

ABSTRAK**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI KABUPATEN KARAWANG****Citra Dewi**

Fakultas Psikologi UBP Karawang

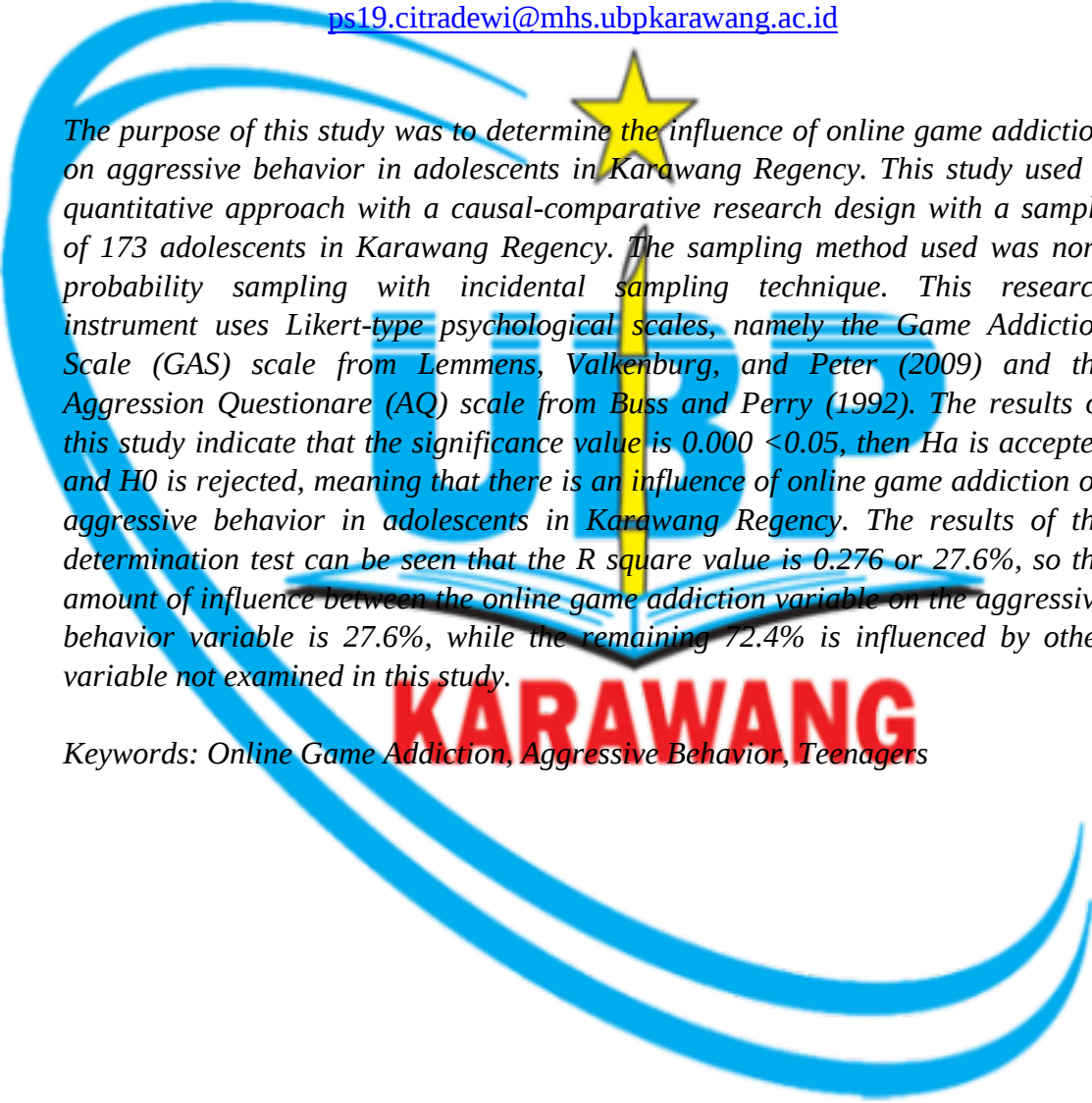
ps19.citradewi@mhs.ubpkarawang.ac.id

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal-komparatif dengan sampel sebanyak 173 orang remaja yang ada di Kabupaten Karawang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan teknik sampel *incidental sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan skala psikologi jenis *likert* yaitu skala *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dan skala *Aggression Questionnaire* (AQ) dari Buss dan Perry (1992). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Hasil uji determinasi dapat diketahui bahwa nilai *R square* sebesar 0,276 atau 27,6%, maka besaran pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap variabel perilaku agresif sebesar 27,6%, sedangkan sisanya 72,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif, Remaja

ABSTRACT**THE INFLUENCE OF ONLINE GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN KARAWANG REGENCY****Citra Dewi**

Faculty of Psychology Buana Perjuangan Karawang University
ps19.citradewi@mhs.ubpkarawang.ac.id



The purpose of this study was to determine the influence of online game addiction on aggressive behavior in adolescents in Karawang Regency. This study used a quantitative approach with a causal-comparative research design with a sample of 173 adolescents in Karawang Regency. The sampling method used was non-probability sampling with incidental sampling technique. This research instrument uses Likert-type psychological scales, namely the Game Addiction Scale (GAS) scale from Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) and the Aggression Questionnaire (AQ) scale from Buss and Perry (1992). The results of this study indicate that the significance value is $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is an influence of online game addiction on aggressive behavior in adolescents in Karawang Regency. The results of the determination test can be seen that the R square value is 0.276 or 27.6%, so the amount of influence between the online game addiction variable on the aggressive behavior variable is 27.6%, while the remaining 72.4% is influenced by other variable not examined in this study.

KARAWANG

Keywords: Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Teenagers