

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

STIKES PAYUNG NEGERI PEKANBARU

Skripsi, Juli 2020

ISTIQQOMAH INSANI

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* (PUBG) dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja Di Komunitas *Game Online* Pekanbaru

xiv + 84 halaman +12 Tabel + 1 Skema + 8 Lampiran

ABSTRAK

Perilaku agresif dapat terjadi baik secara verbal maupun non-verbal. Salah satu pemicu terjadinya perilaku agresif adalah bermain *game online*. Saat ini *Game online* yang sedang menjadi tren adalah *playerunknown's battleground* (PUBG). Tren permainan ini memunculkan fenomena permasalahan baru yaitu munculnya kecenderungan agresivitas pada pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas *game online* Pekanbaru. Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif berbentuk korelasi dengan rancangan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di salah satu komunitas *game online* PUBG Pekanbaru. sampel penelitian ini adalah 48 responden menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa skala likert *Brief Aggression Questionnaire* (BAQ) dan skala intensitas. Kuesioner yang digunakan untuk variabel intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang di adaptasi dari penelitian Haqq dan Rahadi. Hasil penelitian menunjukkan 64,58% responden dengan intensitas bermain *game online* tinggi dan responden dengan intensitas bermain *game online* rendah 35,42% sedangkan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi dan 33,33% responden dengan perilaku agresif verbal rendah. Hasil uji statistik $p \text{ value } 0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja. Peneliti ini merekomendasikan untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja.

Kata Kunci : Intensitas, Agresif Verbal, *Game Online*, Remaja

Daftar Pustaka : 60 Referensi (2010-2020)