

ABSTRAK

DINDA VIJAYANTI PERMATASARI, 20.04.107. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Kota Bandung, Dibimbing oleh Ramli dan Eni Rahayuningsih.

Dampak *Game Online* memiliki dampak yang beragam, baik positif maupun negatif. Contoh dari dampak negatif ini adalah memunculkan perilaku agresif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap perilaku agresif di Sekolah Menengah Negeri 35 Bandung yang mencakup karakteristik responden, perilaku agresif aspek fisik, perilaku agresif aspek verbal, dan perilaku agresif aspek merusak/menghancurkan harta benda milik orang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online* sebanyak 261 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel *nonprobability sampling* adalah sampling kuota dengan anggota sampel berjumlah 158 orang yang ditetapkan menjadi responden. Uji validitas yang digunakan adalah validitas muka serta uji reliabilitas dengan menggunakan *cronbach's alpha* dan telah diujikan kepada 30 orang siswa yang tidak termasuk dalam sampel. Alat ukur yang digunakan adalah *rating scale* dengan menyediakan empat alternatif jawaban "Sangat Sesuai", "Sesuai", "Tidak Sesuai", dan "Sangat Tidak Sesuai" pada setiap item pernyataan. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian berdasarkan tabel distribusi frekuensi mayoritas siswa pada aspek fisik cenderung rendah (72,15%) dan aspek merusak/menghancurkan harta benda milik orang lain cenderung rendah (87,98%). Sedangkan sebagian kecil pada aspek verbal cenderung sedang (48,74%). Berdasarkan analisis masalah, kebutuhan, dan sistem sumber, maka diperlukan sebuah program yang dapat mengendalikan emosi ketika bermain *game online*. Program yang diusulkan adalah program "Peningkatan Kemampuan Kontrol Emosi Saat Bermain *Game Online* melalui *Educational Group* di SMP Negeri 35 Bandung".

Kata Kunci: Game Online, Perilaku Agresif, Siswa

ABSTRACT

DINDA VIJAYANTI PERMATASARI, 20.04.107. The Impact of Online Games on Aggressive Behavior of Class VII Students at State Junior High School 35 Bandung City, Supervised by Ramli and Eni Rahayuningsih.

The impact of online gaming has various impacts, both positive and negative. An example of this negative impact is the emergence of aggressive behavior. The purpose of this study is to determine the impact of online games on aggressive behavior at Sekolah Menengah Negeri 35 Bandung which includes respondent characteristics, aggressive behavior in the physical aspect, aggressive behavior in the verbal aspect, and aggressive behavior in the aspect of damaging/destroying other people's property. This research uses a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study were students who played online games as many as 261 students. The technique used in nonprobability sampling is quota sampling with 158 sample members who are determined to be respondents. The validity test used is face validity and reliability test using Cronbach's alpha and has been tested on 30 students who are not included in the sample. The measuring instrument used is a rating scale by providing four alternative answers "Very Suitable", "Suitable", "Not Suitable", and "Very Not Suitable" on each statement item. Data collection techniques through questionnaires and documentation studies. Data analysis techniques using descriptive statistics. The results of the study based on the frequency distribution table, the majority of students in the physical aspect tend to be low (72.15%) and the aspect of damaging/destroying other people's property tends to be low (87.98%). While a small proportion in the verbal aspect tends to be moderate (48.74%). Based on the analysis of problems, needs, and source systems, a program that can control emotions when playing online games is needed. The proposed program is "Improving Emotion Control Ability when Playing Online Games through Educational Group at SMP Negeri 35 Bandung".

Keywords: Online Games, Aggressive Behavior, Students