurnal Fakultas Keperawatan.
- F.J.Monks, dkk, 2002. Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya). *Jurnal Gajah Mada University*. Yogyakarta
- Hardyansyah, Dian. 2016. Pengaruh Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Universitas IAIN Raden Intan lampung*.
- Hartini, Nurul. 2016. Remaja Dan Lingkungan Sosialnya. *Jurnal Studi Psikologi Universitas Airlangga*.
- Herri, Bethsaida, Ns.Marti. 2011. *Pengantar Psikopatologi Untuk Keperawatan Edisi Pertama*. Jakarta, Kencana: Prenada Media Group.
- Hurlock,E.B. 2003. *PsikologiPerkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jannah. 2006. Remaja Dan Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Studi Psikologi Banda Aceh*.
- Jarvis, Matt. 2000. *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami Perilaku, Perasaan dan Pikiran Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- Kapoh, Gerry F. 2015. Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online Perfect Worl Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik Tahun VI II No. 15*.

- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)
- Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). *Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors*. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996
- Makmum, 2003. *Pembelajaran Psikologi Perkembangan*. Predana Media Group. Jakarta
- Nadia, I. S. (2014). *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni), hlm. 1
- Novie. 2017. *Dampak Media Sosial Line Terhadap Perilaku Antisosial Dikalangan Remaja Gunung Sari Surabaya*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). *High school students understanding of the risks of online game addiction*. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119.
- Nurlaela. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili*. *Jurnal PPKn Universitas Negeri Makassar*.
- Puspotosari, Ananta. 2009. Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Jurnal Bagian Psikiatri Fakultas Kedokteran*.
- Rahma. 2018. Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online. *Jurnal Fakultas Psikologi Surakarta*.
- Rahmat, A. 2014. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Kecamatan Klojen Kota Malang. *Jurnal Studi Psikologi*.
- Rizaty, M. A., & Bayu, D. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. *DataIndonesia.Id*.  
<https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh212-juta-pada-2023>

- Sujawerni, W. (2014). *METODOLOGI PENELITIAN KEPERAWATAN* (Dharma (Ed.); 1st ed.). Gava Media.
- Tas'au, Yudierawati, dan Maemunah. 2017. Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Di SD Bandulan 4 Malang. *Jurnal Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Vol 2 No 3*.
- Yohanes, Yusuf. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Studi Psikologi Vol. IV, No. 1*.
- William Key, 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Perdana Publishing. Medan

# **LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Informed Consent****LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN****PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian yang akan dilakukan oleh Putri Regita Cahyani dengan judul penelitian Hubungan Adiksi Game Online dengan Perilaku Anti Sosial. Saya dengan senang hati menyetujui untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini secara sukarela tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila selama penelitian ini saya memutuskan untuk mengundurkan diri, maka saya dapat mengundurkan di sewaktu waktu tanpa sanksi apapun. Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jenis Kelamin : P / L

Kelas :

Bekasi, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

## Lampiran 2 Lembar Observasi dan Instrumen Penelitian

### Kuesioner Adiksi Game Online

#### Data Responden

Nama :  
 Jenis Kelamin : Perempuan / Laki-laki  
 Kelas :

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (√) dikolom yang sesuai dengan keadaan anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah dalam pernyataan ini.

Jawaban terdiri dari STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju), S (setuju), ST (sangat setuju).

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online.				
2.	Intensitas bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.				
3.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online.				
4.	Saya lupa waktu ketika bermain game online.				
5.	Saya bermain game online hingga larut malam.				
6.	Saya memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah.				
7.	Saya gelisah ketika tidak bisa bermain game online.				



8.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online.				
9.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online.				
10.	Saya lebih memilih bergabung dalam komunitas game online daripada bergabung dalam organisasi sekolah.				
11.	Jika sedang asik bermain saya sering lupa pada janji dengan teman.				
12.	Saya bermain game online tanpa batasan waktu.				
13.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika sedang bermain game online.				
14.	Saya tidak dapat mengatur pola makan saya karena bermain game online.				
15.	Saya lebih memilih bermain game online daripada kegiatan bakti sosial atau kegiatan diluar rumah seperti remaja lain.				
16.	Saya lebih memilih bermain game online daripada pergi mengunjungi teman saya di rumah sakit.				
17.	Saya malas membaca buku karena bermain game online.				
18.	Saya memilih bermain game online daripada membantu orangtua.				
19.	Saya tidak dapat belajar apabila belum bermain game.				
20.	Meskipun telah dilarang orangtua untuk ke warnet saya tetap melakukannya.				
21.	Saya tidak bisa untuk meninggalkan permainan game online.				

22.	Saya sulit berkonsentrasi dikelas karena mengingat game online.				
23.	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online.				
24.	Saya kurang tidur karena bermain game online.				

### Kuesioner Perilaku Anti Sosial


Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (√) dikolom yang sesuai dengan keadaan anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah dalam pernyataan ini.

Jawaban terdiri dari STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju), S (setuju), ST (sangat setuju).

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Ketika hari libur saya lebih suka menghabiskan waktu didalam rumah.				
2.	Saya merasa kurang bisa bersosialisasi di lingkungan tempat tinggal saya.				
3.	Saya tidak suka berada di tempat umum dan lebih memilih pergi ke warnet untuk bermain game online sendirian.				
4.	Saya sering merasa tidak berguna.				
5.	Saya tidak pernah tau mana yang harus saya kerjakan terlebih dahulu selain bermain game online.				
6.	Bagi saya kehidupan sudah ditentukan oleh tuhan sehingga kehidupan saya mengalir begitu saja.				
7.	Saya sulit menolak ajakan teman dengan tegas jika saya tidak menyukainya.				
8.	Saya tidak tahu dengan bakat yang saya miliki sehingga saya khawatir dengan masa depan saya.				

9.	Saya sulit berbagi cerita dengan teman – teman kelompok dan melampiaskan kekesalan saya dengan bermain game online.				
10.	Saya sulit untuk memulai percakapan jika berada ditempat baru.				
11.	Saya mengabaikan sesuatu yang diberikan teman karena hal tersebut tidak sesuai dengan diri saya.				
12.	Orang lain tidak peduli dengan kehidupan saya sehingga saya tidak peduli dengan kehidupan orang lain.				
13.	Saya menuruti perintah teman saya yang lebih pintar dari saya.				
14.	Saya selalu meminta bantuan teman karena merasa tidak dapat melakukan sesuatu dengan baik.				
15.	Saya rasa tidak banyak yang dapat saya banggakan pada diri saya.				
16.	Saya suka memamerkan keahlian saya dalam bermain game online.				
17.	Saya orang yang tidak berani mengambil resiko				
18.	Saya menyalahkan orang lain jika saya gagal				

### Lampiran 3 Surat Pengajuan Uji Validitas


**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)  
MEDISTRA INDONESIA**  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS-PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI BIDAN – PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)  
 PROGRAM STUDI FARMASI (S1)-PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)  
 Jl. Cut Mutia Raya No. 80A-Rel.Sepanjang Jaya – Bekasi Telp.(021) 82431375-77 Fax (021) 82431374  
 Web:stikesmedistra-indonesia.ac.id Email: stikes\_mi@stikesmedistra-indonesia.ac.id

Bekasi, 27 Juli 2023

Nomor : 539/STIKes MI/Kep/B4/VII/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : Surat Permohonan Uji Validitas


Kepada Yth.  
 Kepala SMAN 1 Blanakan  
 Di  
 Tempat

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan Skripsi pada tingkat akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Akademik (Sarjana) mahasiswa/i Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia, maka dengan ini kami mengajukan permohonan Uji Validitas di SMAN 1 Blanakan untuk mahasiswa atas nama :

Nama Mahasiswa : Putri Regita Cahyani  
 NPM : 201560111028  
 Judul : Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti Sosial di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

Kami mohon kepada Bapak/Ibu Pimpinan untuk dapat kiranya memberikan izin kepada mahasiswa kami melakukan Uji Validitas

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ka. Program Studi Ilmu Keperawatan (S1)  
 dan Pendidikan Profesi Ners  
 STIKes Medistra Indonesia  
  
 Kiki Deniati, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
 NIDN 0316028302

Tembusan :  
 1. Ketua STIKes Medistra Indonesia  
 2. WK 1 Bid. Akademik  
 3. Pertinggal

## Lampiran 4 Surat Balasan Uji Validitas


**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT**  
**SMA NEGERI 1 BLANAKAN**  
 Jalan Raya Blanakan Km 1,5 Desa/Kecamatan Blanakan Kabupaten Subang 41259  
 Telepon : (0260) 510179, 7516723  
 Laman : <https://sman1blanakan.sch.id>, e-mail : smanblanakan@gmail.com



**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**  
 Nomor: 246 / TU.01.02 /SMAN 1 BLK-KCDWIL.IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Drs. DEDEN MUSA
NIP	: 19640921 198803 1 003
Jabatan	: Kepala Sekolah SMAN 1 Blanakan

Menerangkan bahwa:

Nama	: PUTRI REGITA CAHYANI
NPM	: 201560111028
Judul	: Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prilaku Anti Sosial di SMA Negeri 6 Tambun Selatan.
Program Studi	: Ilmu Keperawatan ( S1 )

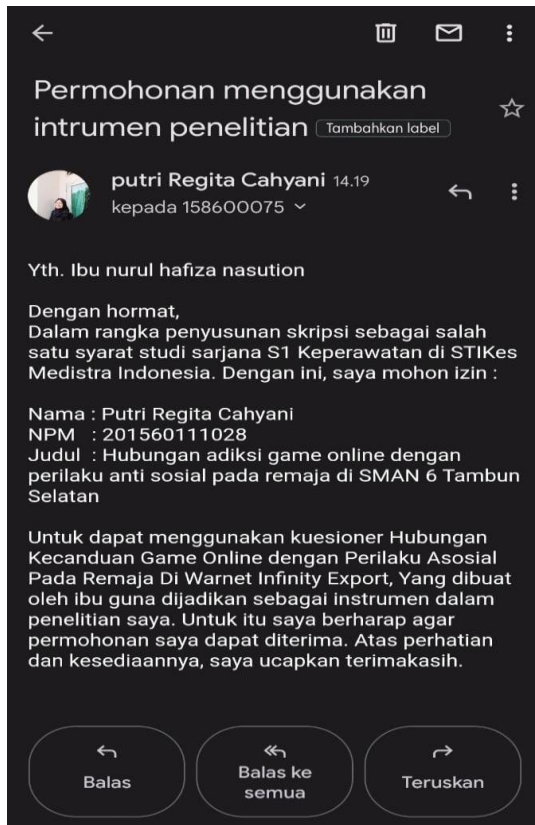
Berdasarkan surat dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ( STIKes ) Medistra Indonesia Nomor: 539/STIKes Ml/Kep/B4/VII/2023. Tanggal 30 Agustus s.d selesai, maka dengan ini sebagai kepala sekolah SMA Negeri 1 Blanakan memberikan izin melaksanakan *Uji Validitas* di SMA Negeri 1 Blanakan Kabupaten Subang.

Demikian surat izin keterangan melaksanakan *Uji Validitas* ini dibuat, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blanakan, 30 Agustus 2023  
 Kepala Sekolah


  
  
**Drs. DEDEN MUSA**  
 NIP. 19640921 198803 1 003

## Lampiran 5 Izin Adopsi Instrumen Penelitian



## Lampiran 6 Surat Pengajuan Penelitian



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)  
MEDISTRA INDONESIA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS-PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI BIDAN - PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)  
PROGRAM STUDI FARMASI (S1)-PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)**

Jl. Cut Mutia Raya No. 88A-Kel.Sepanjang Jaya - Bekasi Telp.(021) 82431375-77 Fax (021) 82431374  
Web: stikesmedistra-indonesia.ac.id Email: stikes\_mf@stikesmedistra-indonesia.ac.id

Bekasi, 28 November 2023

Nomor : ~~690~~/STIKes MI/Kep/B4/XI/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SMAN 6 Tambun Selatan  
Di  
Tempat

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan Skripsi pada tingkat akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Akademik (Sarjana) mahasiswa/i Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia, maka dengan ini kami mengajukan permohonan Penelitian di SMAN 6 Tambun Selatan untuk mahasiswa atas nama :

Nama Mahasiswa : Putri Regita Cahyani  
NPM : 201560111028  
Judul : Hubungan Adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 6 Tambun Selatan

kami mohon kepada Bapak/Ibu Pimpinan untuk dapat kiranya memberikan izin kepada mahasiswa kami melakukan penelitian

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ka. Program Studi Ilmu Keperawatan (S1)  
dan Pendidikan Profesi Ners  
STIKes Medistra Indonesia

Kiki Deniati, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
NIDN 0316028302

Tembusan :  
1. Ketua STIKes Medistra Indonesia  
2. WK 1 Bid. Akademik  
3. Pertiinggal



## Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT  
DINAS PENDIDIKAN  
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH III  
**SMA NEGERI 6 TAMBUN SELATAN**

NPSN : 69821180  
Jalan Jatimulya Raya Rt. 01 Rw. 13 Tambun Selatan Telp. 021-82410830  
Website : [www.sman6tamsel.sch.id](http://www.sman6tamsel.sch.id) Email : [sman6tamsel@gmail.com](mailto:sman6tamsel@gmail.com)  
Kabupaten Bekasi – 17510

Nomor : 048/ PK.03.07.02 /SMAN 6 Tamsel/II/2024  
Lampiran : -  
Prihal : Konfirmasi Izin Observasi / Penelitian

Kepada Yth. Dekan :  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES )  
MEDISTRA INDONESIA**  
di-  
Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat **Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (Stikes ) Medistra Indonesia** Nomor :  
/STIKes MI/Kep/B4/VIII/2023 Bekasi, 28 November 2023 Perihal Permohonan Izin  
*Penelitian dan pengambilan data* kepada mahasiswa:

Nama : **PUTRI REGITA CAHYANI**  
NPM : 201560111028  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Universitas : **Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (Stikes ) Medistra Indonesia**  
Judul Skripsi : **"Hubungan adiksi Game Online Dengan Perilaku Anti Sosial Pada Remaja di SMAN 6 Tambun Selatan "**

Perlu Kami Sampaikan Beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan mengizinkan pelaksanaan penelitian di tempat kami, selama sesuai prosedur pendidikan.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan Akademik / Penelitian.
3. Waktu pengambilan data di lakukan selama 2 (Dua) hari Tanggal 10-11 Februari 2024.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Bekasi , 21 Februari 2024

Kepala Sekolah,

  
*[Signature]*  
**W. HANA, M.Pd**  
NIP. 198307172008012006





p13	Pearson Correlation	.641**	.663**	.658**	.672**	.736**	.413*	.359	.440*	.497**	.701**	.359	.736**	1	.806**	.677**	.729**	.703**	.487**	.679**	.603**	.565**	.588**	.382*	.739**	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.029	.060	.019	.007	.000	.060	.000		.000	.000	.000	.000	.009	.000	.001	.002	.001	.045	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p14	Pearson Correlation	.678**	.801**	.649**	.667**	.725**	.341	.605**	.595**	.632**	.741**	.526**	.665**	.806**	1	.696**	.548**	.768**	.570**	.692**	.701**	.590**	.548**	.355	.791**	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.076	.001	.001	.000	.000	.004	.000	.000		.000	.003	.000	.002	.000	.000	.001	.003	.064	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p15	Pearson Correlation	.664**	.676**	.526**	.617**	.712**	.343	.643**	.539**	.553**	.621**	.386*	.624**	.677**	.696**	1	.729**	.564**	.590**	.474*	.498**	.463*	.504**	.329	.582**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.004	.000	.000	.074	.000	.003	.002	.001	.043	.000	.000	.000		.000	.002	.001	.011	.007	.013	.006	.087	.001	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p16	Pearson Correlation	.672**	.486**	.684**	.473*	.630**	.500**	.455*	.454*	.504**	.724**	.279	.578**	.729**	.548**	.729**	1	.591**	.619**	.618**	.672**	.456*	.677**	.421*	.442*	.750**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000	.011	.000	.007	.015	.015	.006	.000	.151	.001	.000	.003	.000		.001	.000	.000	.000	.015	.000	.026	.019	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p17	Pearson Correlation	.735**	.840**	.583**	.798**	.729**	.497**	.516**	.538**	.628**	.744**	.569**	.709**	.703**	.768**	.564**	.591**	1	.514**	.674**	.673**	.757**	.575**	.570**	.742**	.855**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.007	.005	.003	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.002	.001		.005	.000	.000	.000	.001	.002	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p18	Pearson Correlation	.666**	.541**	.621**	.520**	.585**	.328	.645**	.761**	.628**	.535**	.544**	.460*	.487**	.570**	.590**	.619**	.514**	1	.483**	.610**	.546**	.743**	.665**	.343	.750**



p24	Pearson Correlation	.722**	.763**	.606**	.711**	.626**	.534**	.556**	.423*	.595**	.707**	.556**	.660**	.739**	.791**	.582**	.442*	.742**	.343	.645**	.630**	.708**	.536**	.461*	1	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.003	.002	.025	.001	.000	.002	.000	.000	.000	.001	.019	.000	.074	.000	.000	.000	.003	.014		.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
total	Pearson Correlation	.870**	.823**	.795**	.767**	.823**	.643**	.753**	.718**	.803**	.860**	.707**	.717**	.796**	.844**	.753**	.750**	.855**	.750**	.752**	.793**	.769**	.822**	.697**	.807**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	96.4
	Excluded <sup>a</sup>	1	3.6
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.971	24

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	63.22	251.641	.855	.969
P2	63.04	255.345	.813	.969
p3	63.85	250.900	.759	.970
p4	62.81	255.311	.743	.970
p5	62.85	253.746	.822	.969
p6	63.22	256.564	.594	.971
p7	63.37	254.319	.710	.970
p8	63.70	251.063	.694	.970
p9	63.52	250.875	.783	.969
p10	63.19	245.772	.841	.969
p11	63.37	255.781	.656	.970
p12	63.04	252.191	.790	.969
p13	63.26	251.353	.768	.969
p14	63.07	247.687	.819	.969
p15	63.00	252.769	.713	.970
p16	63.63	252.550	.728	.970
p17	62.93	254.456	.832	.969
p18	63.78	255.179	.736	.970
p19	63.37	253.011	.721	.970
p20	63.67	248.308	.778	.969
p21	63.15	254.362	.736	.970
p22	63.67	253.846	.812	.969
p23	63.44	256.333	.663	.970
p24	62.70	254.909	.776	.969

## Correlations

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	total
p1	Pearson Correlation	1	.397*	.088	.605**	.346	.222	.363	.483**	.334	.491**	.315	.339	.201	.264	.278	.348	.464*	.152	.539**
	Sig. (2-tailed)		.036	.655	.001	.071	.256	.058	.009	.082	.008	.102	.078	.304	.175	.152	.069	.013	.441	.003
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p2	Pearson Correlation	.397*	1	.261	.641**	.293	.296	.208	.576**	.536**	.844**	.499**	.446*	.253	.268	.383*	.262	.633**	.268	.656**
	Sig. (2-tailed)	.036		.179	.000	.130	.126	.288	.001	.003	.000	.007	.017	.194	.168	.044	.177	.000	.168	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p3	Pearson Correlation	.088	.261	1	.290	.309	.709**	.319	.288	.620**	.333	.404*	.307	.367	.114	.215	.564**	.178	.515**	.576**
	Sig. (2-tailed)	.655	.179		.134	.109	.000	.098	.137	.000	.084	.033	.113	.055	.564	.273	.002	.365	.005	.001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p4	Pearson Correlation	.605**	.641**	.290	1	.568**	.416*	.512**	.775**	.526**	.635**	.484**	.494**	.308	.357	.792**	.285	.642**	.326	.791**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.134		.002	.027	.005	.000	.004	.000	.009	.008	.111	.063	.000	.142	.000	.091	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p5	Pearson Correlation	.346	.293	.309	.568**	1	.468*	.643**	.449*	.404*	.371	.697**	.670**	.446*	.537**	.403*	.557**	.657**	.616**	.774**
	Sig. (2-tailed)	.071	.130	.109	.002		.012	.000	.017	.033	.052	.000	.000	.017	.003	.034	.002	.000	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p6	Pearson Correlation	.222	.296	.709**	.416*	.468*	1	.562**	.468*	.728**	.374*	.461*	.434*	.386*	.249	.219	.659**	.484**	.438*	.716**
	Sig. (2-tailed)	.256	.126	.000	.027	.012		.002	.012	.000	.050	.014	.021	.042	.202	.263	.000	.009	.020	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p7	Pearson Correlation	.363	.208	.319	.512**	.643**	.562**	1	.582**	.461*	.210	.363	.469*	.200	.390*	.454*	.421*	.452*	.155	.650**
	Sig. (2-tailed)	.058	.288	.098	.005	.000	.002		.001	.014	.284	.058	.012	.307	.040	.015	.026	.016	.431	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p8	Pearson Correlation	.483**	.576**	.288	.775**	.449*	.468*	.582**	1	.509**	.586**	.389*	.481**	.280	.513**	.716**	.337	.634**	.247	.768**
	Sig. (2-tailed)	.009	.001	.137	.000	.017	.012	.001		.006	.001	.041	.010	.148	.005	.000	.080	.000	.205	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p9	Pearson Correlation	.334	.536**	.620**	.526**	.404*	.728**	.461*	.509**	1	.604**	.356	.266	.297	.209	.384*	.663**	.483**	.273	.722**
	Sig. (2-tailed)	.082	.003	.000	.004	.033	.000	.014	.006		.001	.063	.171	.124	.286	.044	.000	.009	.159	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p10	Pearson Correlation	.491**	.844**	.333	.635**	.371	.374*	.210	.586**	.604**	1	.501**	.588**	.270	.369	.437*	.311	.673**	.376*	.730**
	Sig. (2-tailed)	.008	.000	.084	.000	.052	.050	.284	.001	.001		.007	.001	.165	.054	.020	.107	.000	.049	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p11	Pearson Correlation	.315	.499**	.404*	.484**	.697**	.461*	.363	.389*	.356	.501**	1	.499**	.616**	.541**	.227	.395*	.736**	.756**	.746**
	Sig. (2-tailed)	.102	.007	.033	.009	.000	.014	.058	.041	.063	.007		.007	.000	.003	.245	.037	.000	.000	.000



	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	
p12	Pearson Correlation	.339	.446*	.307	.494**	.670**	.434*	.469*	.481**	.266	.588**	.499**	1	.371	.518**	.383*	.404*	.583**	.465*	.712**
	Sig. (2-tailed)	.078	.017	.113	.008	.000	.021	.012	.010	.171	.001	.007		.052	.005	.044	.033	.001	.013	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p13	Pearson Correlation	.201	.253	.367	.308	.446*	.386*	.200	.280	.297	.270	.616**	.371	1	.516**	.225	.213	.541**	.529**	.562**
	Sig. (2-tailed)	.304	.194	.055	.111	.017	.042	.307	.148	.124	.165	.000	.052		.005	.251	.276	.003	.004	.002
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p14	Pearson Correlation	.264	.268	.114	.357	.537**	.249	.390*	.513**	.209	.369	.541**	.518**	.516**	1	.333	.191	.666**	.535**	.612**
	Sig. (2-tailed)	.175	.168	.564	.063	.003	.202	.040	.005	.286	.054	.003	.005	.005		.084	.332	.000	.003	.001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p15	Pearson Correlation	.278	.383*	.215	.792**	.403*	.219	.454*	.716**	.384*	.437*	.227	.383*	.225	.333	1	.134	.428*	.094	.588**
	Sig. (2-tailed)	.152	.044	.273	.000	.034	.263	.015	.000	.044	.020	.245	.044	.251	.084		.496	.023	.635	.001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p16	Pearson Correlation	.348	.262	.564**	.285	.557**	.659**	.421*	.337	.663**	.311	.395*	.404*	.213	.191	.134	1	.277	.382*	.617**
	Sig. (2-tailed)	.069	.177	.002	.142	.002	.000	.026	.080	.000	.107	.037	.033	.276	.332	.496		.153	.045	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p17	Pearson Correlation	.464*	.633**	.178	.642**	.657**	.484**	.452*	.634**	.483**	.673**	.736**	.583**	.541**	.666**	.428*	.277	1	.493**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.013	.000	.365	.000	.000	.009	.016	.000	.009	.000	.000	.001	.003	.000	.023	.153		.008	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p18	Pearson Correlation	.152	.268	.515**	.326	.616**	.438*	.155	.247	.273	.376*	.756**	.465*	.529**	.535**	.094	.382*	.493**	1	.617**
	Sig. (2-tailed)	.441	.168	.005	.091	.000	.020	.431	.205	.159	.049	.000	.013	.004	.003	.635	.045	.008		.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
total	Pearson Correlation	.539**	.656**	.576**	.791**	.774**	.716**	.650**	.768**	.722**	.730**	.746**	.712**	.562**	.612**	.588**	.617**	.813**	.617**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.001	.001	.000	.000	.000	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	18

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	47.64	106.016	.488	.929
p2	48.11	102.692	.606	.927
p3	48.64	103.127	.511	.929
p4	48.00	99.852	.757	.923
p5	48.43	99.661	.736	.924
p6	48.32	100.522	.668	.925
p7	48.14	101.164	.591	.927
p8	47.93	99.772	.729	.924
p9	48.07	100.069	.674	.925
p10	47.79	101.508	.690	.925
p11	48.36	102.979	.713	.925
p12	48.11	101.655	.669	.925
p13	48.39	105.729	.512	.929
p14	48.36	103.423	.558	.928
p15	48.04	103.443	.528	.929
p16	48.25	102.713	.560	.928
p17	48.21	99.730	.782	.923
p18	48.82	103.189	.562	.928

### Lampiran 9 Analisa Univariat

#### Adiksi\_game\_Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	36	45.0	45.0	45.0
	2	44	55.0	55.0	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

#### Perilaku\_Anti\_Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	3.8	3.8	3.8
	2	57	71.3	71.3	75.0
	3	20	25.0	25.0	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

## Lampiran 10 Analisa Bivariat

### Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Adiksi_game_Online * Perilaku_Anti_Sosial	80	100.0%	0	0.0%	80	100.0%

### Adiksi\_game\_Online \* Perilaku\_Anti\_Sosial Crosstabulation

			Perilaku_Anti_Sosial			Total
			1	2	3	
Adiksi_game_Online	1	Count	3	31	2	36
		Expected Count	1.4	25.7	9.0	36.0
		% within Adiksi_game_Online	8.3%	86.1%	5.6%	100.0%
		% within Perilaku_Anti_Sosial	100.0%	54.4%	10.0%	45.0%
		% of Total	3.8%	38.8%	2.5%	45.0%
	2	Count	0	26	18	44
		Expected Count	1.7	31.4	11.0	44.0
		% within Adiksi_game_Online	0.0%	59.1%	40.9%	100.0%
		% within Perilaku_Anti_Sosial	0.0%	45.6%	90.0%	55.0%
		% of Total	0.0%	32.5%	22.5%	55.0%
Total	Count	3	57	20	80	
	Expected Count	3.0	57.0	20.0	80.0	
	% within Adiksi_game_Online	3.8%	71.3%	25.0%	100.0%	
	% within Perilaku_Anti_Sosial	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	3.8%	71.3%	25.0%	100.0%	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	15.595 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	18.519	2	.000
Linear-by-Linear Association	15.398	1	.000
N of Valid Cases	80		

## Lampiran 11 Master Tabel

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Total	coding
3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	79	2
4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	80	2
3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	74	2
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	66	2
4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	79	2
3	4	2	3	3	2	4	4	4	2	4	3	2	4	4	1	3	3	2	2	3	2	3	4	71	2
2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	2	4	2	49	1
3	4	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4	2	3	4	72	2
4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	82	2
4	3	4	3	4	4	2	1	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	4	77	2
3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	61	2
2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	55	1
3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	2	2	4	76	2
2	2	2	2	2	4	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	41	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	25	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	2
2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	4	68	2
3	3	2	4	3	3	2	1	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	2	4	2	3	4	66	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	2
1	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	1	3	1	3	1	2	1	1	3	43	1
3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	65	2

3	3	1	3	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	65	2	
2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	39	1	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	2	
1	1	1	1	3	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45	1	
2	3	1	4	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	1	2	2	2	2	60	1	
3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	58	1	
3	3	2	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	4	68	2	
3	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	4	81	2	
3	3	1	3	4	4	2	1	1	4	4	4	4	4	4	2	4	2	1	4	4	1	1	4	69	2	
2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	61	2	
3	2	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	66	2	
2	2	1	3	2	2	1	2	3	1	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	3	3	50	1	
1	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	1	3	4	2	1	4	2	2	4	3	3	3	3	61	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	73	2	
4	4	1	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	74	2	
3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	72	2	
3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	72	2	
3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	54	1	
3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	71	2	
3	4	2	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	4	4	71	2	
3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	72	2	
3	2	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	64	2	
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	50	1
3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	65	2	





2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47	1
2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	45	1
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47	1
3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	69	2	
2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	4	2	1	1	36	1	
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	1	
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	28	1	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	2	
3	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	71	2	
4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	4	81	2	
2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	67	2

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	total	coding
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	67	3
4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	60	3
4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	2	58	3
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	50	2
2	3	3	2	3	4	2	2	4	4	3	4	3	2	2	4	3	3	53	2
4	3	1	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	1	3	4	2	52	2
3	1	1	3	4	1	4	3	1	2	2	4	2	3	4	2	2	2	44	2
4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	59	3
4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	62	3
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	1	4	4	2	1	58	3
3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	47	2
3	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	3	2	3	4	2	3	2	52	2
4	2	2	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	2	4	4	3	1	54	2
1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	24	1
3	4	1	3	1	1	1	4	2	4	2	3	3	3	4	1	3	1	44	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	3
4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	2	63	3
4	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	47	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	2
4	4	1	4	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	50	2
3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	52	2
4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	56	3
3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	32	1

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	2	
3	2	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	1	27	1	
4	3	1	3	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	1	44	2	
4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	46	2	
4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	52	2	
3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	50	2	
4	1	2	1	1	2	4	4	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	48	2	
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	48	2	
3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	48	2	
4	3	2	4	2	3	3	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	1	49	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	55	3
4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	2
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	55	3	
3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	54	2	
3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	54	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	49	2	
3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	3	2	2	52	2	
4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	58	3	
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	3	2	55	3	
2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	45	2	
3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	47	2	
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	51	2	
4	3	2	3	2	4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	2	2	1	53	2	
3	2	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	52	2	

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	2
3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	1	54	2
3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	46	2
3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	51	2
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	46	2
4	3	2	3	3	3	3	4	1	4	1	2	3	4	2	4	4	1	51	2
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	53	2
3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	2
3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	43	2
3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	44	2
4	4	2	4	4	1	3	4	4	4	3	3	2	3	4	2	3	3	57	3
4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	61	3
3	2	1	3	1	1	3	3	1	2	2	3	2	3	3	1	2	1	37	2
4	2	2	4	2	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	46	2
3	2	2	4	2	3	3	4	2	4	2	4	2	1	4	2	3	1	48	2
3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	44	2
3	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2	1	3	3	3	3	2	3	49	2
4	4	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	2	4	2	4	1	50	2
3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	42	2
3	3	2	4	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	50	2
2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	47	2
3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	42	2
3	2	2	1	2	3	2	4	3	1	2	3	2	2	3	1	2	2	40	2

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	37	2
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	65	3
3	2	1	4	2	3	4	4	4	4	2	2	3	2	4	2	4	1	51	2
3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	41	2
4	3	1	2	2	3	3	4	1	4	2	3	1	3	2	1	3	1	43	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	3
4	4	4	2	4	3	1	3	4	4	4	2	4	3	2	4	2	3	57	3
4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	1	52	2

## Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 13 Biodata Peneliti

### Biodata Peneliti



Nama : Putri Regita Cahyani  
 Usia : 21 Tahun  
 Tempat/Tanggal Lahir : Subang, 27 Juni  
 2002  
 Agama : Islam  
 Status : Mahasiswi  
 Alamat : Dsn. Karang Jaya RT 02/04 Blanakan, Subang

Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : SD Negeri Karang Jaya  
 SMP : SMP Negeri 1 Blanakan  
 SMA : SMA Negeri 1  
 Ciasem  
 Perguruan Tinggi : STIKes Medistra  
 Indonesia  
 No. Handphone : 083816496960  
 Email : [regitaputri276@gmail.com](mailto:regitaputri276@gmail.com)  
 Motto Hidup : *“Always targeting, do more better, never feel  
 already enough“*