

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF
REMAJA SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



**DISUSUN OLEH :
HERIAN ALPAZARA
2214040**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DALAM BERMAIN
GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA
SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan oleh:

HERIAN ALPAZARA

2214040


Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Diterima sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan di Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

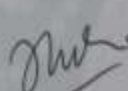
Tanggal: 8 Agustus 2018

Menyetujui:


Penguji,

Pembimbing,


Latifah Sunilowati, S.kep.,Ns.,M.kep
NIDN: 05-1412-8801


Masta Hutasoit, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN: 05-2701-7903

Mengesahkan,
a.n Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
Ketua Program Studi Keperawatan (S-1)


Tetra Saktika Adinugraha, M.Kep.,Ns.,Sp.Kep.MB
NIDN: 05-2310-8302

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebagai penulis skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herian Alpazara

NPM : 2214040

Institusi : Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Judul Skripsi : Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penulis menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya tulis yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini akan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Agustus 2018



Herian Alpazara

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmatnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini yang berjudul, “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dalam Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”.

Skripsi ini telah dapat diselesaikan, atas bimbingan, arahan, bantuan berbagai pihak, dan pada kesempatan ini penulis dengan rendah hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Djoko Susilo, ST., MT. selaku Rektor Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Kuswanto Hardjo, dr., M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
3. Tetra Saktika Adinugraha., M.Kep., Ns.Sp.Kep.MB, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
4. Latifah Susilowati, S.Kep., Ns., M.Kep selaku penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi dan memberikan saran serta masukan terhadap penyusun skripsi.
5. Masta Hutasoit, S.kep., Ns., M.Kep, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.
6. Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang bersedia menjadi responden yang sudah bersedia memberikan waktunya untuk ikut serta dalam penelitian ini.
7. Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman yang telah memberikan ijin dan informasi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan ijin, kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.

9. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan saya, memberi semangat baik itu dalam bentuk moral dan material kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya

Semoga Allah SWT. Senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, sebagai imbalan atas amal kebaikan dan bantuannya. Akhirnya besar harapan penulis semoga penelitian ini berguna bagi semua dan tenaga kesehatan keperawatan khususnya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2018

Herian Alpazara

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Teori	6
1. Remaja	6
2. Perilaku Agresif	12
3. Gadget	15
B. Kerangka Teori	19
C. Kerangka Konsep	20
D. Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Desain Penelitian	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	21
D. Variabel Penelitian	23
E. Definisi Operasional	23
F. Alat dan Metode Pengumpulan Data	25
G. Validitas dan Reliabilitas	28
H. Metode Pengolahan dan Analisis Data	29
I. Etika Penelitian	31
J. Pelaksanaan Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Gambaran Lokasi Penelitian	36
2. Analisis Univariat	37
3. Analisis Bivariat	39
B. Pembahasan	40
C. Keterbatasan Penelitian	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45

A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Definisi Operasional	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Perilaku Agresif.....	26
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi.....	31
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Berdasarkan Usia Responden, Usia Pertama Kali Bermain, Media <i>Game</i> , Kebiasaan Bermain <i>Bame</i> , Jenis <i>Game</i> , dan Tempat Bermain <i>Game</i>	37
Tabel 4.2 Intensitas bermain <i>game online</i> pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta	38
Tabel 4.3 Perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.....	38
Tabel 4.4 Hubungan intensitas penggunaan <i>gadget</i> dalam bermain <i>game online</i> dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta	39

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Konsep.....	20

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Permohonan Menjadi Responden.
- Lampiran 2. *Informed Consent*.
- Lampiran 3. Lembar Kuesioner.
- Lampiran 4. Lembar Analisa Data.
- Lampiran 5. *Ethical Clearence*
- Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian Tembusan dari KESBANGPOL.
- Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Tembusan dari PDM.
- Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian.
- Lampiran 10. Lembar Bimbingan Skripsi.
- Lampiran 11. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta