



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 6 PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Bimbingan dan Konseling Islam (BKPI)



OLEH :

AUDYA PUTRI SILVIA

NIM. 12011626712

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1445 H / 2024 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru di Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru yang ditulis oleh Audya Putri Silvia NIM. 12011626712 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 6 Dzulqa'dah 1445 H

6 Juni 2024 M

Menyetujui

Ketua Jurusan

Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.
NIP. 196806211994022001

Pembimbing

Suci Habibah, M.Pd.
NIP. 199404022019032027

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif paa Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Audya Putri Silvia, NIM. 12011626712 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 20 Juni 2024. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Pekanbaru, 13 Zulhijjah 1445 H

20 Juni 2024 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Riswani, M.Ed.

NIP. 19661005 199303 2 003

Penguji II

Nurkamalia Mukhtar, AIL., M.Pd.

NIP. 19881203201903 2 013

Penguji III

Dr. Fitra Herlinda, M.Ag.

NIP. 19710614 199603 2 001

Penguji IV

Dra. Suhertina, M.Pd.

NIP. 19620711 199203 2 002

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 1965505211944021001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Audya Putri Silvia
 NIM : 12011626712
 Tempat/ Tanggal Lahir : Bukit Tinggi/18 Januari 2002
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
 Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku agresif pada Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila di kemudian hari terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 6 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Audya Putri Silvia
 NIM. 12011626712



PENGHARGAAN



Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan Rahmat, nikmat dan karuniaNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam tak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini dengan judul **“Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 6 Pekanbaru”**. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyertakan tugas akhir (Skripsi) ini pastinya tidak terlepas dari partisipasi dan juga dari berbagai pihak khususnya orang-orang yang terdekat penulis yang tidak akan pernah penulis lupakan jasanya. Semoga Allah SWT. Membalas semua kebaikan mereka di dunia dan di akhirat. Ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya, peneliti sampaikan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Hairunnas, M.Ag sebagai rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmianti, M.Ag sebagai wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd sebagai Wakil Rektor II dan Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D sebagai Wakil Rektor III UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, M.Z., M.Pd., sebagai Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., sebagai Wakil Dekan III beserta seluruh staff dan pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Hj. Alfiah, M.Ag., sebagai Ketua Program Studi dan Suci Habibah, M.Pd., sebagai Sekretaris Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
3. Islam (BKPI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Suci Habibah, M.Pd., sebagai Penasehat Akademik sekaligus sebagai Pembimbing Skripsi yang telah memberikan support, arahan, motivasi, masukan, bimbingan, tenaga dan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan karyawan Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah memberikan sumbangsih ilmu kepada penulis di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Drs. Yon Hendri Y, M.Pd., sebagai Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Pekanbaru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
7. Ibu Nur Rahmi, S.Pd sebagai Guru BK di SMAN 6 Pekanbaru yang telah memberikan bantuan dan kemudahan kepada penulis selama melakukan pengambilan data di sekolah.
8. Kepada dua orang yang paling saya sayangi dalam hidup saya yaitu kedua orang tua saya Muhammad Syawir (Papa) dan Nurhayati (Mama), terima kasih atas kepercayaan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis untuk melanjutkan Pendidikan Kuliah, serta cinta dan kasih sayang, doa, motivasi, semangat, materi, dan nasehat yang tidak hentinya diberikan kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis
9. Kepada adikku yang penulis sayangi Dinda Aulia Ramadhani terima kasih untuk selalu memberikan semangat, menghibur, dan membantu penulis dalam menempuh Pendidikan di UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Kepada seluruh Keluarga besar penulis, terima kasih untuk selalu mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan kasih sayang, cinta, doa, motivasi, nasehat yang tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis dalam menempuh Pendidikan di UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Kepada sahabat penulis yang sangat penulis sayangi, Afiq Fauzan, Putri Azkia, dan Syalila Julsanda, terimakasih karena tidak meninggalkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulis dalam keadaan apapun, terimakasih atas segala dukungan, motivasi, semangat serta menghibur penulis dalam menyelesaikan Pendidikan Strata (S1) dalam jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

12. Kepada Melia Triana teman kos penulis, terima kasih untuk selalu mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, dan selalu ada untuk penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini

13. Kepada Ananda Syaviyra Putri, Tri Nanda Rayhatul Jannah, Ade Irosadi Siregar, Varda Tillah, sosok teman seperti saudara, terima kasih untuk selalu memberikan dukungan, motivasi, dan terima kasih telah hadir dalam setiap proses penulisan skripsi ini.

14. Kepada Ulfa Utari terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, dan memotivasi penulis untuk cepat dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Keluarga besar BKPI terkhusus kelas B, Angkatan 2020 yang sama-sama berjuang dalam suka maupun duka untuk menyelesaikan Pendidikan Strata (S1) dalam jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, do'a dan dukungan kepada penulis.

Demikianlah, semoga karya ini memberikan manfaat bagi kita semua. Kelebihan, kebaikan dan kebenaran dalam karya ini hanyalah milik Allah SWT., dan semua kekurangan adalah dari penulis semata. Semoga semua mendapat Ridho-Nya. Aamiin ya rabbal'alaamiin.

Pekanbaru, 6 Juni 2024

Penulis

Audya Putri Silvia

NIM. 12011626712

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Audya Putri Silvia, (2024) : Hubungan kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa bermain *game online* secara berlebihan sehingga menimbulkan perilaku agresif yang membuat siswa menjadi mudah marah, berkelahi atau merusak barang di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* dengan perilaku agresif serta untuk mengetahui apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sampel penelitian ini adalah 52 siswa di SMAN 6 Pekanbaru yang ditetapkan dengan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian menggunakan skala kecanduan *game online* dengan reliabilitas 0.833 dan perilaku agresif reliabilitas 0.813 dengan model skala likert. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif berkorelasi positif signifikan karena mempunyai nilai korela 0.608 dengan taraf signifikansi $0.000 < 0.005$. Hasil analisis determinan didapatkan hasil *R Square* adalah 0.370 atau sama dengan 37.0%. Implikasi hasil penelitian dapat dijadikan sebagai upaya guru BK untuk meningkatkan mutu pelayanan bimbingan dan konseling khususnya terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Audya Putri Silvia, (2024): The Correlation between Students' Online Game Addiction and Their Aggressive Behavior and Its Implication on Guidance and Counseling at State Senior High School 6 Pekanbaru

This research was instigated by many students playing online game excessively, so it rose to aggressive behavior making students become irritable, fight, or damage things around them. This research aimed at finding out the description of online game addiction and aggressive behavior, and finding out whether there was a correlation between students' online game addiction and their aggressive behavior. Quantitative approach was used in this correlational research. 52 students at State Senior High School 6 Pekanbaru were the sample of this research were the samples selected by using purposive sampling technique. Likert scale model of online game addiction with reliability 0.833 and aggressive behavior with reliability 0.813 was used in research instruments. There was a positive and significant correlation between students' online game addiction and their aggressive behavior because the correlational score was 0.608 with significant level 0.000 lower than 0.005. The determination analysis result showed that the result of R Square was 0.370 or 37.0%. The implication of the research findings could be as an effort of Guidance and Counseling teachers in increasing quality of guidance and counseling services, especially for students who were addicted to online games with aggressive behavior.

Keywords: Online Game Addiction, Aggressive Behavior

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

أوديا فوتري سيلفيا، (٢٠٢٤): ارتباط بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والسلوك العدواني لدى التلاميذ وتأثيره على التوجيه والإرشاد في المدرسة الثانوية الحكومية ٦ بكنبارو

الدافع وراء هذا البحث هو كثرة التلاميذ الذين يمارسون الألعاب عبر الإنترنت بشكل مفرط، مما أدى إلى ظهور سلوك عدواني يجعل التلاميذ يصبحون عصبيين أو يتشاجرون أو يدمرون الأشياء من حولهم. يهدف هذا البحث إلى معرفة وصف سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت بالسلوك العدواني ومعرفة ما إذا كان هناك ارتباط بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والسلوك العدواني لدى التلاميذ. طريقة البحث هذا باستخدام منهج كمي مع نوع البحث الارتباطي. وعدد مجتمع البحث ٥٢ تلميذا في المدرسة الثانوية الحكومية ٦ بكنبارو. تم تحديدهم باستخدام تقنية أخذ العينات هادفة. وأداة البحث باستخدام مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت بدرجة ثبات ٨٣٣.٠ والسلوك العدواني بدرجة ثبات ٨١٣.٠ باستخدام نموذج مقياس ليكرت. الارتباط بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت والسلوك العدواني إيجابي بشكل كبير لأنه يحتوي على قيمة ارتباط قدرها ٠.٨٦٠. بمستوى دلالة $0.005 > 0.000$. وأظهرت نتائج التحليل المحدد أن مربع R بلغ ٣٧٠.٠ أو ما يعادل ٠.٣٧. ويمكن استخدام مضامين نتائج البحث كجهد من قبل معلمي التوجيه والإرشاد لتحسين جودة خدمات التوجيه والإرشاد، وخاصة للتلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت ذوي السلوك العدواني.

الكلمات الأساسية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، السلوك العدواني



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGHARGAAN	iv
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I LATAR BELAKANG.	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Alasan Pemilihan Judul	5
C. Penegasan Istilah	5
D. Masalah Penelitian.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kecanduan <i>Game online</i>	9
1. Pengertian <i>Game online</i>	9
2. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game online</i>	11
3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	12
4. Bentuk-Bentuk Perilaku Kecanduan <i>Game online</i>	14
B. Perilaku Agresif.....	15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Pengertian Perilaku Agresif.....	15
2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif	16
3. Faktor-Faktor Perilaku Agresif	17
4. Bentuk Perilaku Agresif	19
C. Implikasi Bimbingan dan Konseling	20
1. Pengertian Bimbingan dan Konseling.....	20
2. Fungsi Bimbingan dan Konseling.....	21
3. Tujuan Bimbingan dan Konseling.....	23
4. Konsep Implikasi Bimbingan dan Konseling.....	25
D. Penelitian Relevan.....	25
E. Konsep Operasional	28
F. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Metode Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi, Sample dan Teknik Sampling.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian.....	49
C. Uji Prasyarat Analisis.....	54



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Uji Hipotesis..... 56

E. Pembahasan. 59

BAB V PENUTUP 66

A. Kesimpulan..... 66

B. Saran..... 67

DAFTAR PUSTAKA 68

LAMPIRAN..... 75



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Kisi-kisi instrumen kecanduan <i>game online</i>	33
Tabel III. 2	Kisi-kisi instrumen perilaku agresif.	34
Tabel III. 3	Skala bobot penilaian variabel X.....	36
Tabel III. 4	Skala bobot penilaian variabel Y.....	36
Tabel III. 5	Kategorisasi Penskoran X.....	38
Tabel III. 6	Hasil Kategorisasi Penskoran Y.	39
Tabel III. 7	Hasil Uji Validitas Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	40
Tabel III. 8	Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Agresif.....	41
Tabel III. 9	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y.	43
Tabel IV. 1	Profil SMA N 6 Pekanbaru.....	47
Tabel IV. 2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i>	49
Tabel IV. 3	Deskripsi Data Penelitian.	50
Tabel IV. 4	Distribusi Frekuensi dan Persentase Perilaku Agresif.....	52
Tabel IV. 5	Deskripsi Data Penelitian.	53
Tabel IV. 6	Uji Normalitas.	54
Tabel IV. 7	Uji Linearitas.....	55
Tabel IV. 8	Koefisien Regresi.	56
Tabel IV. 9	Korelasi Hipotesis.	57
Tabel I V. 10	Analisis Determinan.	58



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyak perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama bagi teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi saat ini juga memberikan kemudahan, seperti kemudahan dalam bekerja, dalam pembelajaran atau pendidikan. Tidak hanya itu, dalam perkembangan teknologi internet munculah sebuah permainan baru yang menggunakan internet seperti video *game* atau lebih dikenal dengan *game online*.

Peminat *game online* saat ini sangat banyak berasal dari berbagai kalangan terutama dari kalangan siswa, website legal *game online* Indonesia menjelaskan jumlah pemain *game online* di Indonesia sebanyak 50% yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa pada tahun 2010.¹

Yee 2006 (Rischa Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani 2018) mengatakan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.² Kenyataannya orang yang tidak bisa mengontrol diri yang mengakibatkan dirinya menjadi kecanduan *game online*.

Menurut hasil penelitian terdapat 43,7 juta *gamer* 56% di antara lain pria di

¹ Putra, Anggi Rizki, and Devi Rusli. "Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja." *Jurnal Riset Psikologi* 2021.2 (2021).

² Rischa Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018) hlm. 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Indonesia, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain permainan Indonesia paling banyak di Asia Tenggara, yang bermain permainan di telepon pintar, personal komputer serta laptop, dan konsol. Tidak hanya itu ditemui 150 siswa (10, 2%) dari 1477 siswa yang bisa jadi mengalami adiksi. Kemudian, dengan analisis statistik, didapatkan 89 (59, 3%) dari 150 siswa yang bisa jadi hadapi adiksi bisa dikategorikan hadapi adiksi parah, serta sisanya bisa jadi bisa masuk jenis adiksi ringan. Sehingga, dapat diperkirakan prevalensi kecanduan *game* di antara pemain *game* di Indonesia adalah sekitar 6,1% tetapkan kecanduan *game*.³

Kecanduan *game online* dapat menimbulkan berbagai bentuk perilaku pada siswa yang sedang berada di fase remaja, yang mana kecanduan *game online* ini akan membuat psikis siswa menjadi terganggu yang mana adanya perubahan emosional pada siswa, kesehatan menjadi menurun, kurang peduli terhadap kegiatan sosial yang ada, dan menurunnya prestasi akademik siswa.

Perilaku agresif siswa di sekolah sudah menjadi masalah yang universal, dan akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat. Berita tentang terlibatnya para siswa dalam berbagai bentuk kerusuhan, perkelahian, tawuran antar sesama siswa, dan tindak kekerasan lainnya yang semakin sering terdengar. Perilaku agresif di sekolah memiliki berbagai macam jenis dan kompleks. Menurut Buss dan Perry 1992 (Anggita Dwi Yuliyanti dan Christiana Hari Soetjningsih, 2024) perilaku agresif merupakan tindakan seseorang yang

³ Abdi, Sofyan, and Yeni Karneli. "Kecanduan *game online*: penanganannya dalam konseling individual." *Guidance* 17.02 (2020): 9-20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Hassanudin Kasim Riau

dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain secara fisik dan verbal yang bertujuan untuk memancing kemarahan dan permusuhan.⁴

Kasus perilaku agresif “perkelahian yang mengakibatkan meninggalnya siswa SMP di Sidikalang, Dairi, Sumut. Meninggalnya korban akibat tendangan pada bagian dada ketika berkelahi dengan pelaku SO di halaman sekolah. Perkelahian tersebut terjadi dikarenakan saling mengejek.⁵ Sementara itu, data hasil survei komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) tahun 2016 anak sebagai pelaku kekerasan fisik sebanyak 62 orang, anak sebagai pelaku kekerasan psikis sebanyak 23 anak.⁶

Salah satu faktor yang menyebabkan perilaku agresif adalah kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* termasuk salah satu kedalam faktor internal dari perilaku agresif. Jika dikaitkan dengan melalui kecanduan *game online* maka banyak siswa yang mengalami perilaku agresif. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebanyak 36%.⁷

Berdasarkan studi pendahuluan yang lakukan di SMAN 6 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara guru BK pada tanggal 8 November 2023, guru BK menyampaikan bahwa terdapat siswa yang mengalami kecanduan *game*

⁴ Yuliyanti, Anggita Dwi, and Christiana Hari Soetjningsih. "Pola Asuh Otoriter Dan Perilaku Agresif Pada Siswa SMK X Salatiga:-." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.2 (2024): 5454-5465.

⁵ Muhardiansyah, Y. (2020, Februari 06). Siswa SMP yang Tendang Teman Hingga Tewas di Sidikalang Jadi Tersangka. Dipetik September 10, 2020, dari Merdeka.com: <https://m.merdeka.com>

⁶ Rondo, Amelia Andrita Alike, Herlina IS Wungouw, and Franly Onibala. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di Sma N 2 Ratahan." *Jurnal keperawatan* 7.1 (2019).

⁷ Aulia, Sri. "Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan." (2022).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

online ini yang memiliki perilaku agresif. Hal ini ditandai dengan beberapa gejala yang muncul yaitu :

1. Siswa yang sering melakukan perilaku agresif baik secara verbal maupun fisik
2. Bentuk perilaku agresif yang dilakukan siswa secara verbal yaitu hinaan, umpatan, makian dan ejekan
3. Sedangkan bentuk perilaku agresif fisik yang dilakukan siswa yaitu menendang, memukul teman atau barang yang ada di dekatnya yang berujung menjadi perkelahian
4. Siswa yang kecanduan *game online* biasanya sering bermain *game online* di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah
5. Siswa menghabiskan uang jajannya untuk membeli atau *top up* permainan di dalam *game*
6. Siswa lebih mementingkan bermain *game* dari pada belajar di dalam kelas.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang tinggi. Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di SMAN 6 Pekanbaru”**.

B. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul di atas sebagai berikut :

1. Selaku mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang judul tersebut
2. Persoalan yang akan di kaji dalam judul di atas sesuai dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari yaitu bimbingan dan konseling
3. Masalah-masalah yang di kaji peneliti, penulis mampu untuk meneliti.

C. Penegasan Istilah

Penelitian ini berkaitan dengan hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru. Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman penulis dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini yaitu :

1. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* yaitu penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.⁸

2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai bentuk reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusukan

⁸ Weinstein, Aviv Malkiel. "Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users." *The American journal of drug and alcohol abuse* 36.5 (2019): 268-276.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (non verbal).

3. Implikasi Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling adalah pelayanan yang memberikan bantuan kepada peserta didik secara kelompok maupun individu untuk memecahkan suatu masalah agar mencapai kehidupan yang bermakna dan berbahagia secara personal maupun sosial.⁹ Bimbingan dilakukan sesuai dengan norma yang berlaku.

Tujuan dari bimbingan dan konseling ini adalah untuk memandirikan peserta didik dengan cara menghidupkan kembali rasa semangat peserta didik dengan cara tidak memaksakan kehendaknya terhadap peserta didik.

D. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa
- b. Instrumen pelaksanaan pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa
- c. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa
- d. Bentuk-bentuk perilaku kecanduan *game online*

⁹ Yuliani, Irma. "Konsep psychological well-being serta implikasinya dalam bimbingan dan konseling." *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research* 2.02 (2018): 51-56.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Dampak negatif kecanduan bermain *game online*
- f. Faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku agresif
- g. Bentuk-bentuk perilaku agresif

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang terkait dengan kajian ini. Seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada :

- a. Perilaku kecanduan *game online*
- b. Perilaku agresif
- c. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif di SMAN 6 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana gambaran perilaku kecanduan *game online* pada siswa SMAN 6 Pekanbaru ?
- b. Bagaimana gambaran perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru ?
- c. Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru ?

E. Tujuan

Mengacu kepada perumusan masalah penelitian, maka penelitian dapat dikemukakan untuk :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif siswa.
- b. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa pada siswa
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru

F. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam berbagai aspek yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti, sebagai bahan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata (S1) untuk mendapatkan gelar S. Pd pada jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- b. Bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan acuan dan berguna bagi sekolah yang ingin meneliti masalah ini lebih lanjut.
- c. Bagi jurusan, diharapkan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa
- d. Untuk dapat memperluas wawasan penulis tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi Dimana individu merasa bergantung pada sesuatu yang disukainya dalam berbagai situasi akibat kurangnya pengendalian diri, sehingga dapat menimbulkan perilaku agresif yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

Teori yang membahas tentang *game* menurut pandangan psikologi dan dikemukakan oleh beberapa tokoh antara lain yaitu :

- a. Sigmund Freud dan Adler mengatakan bahwa permainan *game* adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.¹⁰
- b. Jean Piaget (Swiss) mengatakan bahwa *game* mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

¹⁰ Nurlaela and Sangkala Ibsik, "Dampak *Game online* terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," No. 1 (2017), 93–104

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Johan Huizinga mengatakan bahwa *game* adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan *game* tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.
- d. Sigmund Freud (Astria/England) menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, *game* berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan *game* yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.¹¹

Sementara itu, *American Psychiatric Association* (2013) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah penggunaan *game online* yang dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang, yang seringkali berujung pada gangguan dalam kehidupan sehari-hari. Young (2009) juga mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan konsekuensi yang sangat besar bagi pemainnya. Pecandu *game online* rela tidak tidur semalaman, makan menjadi berkurang, dan interaksi dengan manusia menjadi berkurang.¹²

World Health Organization 2018 (Eryzal Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan kedalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya

¹¹ Ananda, T. S. PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP NILAI KARAKTER SISWA KELAS V DI SDN 03 SUNGAI RIMBANG KECAMATAN SULIKI, KABUPATEN LIMA PULUH KOTA. *Untuk*.

¹² Ciris, V., Baskonus, T., Kartal, T., & Tasdemir, A. A study on digital game addictions of adolescents in the covid-19 pandemic, 8(2), (2022), 168-186.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lainnya, seseorang terus bermain *game* meskipun ada konsekuensi negative yang jelas terlihat dan mereka tidak bisa mengontrol perilaku negative yang muncul .¹³

Gunawan 2018 (Muhammad Rizai, 2021) mengatakan munculnya perilaku suka berkelahi dan boros dari segi keuangan akibat dari kecanduan game online. Dari dampak yang ditimbulkan maka dapat dilihat bahwa individu yang kecanduan game online akan lebih banyak mendapat dampak negatifnya dibandingkan manfaatnya.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah pola perilaku permainan yang terhubung ke internet secara terus menerus serta ketidakmampuan dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah.

2. Faktor-faktor Kecanduan *Game online*

Ada beberapa faktor yang dapat memotivasi seseorang bermain *game online* yaitu :

a. F aktor Internal

- 1) Keinginan, keinginan yang kuat dari diri seseorang untuk memperoleh nilai tertinggi didalam *game online*. *Game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dengan *game*.

¹³ Wiguna, Reza Indra, et al. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun." *Jurnal Surya Muda* 2.1 (2020): 18-26.

¹⁴ Rizai, Muhammad. "Konseling kelompok dengan teknik biblioterapi untuk mengurangi kecanduan game online pada anak: Sebuah kajian literatur [group counseling with bibliotherapy techniques to reduce online game addiction in children: a literature review]." *Journal of Contemporary Islamic Counselling* 1.2 (2021): 101-114.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Bosan, adanya rasa bosan serta ketidakmampuan individu dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting juga dapat menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 3) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dari dalam individu yang menyebabkan kurangnya antisipasi terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan, banyaknya pemain *game online* dalam suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi individu untuk ikut bermain *game online*.
- 2) Hubungan sosial, kurangnya kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan menjadikan orang tersebut memilih bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan, harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anak agar mengikuti berbagai kursus, membuat kebutuhan anak untuk berkumpul, bermain dengan keluarga serta teman menjadi terlupakan.¹⁵

3. Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Aspek kecanduan *game online* memiliki banyak aspek yaitu salah satunya menurut Chen, C. Y. & Chang, S.I pada tahun 2008 terdapat 4 aspek kecanduan *game online* yaitu :

¹⁵ Ibid. hlm. 19-20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. *Compulsion* (Kompulsif)

Compulsion adalah seruan kuat untuk melakukan sesuatu untuk terus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (Penarikan diri)

Yaitu suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali *game online*.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Hal ini berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu, dan kebanyakan para pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sehingga mereka merasa puas dan biasanya sampai lupa waktu.

d. *Interpersonal and health-related problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal, karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Masalah kesehatan pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti kurang tidur, tidak menjaga kebersihan badan serta pola makan yang tidak teratur.¹⁶

¹⁶ Chang, Hsin Hsin, and Su Wen Chen. "The impact of online store environment cues on purchase intention: Trust and perceived risk as a mediator." *Online information review* 32.6 (2008): 818-841.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bentuk Perilaku Kecanduan *Game online*

Perilaku kecanduan *game online* tentu saja banyak melanda di kalangan siswa, oleh karena itu adapun bentuk perilaku kecanduan *game online* menurut Vahit Ciris, Turan Baskonus, Tezcan Kartal, Adem Tasdemir (2022) yaitu :

a. Menghabiskan Banyak Waktu untuk Bermain *Game online*

Menurut Griffith dkk. (2004) di dalam (Vahit Ciris, Turan Baskonus, Tezcan Kartal, Adem Tasdemir (2022)) mengungkapkan bahwa *gamer* muda menghabiskan lebih banyak waktu pada *game online* dibandingkan *gamer* dewasa dan membentuk ikatan yang lebih kuat.¹⁷

b. Menunda memulai atau menyelesaikan tugas

Menurut Ferrari 1998, penundaan adalah perilaku yang dilakukan secara sukarela atas suatu tindakan meskipun ada konsekuensi negatifnya, ini adalah perilaku bermasalah yang mengarah pada disfungsi cara hidup, dan akibatnya.¹⁸

c. Ketidak Pedulian terhadap Aktivitas lain

Menurut Jean Oggins dan Jeffrey Sammis, 2012 ketidak pedulian terhadap aktivitas lain selain *game online* merupakan suatu masalah pada siswa, ini menjadi masalah karena tidak peduli dengan aktivitas lain menimbulkan banyak kerugian fisik dan psikologis.

¹⁷ Ciris, V., Baskonus, T., Kartal, T., & Tasdemir, A., Ibid hal 169.

¹⁸ Ferrari, Joseph R., and Catherine A. Roster. "Delaying disposing: Examining the relationship between procrastination and clutter across generations." *Current Psychology* 37 (2018): 426-431.

B. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Agresif (*aggression*) adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik yang dilakukan secara fisik maupun psikologis. Dengan kata lain, agresif merupakan tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut.¹⁹

Perilaku agresif adalah salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami. Perilaku ini dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan berupa merusak benda atau melakukan penyerangan kepada orang lain baik secara verbal ataupun non verbal yang dilakukan dengan unsur kesengajaan.²⁰

Menurut Mac Neil dan Stewart (Eko Darminto, 2020) berpendapat bahwa perilaku agresif adalah tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif, meliputi lingkungan fisik, orang lain, dan diri sendiri. Perilaku agresif dilakukan oleh individu maupun kelompok dan bertentangan dengan

¹⁹ Hidayat, Komaruddin, and Khoiruddin Bashori. "Psikologi sosial: Aku, kami, dan kita." (2016). Jakarta: Erlangga

²⁰ Yunalia, Endang Mei, and Arif Nurma Nurma Etika. "Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama." *JHeS (Journal of Health Studies)* 4.1 (2020): 38-45.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

norma yang berlaku di masyarakat. Perilaku agresif sangat merugikan perkembangan remaja dalam hal keamanan dan kenyamanan orang lain.²¹

Sementara itu Myers, David G (2012) (Ferdiansa, Geandra, dan Neviyarni, 2020) mendefinisikan agresif (*aggression*) sebagai bentuk perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Baron, Robert A. dan Byrne, Donn (2005) juga mengatakan bahwa agresif merupakan siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan terhadap orang lain.²²

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa agresif merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti, melukai seseorang atau lebih padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik secara fisik seperti menendang, memukul, dan menampar maupun secara verbal seperti menghina, mencaci dan menggossip yang dapat menyebabkan seseorang merasakan sakit baik secara fisik maupun psikologis.

2. Jenis-jenis Perilaku Agresif

Para ahli memberikan pendapat mereka tentang jenis-jenis perilaku agresif, menurut Atkinson (dalam Karyanti, 2018) terdapat beberapa jenis perilaku agresif, yaitu :

- a. Agresif instrumental, yaitu agresif dengan tujuan untuk membuat penderitaan kepada korban dengan menggunakan alat, baik berupa

²¹ Darminto, E. "Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri." *Jurnal BK UNESA* 11.4 (2020).

²² Ferdiansa, Geandra, and S. Neviyarni. "Analisis perilaku agresif siswa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5.2 (2020): 8-12.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

benda, orang ataupun ide yang dapat digunakan sebagai alat mewujudkan agresifnya.

- b. Agresif verbal, yaitu agresif dengan menggunakan kata-kata kotor atau katakata yang dapat menyakiti, melukai, menyinggung ataupun membuat orang lain menderita.
- c. Agresif fisik, yaitu agresif yang dilakukan dengan menggunakan fisik sebagai pelampiasan kemarahan, misalnya : perkelahian, respon menyerang baik pada objek hidup ataupun objek mati.
- d. Agresif emosional, yaitu agresif yang dilakukan sebagai pelampiasan kemarahan, namun agresif ini sering dialami oleh orang yang tidak memiliki kemampuan melakukan agresif secara terbuka, misalnya : orang akan merasa tersinggung jika kepalanya dipegang oleh orang lain.²³

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif terdiri dari perilaku agresif verbal dan nonverbal, perilaku ini dapat menyakiti ataupun merugikan orang lain, diri sendiri maupun suatu objek.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif yaitu:

- a. Faktor Biologis

Beberapa penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara faktor biologis dengan perilaku agresif. Faktor-faktor seperti predisposisi genetik, gangguan neurologis, dan perubahan hormon dapat

²³ Karyanti. *Dance Counseling*. Yogyakarta: CV Budi Utama: (2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkontribusi terhadap terjadinya perilaku agresif. King, L (2010) menjelaskan bahwa faktor biologis sebagai berikut:

- 1) Pandangan evolusi, yaitu manusia yang dapat bertahan hidup bisa jadi adalah manusia yang agresif
- 2) Dasar genetika
- 3) Faktor neurobiologis, seperti adanya sebuah tumor dalam sistem limbik otak yang kemudian memicu terjadinya stimulus saraf yang berlebih. Selanjutnya minuman soft drink yang berlebihan juga dapat berpengaruh terhadap perilaku agresif (Liu, dkk, 2020)

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis juga dapat mempengaruhi perilaku agresif. Beberapa faktor ini meliputi tingkat kecerdasan emosional, pengaturan emosi yang buruk, impulsivitas, rendahnya pengendalian diri, dan tingkat stres yang tinggi. Selain itu, pengalaman masa kanak-kanak, pola pengasuhan, dan pengalaman traumatis juga dapat memengaruhi perilaku agresif seseorang. Biasanya faktor psikologi dipengaruhi oleh dunia luar namun terinternalisasi dalam diri individu (Pratama, R., Syahniar, S., & Karneli, Y, 2016; Kusumawati dkk, 2013; Krahe, 2005).

c. Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, termasuk keluarga, teman, sekolah, dan masyarakat, juga dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang. Paparan terhadap kekerasan di lingkungan sekitar, pola pengasuhan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang kurang baik, konflik interpersonal, tekanan sosial, dan norma sosial yang merendahkan nilai-nilai prososial dapat meningkatkan risiko terjadinya perilaku agresif.

d. Faktor Media dan Teknologi

Menyatakan bahwa pengaruh dari informasi di internet dan media adalah salah satu faktor kunci dari perilaku agresif remaja. Paparan terhadap konten media yang mengandung kekerasan,, atau penggunaan teknologi untuk melakukan intimidasi atau pelecehan online dapat meningkatkan risiko terjadinya perilaku agresif. Permainan game online juga sebagai pemicu terjadinya perilaku agresif karena mengandung kekerasan.

e. Faktor Kebudayaan

Budaya dan konteks lokal juga dapat mempengaruhi perilaku agresif. Norma sosial, nilai-nilai budaya, keyakinan agama, dan struktur sosial dalam suatu budaya atau komunitas dapat membentuk perilaku agresif. Misalnya, budaya yang menghargai kekerasan sebagai cara untuk menyelesaikan konflik atau menghormati sikap agresif dapat mempengaruhi terjadinya perilaku agresif.²⁴

4. Bentuk Perilaku Agresif

Bentuk perilaku agresif terbagi menjadi 4 bentuk menurut Buss-Perry (dalam Gallagher, John M., and José B. Ashford, 2016) yaitu :

²⁴ Anggraini, Weni, Endang Rifani, and Agung Prasetyo. "Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif pada Remaja: Studi Literatur." *JAMBURA Guidance and Counseling Journal* 4.1 (2023): 39-44.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Agresi fisik (*physical aggression*) yaitu perilaku yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik. Hal ini termasuk dengan seseorang yang menyerang dengan membenturkan bagian tubuh, memukul, menendang, menusuk dan menampar.
- b. Agresi verbal (*verbal aggression*) adalah agresif yang melukai orang lain secara verbal. Hal ini termasuk perkataan seseorang terhadap teman berupa ancaman, pencelaan, berkata kasar sehingga berakibat luka secara psikis pada korban.
- c. Pemarah (*anger*) yaitu respons emosional seseorang yang menunjukkan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi. Hal ini seperti perasaan marah, kesal dan frustrasi.
- d. Permusuhan (*hostility*) yaitu perkataan seseorang secara implisit berupa perasaan curiga kepada orang lain dengan tujuan untuk memproteksi diri sendiri dari rangsangan yang dianggap berbahaya.²⁵

C. Implikasi Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling dalam Bahasa Inggris disebut *Guidance* yang artinya pemberian, pengarahan, atau petunjuk dan *Counseling* yang artinya menasehati. Menurut pendapat Rochman Natawidjaja bimbingan dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan supaya individu dapat memahami dirinya sendiri, sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan

²⁵ Gallagher, John M., and José B. Ashford. "Buss-Perry Aggression Questionnaire: Testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders." *Criminal Justice and Behavior* 43.11 (2016): 1639-1652.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat bertindak wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan kehidupannya. Sementara itu menurut Juntika bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan oleh seseorang yang professional agar orang yang dibimbing dapat memahami diri, mengarahkan dan memiliki kemampuan memecahkan permasalahan yang dihadapi.²⁶

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan secara berkesinambungan dan sistematis kepada orang lain atau konseli.

Sedangkan konseling menurut Rogers adalah kegiatan hubungan langsung antar individu, dengan tujuan memberikan bantuan kepadanya dalam merubah sikap dan tingkah lakunya. Sementara itu menurut Wren dalam bukunya yang berjudul *Student Personal Work in College* berpendapat bahwa konseling adalah pertalian pribadi yang dinamis antara dua orang yang berusaha memecahkan masalah dengan mempertimbangkan bersama-sama.²⁷

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa konseling adalah hubungan timbal balik antara dua orang (konselor dan konseli) yang dilakukan secara *face to face* oleh orang yang ahli berdasarkan norma-norma yang berlaku untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Fungsi Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling berfungsi untuk memberikan layanan kepada peserta didik agar dapat berkembang secara optimal sehingga

²⁶ Lilik Sriyanti, Bimbingan dan Konseling bagi anak berkebutuhan khusus; Panduan Praktis di Sekolah, (TrustMedia Publishing, 2020) hlm. 2-4

²⁷ Ibid. hlm 6-7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi pribadi yang mandiri. Adapun fungsi dari bimbingan dan konseling yaitu :

a. Fungsi Pemahaman

Fungsi yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak tertentu sesuai dengan kepentingan pengembangan peserta didik.

b. Fungsi Pencegahan

Fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul yang akan mengganggu, menghambat ataupun menimbulkan kesulitan.

c. Fungsi Pengentasan

Melalui fungsi pengentasan ini pelayanan bimbingan dan konseling akan menghasilkan terentaskannya berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik .

d. Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan

Fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpeliharanya dan terkembangkannya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara terarah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Fungsi Penyaluran

Peran menyalurkan bakat minat dan potensi siswa dalam kegiatan atau program tertentu. Fungsi penyaluran bisa dilakukan dengan pemilihan kegiatan ekstrakurikuler.

f. Fungsi Adaptasi

Fungsi ini ditujukan untuk konselor, guru, kepala sekolah dan staff administrasi agar dapat menyesuaikan materi pelajaran, program kegiatan, tata tertib, beban belajar sesuai dengan kondisi peserta didik.

g. Fungsi Penyesuaian

Fungsi penyesuaian ini membantu peserta didik agar mampu menyesuaikan dengan lingkungan baru, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan di luar sekolah, dimana peserta didik berada.

h. Fungsi Advokasi

Fungsi yang menghasilkan pembelaan terhadap peserta didik dalam rangka upaya pengembangan seluruh potensi secara optimal.²⁸

3. Tujuan Bimbingan dan Konseling

Tujuan bimbingan dan konseling yaitu untuk membantu memandirikan peserta didik dan mengembangkan potensi-potensi mereka secara optimal. Adapun tujuan yang akan dicapai peserta didik melalui bimbingan dan konseling di sekolah yaitu:

²⁸ Sudharno Dwi Yuwono dan Asni Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling (Jakarta, 2017). Hlm 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Untuk mengenal diri sendiri dan lingkungannya

Dengan mengenal diri sendiri dan lingkungan, maka diharapkan peserta didik dapat melihat hubungan dan kemungkinan yang tersedia serta memperkirakan apa yang dapat mereka capai sesuai dengan diri mereka.

- b. Untuk dapat menerima diri sendiri dan lingkungan secara positif dan dinamis

Untuk dapat menerima keterbatasan yang mereka miliki, dengan mengenal keterbatasan diharapkan mereka mampu menerima apa yang ada pada yang terdapat dalam diri mereka secara positif dan dinamis.

- c. Untuk dapat mengambil keputusan sendiri tentang berbagai hal

Kenyataan menunjukkan bahwa seseorang yang dapat menentukan sendiri dari suatu hal tanpa dipaksa oleh pihak lain, akan memberikan kepuasan tersendiri bagi dirinya.

- d. Untuk dapat mengarahkan diri sendiri

Bimbingan konseling menginginkan agar pada akhirnya peserta didik mampu mengarahkan diri mereka sendiri yang didasarkan pada keputusan yang mereka ambil sesuai dengan apa yang ada pada diri mereka.

- e. Untuk mewujudkan diri sendiri

Dengan adanya pengenalan diri dan lingkungan, mengambil keputusan sendiri, dan dengan mengarahkan diri sendiri, akhirnya diharapkan peserta didik dapat mewujudkan dirinya sendiri.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Konsep Implikasi Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling adalah rangkain proses kegiatan yang fokus utamanya dalam memberikan bantuan yang diberikan oleh konselor untuk memandirikan peserta didik, kemandirian adalah tujuan dari bimbingan dan konseling.²⁹

Menurut Walgito (2004) bimbingan merupakan suatu bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan hidupnya, agar individu dapat mencapai kesejahteraan dalam kehidupannya.³⁰

Sementara itu bimbingan dan konseling juga memiliki pengertian lain yaitu suatu bantuan yang diberikan oleh konselor kepada yang membutuhkan bantuan atau memiliki masalah yang disebut konseli agar dapat mengatasi hambatan atau masalah dalam hidupnya dan juga mampu mengembangkan potensinya.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar belum diteliti oleh orang lain sebagai berikut :

1. Penelitian Siti Rochmah yang berjudul Pengaruh Komunikasi Interpersonal Terhadap Adiksi *Game online* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda terdapat dua jenis

²⁹ Baharudin, Yusuf Hasan. "Profesi Bimbingan Dan Konseling Dalam Masyarakat." *Jurnal Tawadhu* 5.1 (2021): 35-43.

³⁰ Ibid. hlm 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data skunder dan primer. Adapun tujuan dalam peniitian ini adalah memperoleh gambaran pengaruh *game online* komunikasi interpersonal dan *loneliness* terhadap adiksi *game online*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kecanduan *game online* dan teknik pengambilan sampel dalam penelitian bersifat nonprobablity sampling yang berarti tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi subjek peneliti, mengingat obyek penelitiannya adalah pelajar yang kecanduan bermain *game online*. Hasil dari penlitian ini pengaruh antara variabel komunikasi orangtua-anak terhadap adiksi *game online* hanya satu dimensi komunikasi yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi *game online* yaitu komunikasi interpersonal terikat *emotion*. Sementara itu, perbedaan antara penelitian saya dengan Siti Rochmah yaitu adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dan teknik pengambilan sampel saya menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*.

2. Nurhasnah pada tahun (2014) STKIP PGRI Sumatera Barat Padang dengan judul : Upaya Guru BK Mengatasi Perilaku Agresif Melalui Layanan Konseling Perorangan di Kelas X SMA Kartika 1-5 Padang. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa bentuk perilaku agresif yang di atas melalui layanan konseling perorangan adalah perilaku melukai, perilaku membela diri, perilaku agresif yang diperkuat (dipelajari). Kemudian upaya guru BK mengatasi perilaku agresif dalam layanan pada tahap pembinaan yaitu layanan konseling perorangan (pemahaman guru BK),

pelaksanaan dan pembinaan setelah konseling perorangan. Penelitian terdahulu sama-sama meneliti tentang perilaku agresif namun penelitian ini lebih luas karena membahas tentang hubungan *game online* terhadap perilaku agresif pada siswa di SMAN 6 Pekanbaru.

3. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti Roza Marista Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh (2020) yang berjudul “Kecanduan *Game online* dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Subang” Hasil penelitian mengungkapkan dipicu oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol. Perbedaan penelitian Roza Marista adalah lebih fokus kecanduan *game online* dan cara penanganannya sedangkan peneliti fokus dengan ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa.
4. Chairiatun Nisah Hutasuhut (2020) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dilihat bahwa terdapat hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Berdasarkan analisa data dengan menggunakan teknik korelasi product moment Pearson menunjukkan hasil uji hipotesis penelitian ini memiliki nilai $r = -0,333$ dengan angka signifikan $p = 0,001$ ($p \leq 0,05$) yang mengartikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di smartphone pada remaja.

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggi Rizki Putra dan Devi Rusli yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja” memiliki kesamaan dan sekaligus perbedaan. Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama meneliti tentang *game online*. Peneliti terdahulu hanya menggunakan 70 subjek dalam penelitiannya, sementara penelitian yang saya lakukan menggunakan seluruh populasi siswa, penelitian terdahulu hanya membahas tentang *game onlinenya* saja, sementara penelitian saya membahas tentang kecanduan *game online*.

E. Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini sangat perlu agar tidak terjadi kesalah pahaman pada penelitian ini, serta mudah di ukur di lapangan. Kajian ini terdiri atas dua variabel yang pertama adalah *game online* (disimbolkan dengan X). Variabel kedua adalah perilaku agresif (disimbolkan dengan y).

Adapun konsep operasional kecanduan *game online* (variabel X) indikator adalah *Compulsion* (Kompulsif) yaitu suatu dorongan yang kuat dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, *Withdrawal* (Penarikan Diri) adalah suatu upaya untuk menarik diri dari lingkungan, *Tolerance* (Toleransi) dapat diartikan sebagai sikap menerima diri

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita ketika melakukan suatu hal, dan *Interpersonal and health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) yaitu persoalan yang berkaitan dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Adapun konsep operasional perilaku agresif (variabel Y) indikator adalah agresi fisik yaitu perilaku yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik, sedangkan agresi verbal merupakan suatu perilaku yang melukai orang lain secara verbal atau melalui kata-kata, pemaarah adalah suatu emosi negative yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi, dan permusuhan yaitu suatu perkataan seseorang secara implisit berupa perasaan curiga kepada orang lain.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sementara dugaan adanya hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), agar memenuhi unsur yang menentukan mengenai ada tidaknya hubungan tersebut, maka diajukan hipotesis.

Atas dasar analisis rasional di atas, untuk rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru

H_a : Terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada analisis data numerik (angka) yang dikumpulkan dengan menggunakan metode pengukuran dan diolah menggunakan metode analisis statistik.³¹ Jenis atau metode penelitian yang digunakan adalah korelasional, yaitu penelitian dengan satu variabel X dan variabel Y.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Bambu Kuning No. 28, Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau 28151. Peneliti mengambil lokasi penelitian ini karena permasalahan dan yang peneliti butuhkan untuk diteliti ada di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru. Penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dilaksanakan setelah seminar proposal penelitian 2024.

C. Populasi, Sample dan Teknik Sampling

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah orang yang menjadi subjek penelitian atau orang yang karakteristiknya hendak diteliti.³² Populasi merupakan suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek-obyek dengan jumlah dan

³¹ Azwar, S. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017

³² Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran, (Bojong Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hlm.5

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti, atau obyek-obyek yang darinya dapat ditarik Kesimpulan.³³ Populasi dalam penelitian ini ialah siswa SMAN 6 Pekanbaru yang berjumlah 52 siswa.

2. Sample Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan pengertian lainnya tentang sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁴ Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut Sugiyono, 2017 (Fransiska, Wulandari 2022) merupakan teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud yaitu orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang dibutuhkan oleh peneliti, sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjelajah obyek atau situasi yang diteliti.³⁵

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang telah penelitian lakukan cara penentuan informan yang ditetapkan secara sengaja atas dasar kriteria atau pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru BK peneliti mengambil sampel 52 siswa atau 2 kelas atas dasar kriteria atau pertimbangan yang mengarah pada judul peneliti, maka ditetapkan sampel 52 siswa di SMAN 6 Pekanbaru.

³³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2019.

³⁴ Junaidi, Riko, and Febsri Susanti. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat." (2019).

³⁵ Fransiska, Wulandari. "Kesulitan Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar." (2022).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini maka digunakan teori Roscoe. Menurut Roscoe, ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai 500 sampel.³⁶ Menurut Arikunto (Adha, Fauzan Luthfi Yaumul, et al 2023) menyatakan bahwa jika populasi yang ada kurang dari 100 responden, maka sampel yang diambil adalah keseluruhan dari jumlah populasi.³⁷

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner atau angket merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan dan menjawab secara tertulis. Pertanyaan interogatif disebut juga pertanyaan. Kuesioner atau angket merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan dan menjawab secara tertulis juga.³⁸ Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 6 Pekanbaru.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan melalui pengambilan dokumen. Metode ini dilakukan dengan

³⁶ Arkam, M. Mabur. "Pengaruh Lokasi dan Store Atmosphere terhadap Keputusan Pembelian di Warkop Suka Kopi Lesehan." *Jurnal Performa: Jurnal Manajemen dan Start-up Bisnis* 5.1 (2020): 17-25.

³⁷ Adha, Fauzan Luthfi Yaumul, et al. "Analisis Penerimaan Pengguna Dapodik Sekolah Dasar Kecamatan Tampan Menggunakan Model TAM dan EUCS." *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri* (2023).

³⁸ Raja Rahima dan Fitra Herlinda, *Instrumen BK I Teknik Non Tes (Teori dan Praktek)*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2017), hlm. 63

menggunakan teks tertulis, gambar, foto dan hal-hal lain yang berkaitan dengan bidang yang diteliti. Dalam hal ini penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang sekolah tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai alat penelitian (berupa percobaan, dan lain-lain) untuk memperoleh data dari data yang diolah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument atau bahan ajar berjenis angket. Pertanyaan jenis ini merupakan pertanyaan tertutup yang tidak memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab berdasarkan pemikiran atau kesukaannya sendiri. Responden hanya boleh memilih jawaban yang sesuai dengan alternatif jawaban yang diberikan untuk memberikan informasi yang benar.

Uji coba instrument dilakukan sesuai dengan prosedur untuk memperoleh hasil yang valid dan dapat diandalkan, sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, data yang dikumpulkan adalah data yang menunjukkan keadaan.

Kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian variabel X dan Y adalah sebagai berikut :

Tabel III. 1 Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game online* :

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	No Item Favo	No. Item Unfavo	Jumlah
Kecanduan <i>Game online</i>	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan untuk memainkan <i>game online</i> secara terus menerus	1,2,3 4,5	1 2 4,5	3	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Menjauhkan diri atau upaya menarik diri dari suatu hal dan memilih untuk bermain <i>game online</i>	6,7,8,9,10,11	6,7,8,9,11	10	6
	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dan mengabaikan kegiatan lainnya sampai merasa puas	12,13,14,15,16,17	13,14,15,16,17	12	6
	<i>Interpersonal and health-related</i> (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	Persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan	18,19,20,21,22	18,19,20,21,22		5
		Total				22

Adapun Kisi-Kisi instrument variabel Y adalah sebagai berikut :

Tabel III. 2 Kisi-kisi instrument Perilaku Agresif

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	No Item Favo	No. Item Unfavo	Jumlah
Perilaku Agresif	Agresi Fisik	Perilaku yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik	23,24,25	23,24,25		3
		Berkelahi	26,27	26	27	2
		Merusak barang di sekitar	28,29,30	28,29,30		3
	Agresi Verbal	Perilaku yang melukai orang lain secara verbal	31,32	32	31	2

		Menghina Teman	33,34	33,34		2
	Pemarah (anger)	Emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi	35,36,37	35,36	37	3
		Menunjukkan perasaan frustasi	38,39	38,39		2
	Permusuhan (Hostility)	Perkataan seseorang secara implisit berupa perasaan curiga kepada orang lain	40,41,42	40,41,42		3
		Merasa benci kepada orang lain	43,44	43,44		2
		Total				22

Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dan diukur dalam bentuk angka dengan menggunakan skala likert. Skala ini dapat digunakan untuk mengukur sikap, perasaan dan pendapat individu atau kelompok tentang situasi sosial

Informasi ditulis dalam bentuk pertanyaan dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk mendapatkan data yang bersifat interval. Pernyataan yang terdapat dalam angket terdiri dari favorable dan unfavorable. Pernyataan favorable mendapatkan skor 5-1, sedangkan pernyataan unfavorable mendapatkan skor 1-5 point. Kategori respon terkait kecanduan *game online* adalah :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 3 Skala bobot penilaian variabel *X*

No	Kriteria Penilaian	Skor Favorable	Skor Unfavorable
1	Selalu (SL)	5	1
2	Sering (SR)	4	2
3	Kadang-kadang (KD)	3	3
4	Jarang (JR)	2	4
5	Tidak Pernah (TP)	1	5

Sedangkan kategori untuk jawaban mengenai perilaku agresif yaitu :

Tabel III. 4 Skala bobot penilaian variabel *Y*

No	Kriteria Penilaian	Skor Favorable	Skor Unfavorable
1	Selalu (SL)	5	1
2	Sering (SR)	4	2
3	Kadang-kadang (KD)	3	3
4	Jarang (JR)	2	4
5	Tidak Pernah (TP)	1	5

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu kegiatan penelitian berupa proses penyusunan dan pengelolaan data guna menafsirkan data yang telah diperoleh. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS 25 *for desktop*. Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Deskripsi Data

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang memiliki ciri sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan, sampel data, sumber data, maupun metodologinya. Menurut Creswell menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif mewajibkan untuk seorang peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lainnya. Analisis data dilakukan untuk memaparkan Kecanduan Game Online siswa dan Perilaku Agresif siswa dengan melihat rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

X : Rata-rata

$\sum$: Jumlah

Xi : Nilai x ke i sampai n

N : Jumlah Populasi

Menghitung presentase dari setiap skor masing-masing responden.

Analisis data yang dilakukan adalah Kecanduan *Game Online* dan Perilaku

Agresif dengan menggunakan rumus sebagai berikut :³⁹

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

n : Jumlah Sampel

³⁹ Nopriyanti, Wiwit. "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 001 Pasar Baru Pangean." *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)* 2.2 (2020): 184-201.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya, untuk melakukan kategorisasi, diperlukan rentangan data atau interval, yang diperoleh dari rumus yaitu :

$$Interval = \frac{Data\ Terbesar - Data\ Terkecil}{Jumlah\ Kelompok}$$

Instrumen pada penelitian terdapat 44 butir item, yang terdiri 22 butir kecanduan *game online* dan 22 perilaku agresif.

a. Kecanduan *Game Online*

Untuk mengetahui kategorisasi dan presentase dari kecanduan *game online* siswa dengan 22 item pernyataan, skor tertinggi adalah 110, dan skor terendahnya adalah 22. Kategorisasi variabel kecanduan *game online* yaitu :

$$Interval = \frac{Data\ Terbesar - Data\ Terkecil}{Jumlah\ Kelompok}$$

$$= \frac{110 - 22}{5} = 17,6 = 18$$

Tabel III. 5 Kategorisasi Penskoran dan Persentase Kecanduan *Game Online*

Kecanduan Game Online	Rentang	
	Skor	% Rata-rata
Sangat tinggi	94-112	>84%
Tinggi	76-93	69-84%
Sedang	58-75	53-68%
Rendah	40-57	37-52%
sangat rendah	22-39	< 36%

b. Perilaku Agresif

Untuk mengetahui kategorisasi dan presentase dari kecanduan *game online* siswa dengan 22 item pernyataan, skor tertinggi adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

110, dan skor terendahnya adalah 22. Kategorisasi variabel kecanduan game online yaitu :

$$\text{Interval} = \frac{\text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}}{\text{Jumlah Kelompok}}$$

$$= \frac{110 - 22}{5} = 17,6 = 18$$

Tabel III. 6 Kategorisasi Penskoran dan Persentase Perilaku Agresif

Kecanduan Game Online	Rentang	
	Skor	% Rata-rata
Sangat tinggi	94-112	>84%
Tinggi	76-93	69-84%
Sedang	58-75	53-68%
Rendah	40-57	37-52%
sangat rendah	22-39	< 36%

2. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah penilaian menyeluruh dimana bukti empiris dan logika teori mendukung pengambilan keputusan serta tindakan berdasarkan skor tes atau model-model penilaian yang lain.⁴⁰ Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian terhadap validitas kuesioner adalah korelasi produk momen (*moment product correlation*, *pearson correlation*) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, sehingga sering disebut sebagai *inter item-total correlation* yang menggunakan rumus dari IBM SPSS 25 for desktop.

⁴⁰ Ibid. hlm 40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil uji coba instrument yang telah dilakukan pada tanggal 22 februari 2024 kepada 40 sampel siswa di SMA Negeri 6 Pekanbaru dengan nilai signifikan 5% maka r tabel dalam uji validitas ini adalah 0,320 karena rumusnya adalah $df = n-2$ yang artinya $40-2 = 38$ dan dibantu dengan IBM SPSS 25 for desktop ditemukan hasil uji validitas penelitian dalam masing-masing item pertanyaan adalah sebagai berikut :

Tabel III. 7 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Kecanduan Game Online

No Butir Instrumen	<i>Corrected Item-Total Correlation R hitung</i>	R Tabel	Keterangan
X1	0.589	0.320	Valid
X2	0.544	0.320	Valid
X3	-0.263	0.320	Tidak Valid
X4	0.671	0.320	Valid
X5	0.589	0.320	Valid
X6	-0.114	0.320	Tidak Valid
X7	0.402	0.320	Valid
X8	0.346	0.320	Valid
X9	0.723	0.320	Valid
X10	0.099	0.320	Tidak Valid
X11	0.563	0.320	Valid
X12	0.528	0.320	Valid
X13	0.369	0.320	Valid
X14	0.495	0.320	Valid
X15	0.386	0.320	Valid
X16	0.562	0.320	Valid
X17	0.663	0.320	Valid
X18	0.253	0.320	Tidak Valid
X19	0.630	0.320	Valid
X20	0.664	0.320	Valid
X21	0.589	0.320	Valid
X22	0.586	0.320	Valid
X23	0.723	0.320	Valid
X24	0.705	0.320	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X25	0.163	0.320	Tidak Valid
X26	0.275	0.320	Tidak Valid
X27	0.768	0.320	Valid
X28	0.650	0.320	Valid

Sumber: IBM SPSS Version 25

Dari uji validitas instrument yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa dari 28 item soal pertanyaan, terdapat 6 item soal yang tidak valid. Sisa item soal pertanyaan berjumlah 22 item yang valid digunakan sebagai instrument untuk mengukur kecanduan game online siswa. Item soal pertanyaan dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,320).

Tabel III. 8 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Agresif

No Butir Instrumen	<i>Corrected Item-Total Correlation</i> <i>R hitung</i>	R Tabel	Keterangan
Y1	0.117	0.320	Tidak Valid
Y2	0.436	0.320	Valid
Y3	0.744	0.320	Valid
Y4	0.748	0.320	Valid
Y5	0.359	0.320	Valid
Y6	0.310	0.320	Tidak Valid
Y7	0.183	0.320	Tidak Valid
Y8	0.427	0.320	Valid
Y9	0.290	0.320	Tidak Valid
Y10	0.511	0.320	Valid
Y11	0.611	0.320	Valid
Y12	0.589	0.320	Valid
Y13	0.236	0.320	Tidak Valid
Y14	0.319	0.320	Valid
Y15	0.730	0.320	Valid
Y16	0.448	0.320	Valid
Y17	0.624	0.320	Valid
Y18	0.157	0.320	Tidak Valid
Y19	0.272	0.320	Tidak Valid
Y20	0.452	0.320	Valid
Y21	0.505	0.320	Valid
Y22	0.383	0.320	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y23	0.053	0.320	Tidak Valid
Y24	0.074	0.320	Tidak Valid
Y25	0.432	0.320	Valid
Y26	0.256	0.320	Tidak Valid
Y27	0.510	0.320	Valid
Y28	0.502	0.320	Valid
Y29	0.002	0.320	Tidak Valid
Y30	0.403	0.320	Valid
Y31	0.539	0.320	Valid
Y32	0.227	0.320	Tidak Valid
Y33	0.488	0.320	Valid
Y34	0.414	0.320	Valid
Y35	0.169	0.320	Tidak Valid
Y36	0.142	0.320	Tidak Valid

Sumber: IBM SPSS Version 25

Dari uji validitas instrument yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa dari 36 item soal pertanyaan, terdapat 14 item soal yang tidak valid. Sisa item soal pertanyaan berjumlah 22 item yang valid digunakan sebagai instrument untuk mengukur perilaku agresif siswa. Item soal pertanyaan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel} (0,320)$.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat kekonsistensian diantara dua skor hasil pengukuran pada objek yang sama, meskipun menggunakan alat pengukur yang berbeda dan skala yang berbeda. Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya apabila dilakukan secara berulang-ulang, atau tingkat konsistensi sebuah instrument, alat pengukur yang sama pula menggunakan rumus dari IBM SPSS 25 *for desktop*.

Uji reliabilitas ini menggunakan nilai *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS 25 *for desktop*. Data yang reliabel apabila nilai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cronbach Alpha > 0,6, sebaliknya apabila nilai *Cronbach Alpha* <0,6 maka hasil data tidak reliabel.

Tabel III. 9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Cronbach Alpha</i>	Kesimpulan
Kecanduan <i>Game Online</i>	28	0.833	Reliabel
Perilaku Agresif	36	0.813	Reliabel

Berdasarkan Tabel III. 9, maka hasil uji reliabilitas dari nilai *Cronbach Alpha* variabel X adalah 0.833 dan nilai *Cronbach Alpha* variabel Y adalah 0.813 yang artinya lebih besar dari pada 0,6. Maka instrumen dapat dikatakan reliabel atau baik.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti yang diketahui bahwa uji t dan uji F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Kalau asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah kecil.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Apakah fungsi yang digunakan dalam studi empiris sebaiknya berbentuk linear, kuadrat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau kubik.⁴¹ Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : Variabel dependen

a : Harga konstan

X : Nilai variabel independen

b : Koefisien regresi

c. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Metode pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu dilakukan pengujian secara parsial (uji t) dan pengujian secara simultan menggunakan (uji F).

⁴¹ Ibid. hlm 32

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran perilaku kecanduan *Game Online* siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru tergolong Cukup Tinggi yaitu dalam persentase 69%.
2. Perilaku Agresif siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru tergolong Cukup Tinggi yaitu dalam persentase 65%.
3. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru dengan nilai korelasi 0.608 yang berkorelasi kuat dan memiliki taraf signifikansi $0.000 < 0.05$. Sedangkan dalam analisis determinan didapatkan hasil *R square* adalah 0.370 atau sama dengan 37.0%. Hal ini menunjukkan bahwasanya sumbangan variabel independen (X) terhadap variabel (Y) memiliki persentase sebesar 37.0%.

Berdasarkan aspek-aspek perkembangan dalam SKKPD selanjutnya menjadi rumusan yang menjadi rujukan oleh guru BK atau konselor dalam mempersiapkan rancangan pelaksanaan dari berbagai kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan :

1. Siswa disarankan untuk mengontrol waktu bermain *game online* dengan membuat skala prioritas untuk membantu siswa mengatur jadwal sehari-hari sehingga siswa bisa menyelesaikan tugas sekolah dengan baik.
2. Kepada Kepala Sekolah, guru BK, dan orang tua diharapkan melakukan kolaborasi, karena menurut peneliti hasil persentasenya tergolong cukup tinggi tetapi tetap perlu adanya bimbingan atau pengawasan diri bagi siswa agar tidak berperilaku agresif.
3. Segala keterbatasan yang ada pada peneliti, tentunya hasil penelitian ini tidak begitu sempurna, sehingga diharapkan dapat menerima kritik atau saran yang membangun dari peneliti selanjutnya.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperbesar jangkauan subjek misalnya penelitian dilakukan kepada pemain kecanduan game online yang dewasa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *game online*: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*.
- Andriyani, A. (2021). *Konseling Singkat Berorientasi Solusi Untuk Mereduksi Adiksi Game Online Siswa-(Skp. Bk 0060)*
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif pada Remaja: Studi Literatur. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*.
- Ananda, T. S. Pengaruh *Game Online* Terhadap Nilai Karakter Siswa Kelas V Di Sdn 03 Sungai Rimbang Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baharudin, Y. H. (2021). Profesi Bimbingan Dan Konseling Dalam Masyarakat. *Jurnal Tawadhu*.
- Cilis, V., Baskonus, T., Kartal, T., & Tasdemir, A. (2022). A study on digital game addictions of adolescents in the Covid-19 pandemic. *Journal of Education in Science Environment and Health*.
- Chang & Chan, 2008. *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediator*
- Darminto, E. (2020). Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri. *Jurnal BK UNESA*.
- Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana (2021), Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran, (Bojong Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*.
- Ferrari, J. R., & Roster, C. A. (2018). Delaying disposing: Examining the relationship between procrastination and clutter across generations. *Current Psychology*
- Gallagher, J. M., & Ashford, J. B. (2016). Buss–Perry Aggression Questionnaire: Testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders. *Criminal Justice and Behavior*.
- Harahap, A. C. P., Halim, A., Ilmi, A. A., Panggabean, M. D. P., Azizah, N., & Yanda, R. A. (2023). Analisis Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Strategi Guru BK Dalam Pemberian Layanan BK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi*.
- Hidayat, K. & Khoiruddin, B. (2016). Psikologi Sosial Aku, Kami, dan Kita. Jakarta: Erlangga
- Hidayatullah, R. M., & Eliza, A. (2024). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di SMP Negeri 1 Asembagus. *Jurnal Multidisiplin Ibrahimy*.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Junaidi, R., & Susanti, F. (2019). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.
- Karyanti (2018). *Dance Counseling*. Yogyakarta: CV Budi Utama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mizan, E., Dinato, M., & Solina, W. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresif Anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo. *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Muh Farozin, dkk (2016), *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan)
- Muhardiansyah, Y. (2020, Februari 06). Siswa SMP yang Tendang Teman Hingga Tewas di Sidikalang Jadi Tersangka. Dipetik September 10, 2020, dari Merdeka.com: <https://m.merdeka.com>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*.
- Nurlaela, S. I., & Ibsik, I. (2017). Dampak Game Online terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Temalebbi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Putra, Anggi Rizki, and Devi Rusli. (2021) "Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja." *Jurnal Riset Psikologi*.
- Rahman, A. A. 2013. *Psikologi Sosial*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Raja Rahima dan Fitra Herlinda (2017), *Instrumen BK I Teknik Non Tes (Teori dan Praktek)*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus)
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*.
- Rischa Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani (2018), *Stop Kecanduan Game online*, (Madiun: UNIPMA PRESS)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Rizai, M. (2021). Konseling kelompok dengan teknik biblioterapi untuk mengurangi kecanduan game online pada anak: Sebuah kajian literatur [group counseling with bibliotherapy techniques to reduce online game addiction in children: a literature review]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*.
- Rondo, Amelia Andrita Alika, Herlina IS Wungouw, and Franly Onibala. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di Sma N 2 Ratahan." *Jurnal keperawatan* 7.1 (2019).
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan bermain game online dengan perilaku agresif pada anak kelas iv dan v di sekolah dasar. *Healthy Journal*.
- Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). Hubungan antara durasi bermain violent video game dengan agresivitas pada siswa SMK teuku umar semarang. *Jurnal Empati*.
- Sirken, T., Maryorita, B., & Agussalim, A. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama dan Tingkat Keterikatan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*. <https://doi.org/10.47539/jktp.v3i1.99>.
- Syafei, A., Afriyani, R., Pahrul, D., & Firmansyah, M. R. (2023). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. *Jurnal Kesehatan: Jurnal Ilmiah Multi Science*.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. Sutopo. *Bandung: Alfabeta*.
- Syafei, A., Afriyani, R., Pahrul, D., & Firmansyah, M. R. (2023). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. *Jurnal Kesehatan: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(2).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*.
- Weinstein, A. M. (2019). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*.
- Yuliani, I. (2018). Konsep psychological well-being serta implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*.
- Yuliyanti, A. D., & Soetjiningsih, C. H. (2024). Pola Asuh Otoriter Dan Perilaku Agresif Pada Siswa SMK X Salatiga:- *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1)
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). Hubungan Bermain Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*.

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Instrumen Try Out

PETUNJUK UMUM PENGISIAN INSTRUMEN

A. Pendahuluan

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar dan yang salah dan tidak ada pengaruhnya terhadap nilai atau pekerjaan Ananda di sekolah. Adapun kegiatan yang saya lakukan adalah pengambilan data terkait dengan penyusunan skripsi saya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru”.

Instrumen ini merupakan skala kecanduan *game online*. Ananda diminta untuk memilih pilihan pernyataan dalam instrumen ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah di sediakan.

Kerjakanlah setiap pernyataan di bawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Ananda apa adanya. Semua respon yang Ananda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

B. Identitas

Nama :

Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)

Kelas/Jurusan :

Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk Pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang Ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Kategori **Selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
2. Kategori **Sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
3. Kategori **Kadang-kadang (KD)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
4. Kategori **Jarang (JR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
5. Kategori **Tidak Pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

No.	Pernyataan	Pilihan				
		S L	S R	K D	J R	T P
1	Saat saya bangun pagi hal yang pertama kali saya lakukan adalah bermain <i>game online</i>					
2	Saya ingin bermain <i>game online</i> karena melihat adik saya bermain <i>game online</i>					
3	Saya berhenti bermain <i>game online</i> ketika di tegur oleh orang tua					
4	Saya menunda pekerjaan rumah yang disuruh oleh orang tua saya karena bermain <i>game online</i>					
5	Saat guru menjelaskan pembelajaran saya memilih untuk bermain <i>game online</i>					
6	Saya memainkan <i>game online</i> setelah menyelesaikan tugas sekolah					
7	Saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ketika libur sekolah					
8	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dari pada berkumpul dengan teman					
9	Saya tidak ikut kegiatan belajar bersama untuk bermain <i>game online</i>					
10	Bermain <i>game online</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya					
11	Saat mengikuti perkumpulan keluarga saya hanya diam dan memilih bermain <i>game online</i>					
12	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>					
13	Saya lebih memilih berteman di dunia nyata dari pada berteman melalui aplikasi <i>game online</i>					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



©

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14	Saya tidak mempunyai teman dekat karena menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>					
15	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain <i>game online</i> dan kapan harus berhenti bermain <i>game online</i>					
16	Saya menggunakan waktu tidur saya untuk bermain <i>game online</i> sampai saya merasa puas dalam meraih kemenangan					
17	Saya menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain game padahal kuota internet sudah habis					
18	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya merasa cukup					
19	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asyik bermain <i>game online</i>					
20	Saya meninggalkan waktu ibadah karena merasa belum puas bermain <i>game online</i>					
21	Saya memainkan <i>game online</i> lebih dari 3 jam sehari					
22	Saya merasa kesehatan menurun karena kurang tidur hanya untuk bermain <i>game online</i>					
23	Interaksi saya dengan teman menjadi berkurang akibat bermain <i>game online</i>					
24	Walaupun saya sudah lelah, saya akan tetap bermain <i>game online</i>					
25	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bercerita kepada adik dari pada bermain <i>game online</i>					
26	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> dan beristirahat ketika sudah waktunya untuk tidur					
27	Hubungan saya dengan orang tua menjadi kurang baik akibat bermain <i>game online</i> terlalu lama					
28	Saya kehilangan fokus dalam proses pembelajaran di sekolah karena tidur larut malam untuk bermain <i>game online</i>					

PETUNJUK UMUM PENGISIAN INSTRUMEN

A. Pendahuluan

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar dan yang salah dan tidak ada pengaruhnya terhadap nilai atau pekerjaan Ananda di sekolah. Adapun kegiatan yang saya lakukan adalah pengambilan data terkait dengan penyusunan skripsi saya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru”.

Instrumen ini merupakan skala Perilaku Agresif. Ananda diminta untuk memilih pilihan pernyataan dalam instrumen ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Kerjakanlah setiap pernyataan di bawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Ananda apa adanya. Semua respon yang Ananda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

B. Identitas

Nama :
Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)
Kelas/Jurusan :
Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk Pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang Ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Kategori **Selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
2. Kategori **Sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Kategori **Kadang-kadang (KD)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
- Kategori **Jarang (JR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
- Kategori **Tidak Pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

No	Pernyataan	Pilihan				
		S L	S R	K D	J R	T P
1	Saya menghindari untuk memukul adik ketika saya sedang merasa marah					
2	Saya akan membalas memukul apabila saya dipukul terlebih dahulu					
3	Saya terhasut oleh teman saya untuk memukul teman yang lain					
4	Saya merasa hebat ketika memukul teman saya saat merasa kesal karena masalah kecil					
5	Saya terlibat perkelahian dengan teman saya karena dia mengejek nama orang tua saya					
6	Saya hanya melihat teman saya berkelahi tanpa meleraikannya					
7	Saya berpikir bahwa tidak semua masalah harus diselesaikan dengan perkelahian					
8	Menurut saya perkelahian merupakan suatu sifat yang tercela					
9	Saya mengingatkan teman agar tidak merusak fasilitas sekolah saat sedang merasa kesal					
10	Saya merasa dengan merusak barang yang ada di sekitar saya, emosi yang dipendam akhirnya tersalurkan					
11	Ketika saya sedang marah, saya merusak benda-benda yang ada di sekitar saya					
12	Saya menggebrak meja saat merasa kesal dengan teman saya					
13	Walau sedang merasa kesal saya akan menghindari untuk berkata kasar kepada teman saya					
14	Menurut saya, tidak ada gunanya bercanda dengan keterlaluan					
15	Saya memaki teman saya karena dia orang yang lemah dari pada teman yang lainnya					



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

16	Saya mengolok-olok teman saya ketika dia kalah dalam pertandingan					
17	Saya menghina teman saya yang memiliki kekurangan fisik					
18	Saya membela teman saya yang menjadi bahan hinaan oleh orang lain					
19	Menurut saya, tidak ada gunanya untuk mengolok-olok teman yang lemah					
20	Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain					
21	Saya berteriak ketika sedang merasa kesal karena diganggu oleh teman saya					
22	Saya bisa mengendalikan amarah saya agar tidak melukai prasaan teman saya					
23	Saya tidak marah ketika saya kalah dalam pertandingan					
24	Saya merasa frustasi jika saya gagal dalam ujian semester					
25	Saya tidak peduli dengan keadaan sekitar ketika saya merasa putus asa					
26	Saat saya merasa frustasi saya sulit untuk tidur pada jam normal					
27	Saya tidak mau makan saat merasa putus asa dengan keadaan					
28	Saya merasa curiga kepada teman saya karena terlalu baik kepada saya					
29	Saya mempercayai teman saya saat saya bercerita kepadanya					
30	Saya bertanya dengan sinis saat teman saya memperoleh nilai ulangan yang tinggi					
31	Saya tidak mempercayai teman saya saat menitipkan barang kepadanya					
32	Saya tidak suka kepada orang lain jika dia melihat saya dengan sinis					
33	Saya akan menunjukkan wajah tidak suka kepada orang yang saya tidak sukai					
34	Saya akan mengajak teman-teman saya untuk tidak bergaul dengan orang yang tidak saya suka					
35	Saya tidak membenci orang yang menyakiti saya					
36	Saya mengancam teman saya ketika tidak sesuai dengan keinginan saya					

LAMPIRAN 2

HASIL UJI VALIDITAS KECANDUAN GAME ONLINE

ITEM	CORRELATION	R HITUNG	KETERANGAN
X1	Person Correlation	589**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X2	Person Correlation	544**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X3	Person Correlation	-0.263	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.102	
	N	40	
X4	Person Correlation	671**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X5	Person Correlation	589**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X6	Person Correlation	-0.114	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.485	
	N	40	
X7	Person Correlation	402*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.010	
	N	40	
X8	Person Correlation	346*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.029	
	N	40	
X9	Person Correlation	723**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X10	Person Correlation	0.099	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.543	
	N	40	
X11	Person Correlation	563**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X12	Person Correlation	528**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X13	Person Correlation	369*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.019	
	N	40	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X14	Person Correlation	495**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	40	
X15	Person Correlation	386*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.014	
	N	40	
X16	Person Correlation	562**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X17	Person Correlation	663**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X18	Person Correlation	0.253	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.116	
	N	40	
X19	Person Correlation	630**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X20	Person Correlation	664**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X21	Person Correlation	589**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X22	Person Correlation	586**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X23	Person Correlation	723**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X24	Person Correlation	705**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X25	Person Correlation	0.163	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.314	
	N	40	
X26	Person Correlation	0.275	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.086	
	N	40	
X27	Person Correlation	768**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X28	Person Correlation	650**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
X29	Person Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	40	
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			
** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			





LAMPIRAN 3

HASIL UJI VALIDITAS PERILAKU AGRESIF

ITEM	CORRELATION	R HITUNG	KETERANGAN
Y1	Person Correlation	0.117	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.474	
	N	40	
Y2	Person Correlation	.436**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.005	
	N	40	
Y3	Person Correlation	.744**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y4	Person Correlation	.748**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y5	Person Correlation	.359*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.023	
	N	40	
Y6	Person Correlation	0.310	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.051	
	N	40	
Y7	Person Correlation	0.183	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.258	
	N	40	
Y8	Person Correlation	.427**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.006	
	N	40	
Y9	Person Correlation	0.290	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.069	
	N	40	
Y10	Person Correlation	.511**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	40	
Y11	Person Correlation	.611**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y12	Person Correlation	.589**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y13	Person Correlation	0.236	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.143	
	N	40	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y14	Person Correlation	319*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.045	
	N	40	
Y15	Person Correlation	730**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y16	Person Correlation	448**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.004	
	N	40	
Y17	Person Correlation	624**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y18	Person Correlation	0.157	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.333	
	N	40	
Y19	Person Correlation	0.272	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.090	
	N	40	
Y20	Person Correlation	452**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.003	
	N	40	
Y21	Person Correlation	505**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	40	
Y22	Person Correlation	383*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.015	
	N	40	
Y23	Person Correlation	0.053	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.747	
	N	40	
Y24	Person Correlation	0.074	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.649	
	N	40	
Y25	Person Correlation	432**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.005	
	N	40	
Y26	Person Correlation	0.256	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.111	
	N	40	
Y27	Person Correlation	510**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	40	
Y28	Person Correlation	502**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	N	40	
Y29	Person Correlation	0.002	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.992	
	N	40	
Y30	Person Correlation	403**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.010	
	N	40	
Y31	Person Correlation	539**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	40	
Y32	Person Correlation	0.227	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.159	
	N	40	
Y33	Person Correlation	488**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	40	
Y34	Person Correlation	414**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0.008	
	N	40	
Y35	Person Correlation	0.169	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.297	
	N	40	
Y36	Person Correlation	0.142	TIDAK VALID
	Sig. (2-tailed)	0.383	
	N	40	
	Person Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	40	
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			
** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 4

HASIL UJI REALIBILITAS KECANDUAN GAME ONLINE

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.833	28

Berdasarkan uji realibilitas terhadap item skala kecanduan *game online* apabila rentang nilai koefisien realibilitas $> 0,6$ pada instrumen kecanduan *game online* diperoleh nilai r hitung sebesar 0.833. Hasil koefisien realibilitas dapat disimpulkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian kecanduan *game online* ini reliabel.

LAMPIRAN 5

HASIL UJI REALIBILITAS PERILAKU AGRESIF

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.813	36

Berdasarkan uji realibilitas terhadap item skala kecanduan *game online* apabila rentang nilai koefisien realibilitas $> 0,6$ pada instrumen perilaku agresif diperoleh nilai r hitung sebesar 0.813. Hasil koefisien realibilitas dapat disimpulkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian perilaku agresif ini reliabel.



LAMPIRAN 6. Instrumen Setelah Try Out

PETUNJUK UMUM PENGISIAN INSTRUMEN

A. Pendahuluan

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar dan yang salah dan tidak ada pengaruhnya terhadap nilai atau pekerjaan Ananda di sekolah. Adapun kegiatan yang saya lakukan adalah pengambilan data terkait dengan penyusunan skripsi saya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru”.

Instrumen ini merupakan skala Perilaku Agresif. Ananda diminta untuk memilih pilihan pernyataan dalam instrumen ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Kerjakanlah setiap pernyataan di bawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Ananda apa adanya. Semua respon yang Ananda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

B. Identitas

Nama :

Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)

Kelas/Jurusan :

Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk Pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang Ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Kategori **Selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2. Kategori **Sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
3. Kategori **Kadang-kadang (KD)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
4. Kategori **Jarang (JR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
5. Kategori **Tidak Pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

No	Pernyataan	Pilihan				
		S L	S R	K D	J R	T P
1	Saat saya bangun pagi hal yang pertama kali saya lakukan adalah bermain <i>game online</i>					
2	Saya ingin bermain <i>game online</i> karena melihat adik saya bermain <i>game online</i>					
3	Saya menunda pekerjaan rumah yang disuruh oleh orang tua saya karena bermain <i>game online</i>					
4	Saat guru menjelaskan pembelajaran saya memilih untuk bermain <i>game online</i>					
5	Saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ketika libur sekolah					
6	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dari pada berkumpul dengan teman					
7	Saya tidak ikut kegiatan belajar bersama untuk bermain <i>game online</i>					
8	Saat mengikuti perkumpulan keluarga saya hanya diam dan memilih bermain <i>game online</i>					
9	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>					
10	Saya lebih memilih berteman di dunia nyata dari pada berteman melalui aplikasi <i>game online</i>					
11	Saya tidak mempunyai teman dekat karena menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>					
12	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain <i>game online</i> dan kapan harus berhenti bermain <i>game online</i>					
13	Saya menggunakan waktu tidur saya untuk bermain <i>game online</i> sampai saya merasa puas dalam meraih kemenangan					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14	Saya menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain game padahal kuota internet sudah habis					
15	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asyik bermain <i>game online</i>					
16	Saya meninggalkan waktu ibadah karena merasa belum puas bermain <i>game online</i>					
17	Saya memainkan <i>game online</i> lebih dari 3 jam sehari					
18	Saya merasa kesehatan menurun karena kurang tidur hanya untuk bermain <i>game online</i>					
19	Interaksi saya dengan teman menjadi berkurang akibat bermain <i>game online</i>					
20	Walaupun saya sudah lelah, saya akan tetap bermain <i>game online</i>					
21	Hubungan saya dengan orang tua menjadi kurang baik akibat bermain <i>game online</i> terlalu lama					
22	Saya kehilangan fokus dalam proses pembelajaran di sekolah karena tidur larut malam untuk bermain <i>game online</i>					



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PETUNJUK UMUM PENGISIAN INSTRUMEN

A. Pendahuluan

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar dan yang salah dan tidak ada pengaruhnya terhadap nilai atau pekerjaan Ananda di sekolah. Adapun kegiatan yang saya lakukan adalah pengambilan data terkait dengan penyusunan skripsi saya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru”.

Instrumen ini merupakan skala Perilaku Agresif. Ananda diminta untuk memilih pilihan pernyataan dalam instrumen ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Kerjakanlah setiap pernyataan di bawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Ananda apa adanya. Semua respon yang Ananda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

B. Identitas

Nama :

Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)

Kelas/Jurusan :

Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk Pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang Ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Kategori **Selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
2. Kategori **Sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

3. Kategori **Kadang-kadang (KD)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
4. Kategori **Jarang (JR)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda
5. Kategori **Tidak Pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda

No	Pernyataan	Pilihan				
		S L	S R	K D	J R	T P
1	Saya akan membalas memukul apabila saya dipukul terlebih dahulu					
2	Saya terhasut oleh teman saya untuk memukul teman yang lain					
3	Saya merasa hebat ketika memukul teman saya saat merasa kesal karena masalah kecil					
4	Saya terlibat perkelahian dengan teman saya karena dia mengejek nama orang tua saya					
5	Menurut saya perkelahian merupakan suatu sifat yang tercela					
6	Saya merasa dengan merusak barang yang ada di sekitar saya, emosi yang dipendam akhirnya tersalurkan					
7	Ketika saya sedang marah, saya merusak benda-benda yang ada di sekitar saya					
8	Saya menggebrak meja saat merasa kesal dengan teman saya					
9	Menurut saya, tidak ada gunanya bercanda dengan keterlaluan					
10	Saya memaki teman saya karena dia orang yang lemah dari pada teman yang lainnya					
11	Saya mengolok-olok teman saya ketika dia kalah dalam pertandingan					
12	Saya menghina teman saya yang memiliki kekurangan fisik					
13	Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain					
14	Saya berteriak ketika sedang merasa kesal karena diganggu oleh teman saya					
15	Saya bisa mengendalikan amarah saya agar tidak melukai prasaan teman saya					
16	Saya tidak peduli dengan keadaan sekitar ketika saya merasa putus asa					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17	Saya tidak mau makan saat merasa putus asa dengan keadaan					
18	Saya merasa curiga kepada teman saya karena terlalu baik kepada saya					
19	Saya bertanya dengan sinis saat teman saya memperoleh nilai ulangan yang tinggi					
20	Saya tidak mempercayai teman saya saat menitipkan barang kepadanya					
21	Saya akan menunjukkan wajah tidak suka kepada orang yang saya tidak sukai					
22	Saya akan mengajak teman-teman saya untuk tidak bergaul dengan orang yang tidak saya suka					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	7.53451244
Most Extreme Differences	Absolute	0.097
	Positive	0.097
	Negative	-0.068
Test Statistic		0.097
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		



LAMPIRAN 9. Uji Linearitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengaitkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	2966.653	26	114.102	1.754	0.082
	Linearity	1697.306	1	1697.306	26.098	0.000
	Deviation from Linearity	1269.346	25	50.774	0.781	0.730
Within Groups		1625.867	25	65.035		
Total		4592.519	51			

Uji linearitas diperoleh nilai *deviation from linearity* ($0.730 \geq 0.05$). Maka dari hipotesis yang diberikan, H_0 linier. Artinya data kedua variabel saling berhubungan secara linier.



LAMPIRAN 10. Uji Hipotesis

Correlations			
		Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	1	.608**
	Sig. (2- tailed)		0.000
	N	52	52
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	.608**	1
	Sig. (2- tailed)	0.000	
	N	52	52
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis tanpa menyebutkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.608 ^a	0.370	0.357	7.60948
a. Predictors: (Constant), kecanduan game online				
b. Dependent Variable: perilaku agresif				

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1697.306	1	1697.306	29.312	.000 ^b
	Residual	2895.213	50	57.904		
	Total	4592.519	51			
a. Dependent Variable: perilaku agresif						
b. Predictors: (Constant), kecanduan game online						

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.431	5.852		3.491	0.001
	X	0.547	0.101	0.608	5.414	0.000

DOKUMENTASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN 11. Surat Penelitian

SK PEMBIMBING



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/2030/2024

Pekanbaru, 31 Januari 2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth. Suci Habibah, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : AUDYA PUTRI SILVIA

NIM : 12011626712

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa
Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru

Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017/199703 1 004

Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ACC SEMINAR PROPOSAL

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6
PEKANBARU**

PROPOSAL

**Diserahkan untuk Melengkapi Syarat Pengajuan Proposal Penelitian
Skripsi guna Memperoleh Gelar Sarjana Tarbiyah dan Keguruan**



UIN SUSKA RIAU

DISUSUN OLEH :
AUDYA PUTRI SILVIA
NIM. 12011626712

PEMBIMBING :
SUCI HABIBAH, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199404022019032027

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1444 H / 2024

*Acc Seminar Proposal
3/1/2024*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BLANKO PENGESAHAN PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tuah Madani Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Audya Putri Silvia
Nomor Induk Mahasiswa : 12011626712
Hari/Tanggal Ujian : Jumat / 5-Januari-2024
Judul Proposal Ujian : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. Suhertina, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Raja Rahima Munawarah RA, S.Pd.I, M.Pd., kons.	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 12 Januari 2024
Peserta Ujian Proposal

Audya Putri Silvia
NIM. 12011626712



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ACC DILANJUTKAN

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6
PEKANBARU**

PROPOSAL

Diserahkan untuk Melengkapi Syarat Pengajuan Proposal Penelitian Skripsi
guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Tarbiyah dan Keguruan



UIN SUSKA RIAU

DISUSUN OLEH :
AUDYA PUTRI SILVIA
NIM. 12011626712

PEMBIMBING :
SUCI HABIBAH, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199404022019032027

*Acc untuk
dijanjikan
12/1-2024*

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1444 H / 2024 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ACC Uji Coba Instrumen

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN PENELITIAN

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6
PEKANBARU**

**Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (S.Pd)**



UIN SUSKA RIAU

DISUSUN OLEH :
AUDYA PUTRI SILVIA
NIM. 12011626712

PEMBIMBING :
SUCI HABIBAH, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199404022019032027

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1445 H / 2024 M

Acc Instrumen Penelitian
20/2 2024



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ACC INSTRUMEN PENELITIAN

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN PENELITIAN

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6
PEKANBARU**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

DISUSUN OLEH :
AUDYA PUTRI SILVIA
NIM. 12011626712

PEMBIMBING :
SUCI HABIBAH, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199404022019032027

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1445 H / 2024 M

Acc
Disetujui
24 Jan 2024
Penelitian
Konseling



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SURAT PRARISSET



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/22352/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 12 Desember 2023

Kepada
Yth. Kepala SMAN 6 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

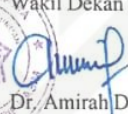
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Audya Putri Silvia
NIM : 12011626712
Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2023
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SURAT BALASAN PRARISSET



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 6 PEKANBARU

Jl. Bambu Kuning No. 28 Telp/Fax (0761) 20454 Pekanbaru
Email: sman6pku@yahoo.com Website: www.sman6pekanbaru.sch.id

NSS : 301096008039

NPSN : 10404017

Akreditasi A



SURAT KETERANGAN PRA RISSET

Nomor :421.4/SMAN 06/1/2024/130

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Pekanbaru Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/22352/2023 tanggal 12 Desember 2023 perihal Mohon Izin Melakukan PraRiset, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AUDYA PUTRI SILVIA
NIM : 12011626712
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan PraRiset di SMA Negeri 6 Pekanbaru.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 30 Januari 2024

Kepala Sekolah,



Drs. YON HENDRI Y, M.Pd

NIP. 19671218 199702 1 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SURAT RISET



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7392/Un.04/F.II.1/PP.00.9/04/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 24 April 2024 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Audya Putri Silvia
NIM : 12011626712
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMAN 6 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (24 April 2024 s.d 24 Juli 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Wakil Dekan I
Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BALASAN RISET

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 6 PEKANBARU
Jl. Bambu Kuning No. 28 Telp/Fax (0761) 20454 Pekanbaru
Email: smn6pku@yahoo.com Website: www.sman6pekanbaru.sch.id
NSS : 301096008039 NPSN : 10404017 Akreditasi A



SURAT KETERANGAN RISET/PENELITIAN
Nomor :421.4/SMAN 06/V/2024/757

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Pekanbaru Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Provinsi Riau nomor : 800/Disdik/1.3/2024/5847 tanggal 03 Mei 2024 perihal Izin Riset/Penelitian, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AUDYA PUTRI SILVIA
NIM : 12011626712
Program Studi : S1. Bimbingan Konseling
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru.

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan Riset/Penelitian di SMA Negeri 6 Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 28 Mei 2024
Kepala Sekolah,



HENDRI Y, M.Pd
NIP. 19671218 199702 1 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SURAT DARI PENANAM MODAL



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/64983
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-7392/Un.04/F.II.1/PP.00.9/04/2024 Tanggal 24 April 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

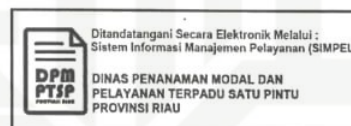
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : AUDYA PUTRI SILVIA |
| 2. NIM / KTP | : 120116267120 |
| 3. Program Studi | : BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 30 April 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT DARI DINAS PENDIDIKAN



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN**

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 03 MAY 2024

Nomor : 800/Disdik/1.3/2024/ 5947
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Yth. Kepala SMAN 6 Pekanbaru

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/64983 Tanggal 30 April 2024 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : AUDYA PUTRI SILVIA
NIM/KTP : 12011626712
Program Studi : BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 6 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 6 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

a.n.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS,



EDI RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
Pembina-Tingkat I (IV/b)
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ACC MUNAQASYAH

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 6 PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

AUDYA PUTRI SILVIA
NIM. 12011626712

Acc yuan Munqasyah
6/6/2024

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

1445 H / 2024 M



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIOGRAFI PENULIS



AUDYA PUTRI SILVIA, anak pertama dari dua bersaudara lahir di Bukit Tinggi, pada 18 Januari 2002 dari pasangan suami istri Muhammad Syawir dan Nurhayati. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar di SD Negeri 03 Minas Barat (2014), penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP IT AL-Fatah Minas (2017), dilanjutkan dengan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Minas (2020), dan pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke salah satu Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) yang ada di Riau yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, mengambil Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Minas Jaya, Kecamatan. Minas, Kabupaten. Siak, Provinsi Riau. Penulis juga mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru, Kecamatan. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru” dan diujikan pada tanggal 20 Juni 2024 dengan hasil IPK terakhir 3.68 prediket Cumlaude serta berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

UIN SUSKA RIAU