

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN
INTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
Penelitian, Februari 2025**

Rizam A. F

**Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Kekerasan Pada
Remaja di SMPN 45 Pekanbaru**

Xiv + (46) Halaman + 8 Tabel + 9 Lampiran

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu bentuk aktifitas yang menimbulkan kecanduan pada remaja, *game online* dapat memicu perilaku kekerasan. Paparan terhadap video yang mengandung unsur kekerasan dapat meningkatkan gairah fisiologis dalam *game online*, menimbulkan pikiran, emosi, dan tindakan agresif, serta mengurangi aktivitas positif dan prososial. Tujuan Penelitian ini Untuk Mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku kekerasan pada remaja di SMP 45 Pekanbaru. Metode Penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Cross sectional* dan sampel sebanyak 84 yang diambil dari populasi sebanyak 514 dengan menggunakan teknik *Stratified random sampling*. Pengambilan data menggunakan kuesioner *game Online* dan Kuesioner Perilaku Kekerasan dan analisis yang digunakan adalah uji *Chi-Square*. Hasil dari penelitian ini, didapatkan dari responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak (71.4%) sedangkan perempuan (28.6%), hampir separuhnya 12-13 tahun 24 orang (28,5%), sedangkan lebih dari separunya 14-17 tahun 60 orang (71,5%). tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat Sedang sebanyak (44%), tingkat perilaku kekerasan dengan tingkat tinggi sebanyak (61.9%), responden mengalami kecanduan sedang dengan perilaku kekerasan berat (22,9%), dengan menggunakan uji *chi square* dengan tingkat kemaknaan 90%, didapatkan bahwa nilai p-value 0,455 lebih besar dari nilai signifikan 0,05 (p-value 0,787 > 0,05). Kesimpulan dari penelitian ini bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 45 Pekanbaru.

Kata Kunci : Kecanduan, *Game Online*, Perilaku Kekerasan

Daftar Bacaan : 42 (2018-2024)

**BACHELOR OF NURSING PROGRAM, FACULTY OF NURSING
PAYUNG NEGERI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCE**

Research, February 2025

Rizam A. F

***The Relationship Between Online Game Addiction and Violent Behavior in
Adolescents at SMPN 45 Pekanbaru***

Xiv + 46 + 1 Schemes + 8 tables + 9 appendixes

ABSTRACT

Online games are one form of activity that causes addiction in adolescents, online games can trigger violent behavior. Exposure to videos containing elements of violence can increase physiological arousal in online games, cause aggressive thoughts, emotions, and actions, and reduce positive and prosocial activities. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and violent behavior in adolescents at SMP 45 Pekanbaru. This research method is quantitative with a cross-sectional approach and a sample of 84 taken from a population of 514 using the Stratified random sampling technique. Data collection using the Online Game Questionnaire and the Violent Behavior Questionnaire and the analysis used was the Chi-Square test. The results of this study were obtained from male respondents (71.4%) while female respondents (28.6%), almost half were 12-13 years old 24 people (28.5%), while more than half were 14-17 years old 60 people (71.5%). the level of online game addiction with a moderate level of (44%), the level of violent behavior with a high level of (61.9%), respondents experienced moderate addiction with severe violent behavior (22.9%), using the chi square test with a significance level of 90%, it was found that the p-value of 0.455 was greater than the significant value of 0.05 (p-value $0.787 > 0.05$). The conclusion of this study is that there is no relationship between online game addiction and violent behavior in adolescents at SMPN 45 Pekanbaru.

Kata Kunci : Addiction, Online Games, Violent Behavior

References : 42 (2018-2024)