

HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA AKHIR

M. Rifqi Arifianto¹ & Arini Mifti Jayanti²

RINGKASAN

Remaja akhir merupakan masa perkembangan menuju masa dewasa. Remaja akhir akan dihadapkan pada pencarian jati diri dimana status remaja yang ambivalen menjadikan suatu dilema bagi remaja. Tidak jarang remaja terdorong untuk melakukan hal-hal baru yang bersifat menantang bahkan tindakan terlarang sekalipun, terlihat dengan meningkatnya kasus agresivitas pada remaja akhir saat ini. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas pada remaja akhir yaitu adiksi *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan tingkat agresivitas pada remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Subjek penelitian ini merupakan pelajar SMA Kabupaten Purworejo berusia 16-22 tahun dan bermain *game online Mobile Legends* berjumlah 121 yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala likert yaitu skala agresivitas dan adiksi *game online*. Teknik analisis data dengan bantuan *SPSS Statistic 20* dengan uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai korelasi $r 0,768$ yang dapat diartikan bahwa adiksi *game online* dan agresivitas memiliki hubungan yang signifikan atau positif. Sehingga disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci: Adiksi *game online*, agresivitas, remaja akhir.

¹ Mahasiswa Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Dosen Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVENESS IN LATE ADOLESCENTS

M. Rifqi Arifianto¹ & Arini Mifti Jayanti²

ABSTRACT

Late adolescence is a period of development towards adulthood. Late adolescence will be faced with a search for identity where the ambivalent status of adolescence creates a dilemma for adolescents. It is not uncommon for adolescents to be encouraged to do new things that are challenging even prohibited acts, seen by the increasing cases of aggressiveness in late adolescents today. One factor that can affect aggressiveness in late adolescence is online game addiction. This study aims to determine the relationship between online game addiction and the level of aggressiveness in late adolescents at SMA Purworejo Regency. This research method uses a quantitative approach with a type of correlation. The subjects of this study were Purworejo Regency high school students aged 16-22 years and played 121 Mobile Legends online games taken using purposive sampling techniques. The data collection method uses a Likert scale, namely the scale of aggressiveness and addiction to online games. Data analysis technique with the help of SPSS Statistic 20 with hypothesis testing using the Rank Spearman correlation test. The results of this study show that the significance value of $0.000 < 0.05$ and the correlation value of $R 0.768$ which can be interpreted that online game addiction and aggressiveness have a significant or positive relationship. So it is concluded that the hypothesis in this study is accepted.

Keywords: Online game addiction, aggressiveness, late adolescence.

¹ Student of Psychology Study Program (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Lecturer of Psychology Study Program (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta