

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN AGRESIVITAS REMAJA DI KECAMATAN PEDURUNGAN
KOTA SEMARANG**

Oleh :
M Yusuf Septyawan
Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas remaja di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *incidental sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah 152 remaja dengan rentang usia 15-17 tahun di Kecamatan Pedurungan. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala agresivitas yang berjumlah 26 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,883 indeks daya beda aitem berkisar antara 0,272-0,587 dan skala intensitas bermain *game online* yang berjumlah 18 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,941 indeks daya beda aitem berkisar antara 0,372–0,812. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *product moment*. Dari hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan nilai korelasi r_{xy} (-0,523) dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas remaja di Kecamatan Pedurungan. Penelitian ini memberikan sumbangan efektif sebesar 29,8% yang dapat dilihat dari koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,298.

Kata Kunci: Agresivitas Dan Intensitas Bermain *Game Online*

**RELATION BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING GAME ONLINE
WITH TEENAGER'S AGGRESIVITY IN KECAMATAN PEDURUNGAN
KOTA SEMARANG**

By :

M Yusuf Septyawan

Faculty of Psychology, Sultan Agung Islamic University, Semarang

ABSTRACT

The aim of this research is to know the relation between the intensity of playing game online with teenager's aggresivity in Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. This research used quantitative method. Sampling method in this research using incidental sampling. The sample in this study were 152 adolescents with age range 15-17 years in Kecamatan Pedurungan. Data retrieval in this research use two scale that is aggressiveness scale amounting 26 aitem with reliability coefficient 0,886 index of aitem different power ranged between 0,296-0,608 and game intensity scale of game online which amounted to 18 aitem with reliability coefficient 0,941 aitem different power index ranged from 0,372- 0.812. The researcher used product moment as analysis data. The hypothesis test showed that correlation $r_{xy}(-0,546)$ with significant degree of 0.000 ($p < 0,05$) which means there is negative relation between the intensity of playing game online with teenager's aggresivity in Kecamatan Pedurungan. This study provides an effective contribution of 29,8% which can be seen from the coeficient of determination (r^2) of 0,28.

Keywords: *the aggresivity and the intensity of playing game online.*