



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

SKRIPSI

KORELASI ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER: MOBILE*

***LEGEND* DENGAN AGRESIVITAS VERBAL**

PADA SISWA DI SMP NEGERI 1

BANTUL

ARVID BENNET SESARIO

2002015

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM

YOGYAKARTA TAHUN

2023/2024

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Keperawatan

KORELASI ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER: MOBILE*

***LEGEND* DENGAN AGRESIVITAS VERBAL**

PADA SISWA DI SMP NEGERI 1

BANTUL

ARVID BENNET SESARIO

2002015

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM

YOGYAKARTA TAHUN

2023/2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul: “Korelasi antara *Internet gaming disorder: Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri 1 Bantul” yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan institusi maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 12 Maret 2024



Arvid Bennet

(Arvid Bennet Sesario)

(2002015)

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

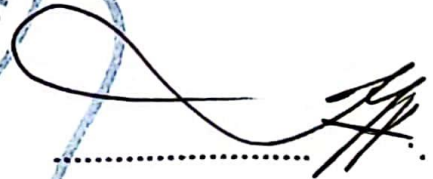
**KORELASI ANTARA INTERNET GAMING DISORDER: MOBILE LEGEND
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI
SMP NEGERI 1 BANTUL**

**Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan disetujui dilaksanakan sidang
skripsi**

Yogyakarta, 4 September 2024

Pembimbing

Antonius Yogi Pratama S.Kep., Ns., MSN



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Sidang pada tanggal 17
September 2024

Ketua Penguji :

Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep.

Penguji I :

Santahana Febrianti S.Kep., Ns., MSN

Penguji II :

Antonius Yogi Pratama S.Kep., Ns., MSN

Mengesahkan,

Ketua STIKES Bethesda
Yakkum Yogyakarta

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana
Keperawatan



Nurli Ikhaningtyas, S.Kep., Ns.,
M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS.

Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep.

HALAMAN MOTTO

**“Those Who Do Not Understand True Pain Can Never
Understand True Peace.”**

(~Nagato~)

“The future is in my hands and I have to reach it.”

(~Naruto Uzumaki~)

**“There's no point in training hard if you don't believe in
yourself.”** *(~Might Guy~)*

“Pain allows people to grow... and how you grow is up to you.”

(~Jiraiya~)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa menuntun langkah dan memberkati setiap usaha yang saya lakukan hingga mencapai pencapaian ini.
2. Orang tua atas kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala doa dan bantuan yang telah diberikan untuk saya mencapai tujuan ini.
3. Bapak Antonius Yogi Pratama S.Kep., Ns., MSN. yang telah sabar dan penuh pengertian membimbing serta membantu saya melewati setiap kesulitan.
4. SMP Negeri 1 Bantul tempat menimba ilmu bagi adik-adik generasi masa depan
5. Elisabeth Novitadewi yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi yang besar dalam proses pengerjaan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuangan yang selalu ada dalam suka dan duka, memberikan semangat.
7. Semua dosen dan staf STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah menyediakan sarana pendidikan dan membantu kelancaran proses perkuliahan saya. Terima kasih atas pengajaran dan bimbingan yang diberikan.

ABSTRAK

ARVID BENNET SESARIO. “Korelasi antara *Internet gaming disorder: Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri 1 Bantul”.

Latar Belakang: Perilaku bermain *game online* dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti *internet gaming disorder* yang terkait dengan depresi, kecemasan, dan perubahan cara berkomunikasi. Salah satu bentuk agresivitas verbal yang muncul adalah penggunaan kata-kata kasar, seperti cacian dan hinaan, sebagai ekspresi emosi pemain.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara *internet gaming disorder* pada pemain *mobile legend* dengan agresivitas verbal di SMP Negeri 1 Bantul.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini berjumlah 309 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling* dengan jumlah sampel yaitu 31 siswa kelas 8. Alat ukur menggunakan kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah Spearman Rank (ρ).

Hasil: Uji statistik Spearman Rank variabel *Internet Gaming Disorder* dengan Agresivitas Verbal menunjukkan p value $0,001 < 0,05$. H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada korelasi antara *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* dan agresivitas verbal di SMP Negeri 1 Bantul. Nilai koefisien korelasi 1,000 menunjukkan hubungan yang sempurna.

Kesimpulan: Ada korelasi antara *Internet gaming disorder* pada Pemain *Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul.

Saran: Diharapkan bagi sekolah untuk memberikan edukasi bagi siswa dan wali siswa mengenai *game online*. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan meneliti tentang faktor *internet gaming disorder* dan agresivitas verbal

Kata Kunci: *Game online - Mobile legend - Internet gaming disorder - Agresivitas Verbal*

Kepustakaan: 39, 2019 - 2024

ABSTRACT

ARVID BENNET SESARIO. “Correlation between Internet gaming disorder: Mobile legend and Verbal Aggressiveness in Students at SMP Negeri 1 Bantul”.

Background: Online gaming behavior can lead to various problems, such as internet gaming disorder related to depression, anxiety, and changes in the way we communicate. One form of verbal aggressiveness that emerges is the use of harsh words, such as insults and insults, as an expression of the player's emotions.

Objectives: This study aims to determine the correlation between internet gaming disorder in mobile legend players and verbal aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul.

Method: This study uses a correlational quantitative research design. The population of this study is 309 students. The sampling technique used was accidental sampling with a sample size of 31 grade 8 students. The measuring tool uses a questionnaire. The statistical test used is Spearman Rank (ρ).

Result: The Spearman Rank statistical test of the variable Internet Gaming Disorder with Verbal Aggressiveness showed a p value of $0.001 < 0.05$. H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is a correlation between Internet gaming disorder in Mobile legend players and verbal aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul. A correlation coefficient value of 1,000 indicates a perfect relationship.

Conclusion: There is a correlation between Internet gaming disorder in Mobile legend Players and Verbal Aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul.

Suggestion: It is expected for schools to provide education for students and guardians about online games. For the next researcher, it is hoped to research on the factors of internet gaming disorder and verbal aggressiveness

Keyword: Game online - Mobile legend - Internet gaming disorder - Agresivitas Verbal

Bibliography: 39, 2019 - 2024

PRAKATA

Segala Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala cinta, kasih dan karunia-Nya, sehingga diberikan kekuatan yang luar biasa selama menjalani proses pembuatan skripsi ini. Skripsi yang ditulis berjudul: “Korelasi antara *Internet gaming disorder: Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri 1 Bantul”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari semua pihak yang terkait yang selalu peduli kepada peneliti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala sekolah SMP N 1 Bantul, Drs. Heri Prasetya, M.Pd yang telah memberikan izin untuk saya melakukan penelitian
2. Ibu Nurlia Ikaningtyas, S.Kep, Ns., M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D.NS. selaku Ketua STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta
3. Ibu Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Prodi Sarjana Keperawatan Program Sarjana dan Pendidikan Profesi Ners
4. Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Koordinator Riset STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta serta Ketua Penguji dalam sidang skripsi ini
5. Bapak Antonius Yogi Pratama, S.Kep., Ns., MAN. selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Santahana Febrianti, S. Kep., Ns., MSN. selaku Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam skripsi ini
7. Seluruh staff karyawan perpustakaan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah memfasilitasi dan sebagai salah satu sumber referensi dalam saya melakukan penyusunan skripsi saya
8. Seluruh staff karyawan tata usaha STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah memfasilitasi dalam pembuatan surat-surat terkait penelitian.
9. Orang tua, keluarga besar, orang terdekat dan sahabat-sahabat yang selalu memberikan dorongan kepada saya untuk terus melanjutkan proses yang ada hingga di titik sekarang ini.

Peneliti menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan ini baik secara teknis atau teori, sehingga peneliti terbuka untuk segala masukan dan saran yang membangun. Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca. Tuhan memberkati



Arvid Bennet Sesario

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	14

A. Landasan Teori.....	14
1. Remaja.....	14
a. Definisi	14
b. Tahap Perkembangan Remaja	14
c. Tugas Perkembangan Remaja	16
2. <i>Internet gaming disorder</i>	17
a. Definisi	17
b. Faktor yang mempengaruhi	19
c. Gejala	21
d. Dampak	22
3. Agresivitas Verbal	27
a. Definisi	27
b. Aspek-aspek Agresivitas Verbal	28
c. Jenis-jenis Agresivitas Verbal	30
d. Jenis referensi kata-kata kasar	30
e. Faktor yang mempengaruhi Agresivitas Verbal	33
B. Kerangka Teori	34
C. Kerangka Konsep	35
D. Pertanyaan / Hipotesis Penelitian	36
1. Asumsi Penelitian	36
2. Hipotesis Penelitian	36
E. Variabel Penelitian	36
1. Definisi Konseptual	37

2. Definisi Operasional.....	38
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian	41
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel	
1. Populasi	42
2. Sampel.....	42
D. Alat Ukur Penelitian.....	43
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	46
F. Etika Penelitian	47
G. Prosedur Pengumpulan Data.....	50
H. Analisis Data	54
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Analisis Univariat	58
2. Analisis Bivariat.....	62
B. Pembahasan.....	64
1. Analisis Univariat	64
2. Analisis Bivariat.....	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V : PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	90

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. Definisi Operasional	39
Tabel 3. Rentang Skor Skala Variable <i>Internet gaming disorder</i>	44
Tabel 4. Distribusi Skala <i>Internet gaming disorder</i>	44
Tabel 6. Kisi-Kisi Khusus Agresivitas Verbal	45
Tabel 6. Rentang Skor Skala Variable Agresivitas Verbal.....	46
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Umur Responden dengan Internet Gaming Disorder di SMP Negeri 1 Bantul	58
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden dengan Internet Gaming Disorder di SMP Negeri 1 Bantul	59
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Lama Bermain <i>Game online Mobile legend</i> Responden dengan <i>Internet gaming disorder</i> di SMP Negeri 1 Bantul.....	59
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Durasi Bermain <i>Game online Mobile legend</i> Responden dengan <i>Internet gaming disorder</i> di SMP Negeri 1 Bantul.....	60
Tabel 11. Distribusi Frekuensi <i>Internet gaming disorder</i> di SMP Negeri 1 Bantul	60
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul	61
Tabel 13. Hubungan <i>Internet gaming disorder</i> pada Pemain <i>Game online</i> <i>Mobile legend</i> dengan Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul.....	62
Tabel 14. Kuesioner <i>Internet gaming disorder</i>	101

Tabel 15. Kuesioner Agresivitas Verbal	104
Tabel 16. Tabel Umum.....	106

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Teori.....	34
Bagan 2 Kerangka Konsep.....	35

STIKES BETHESDA YAKKUM

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Ijin Studi Awal	91
Lampiran 2. Surat Balasan Studi Awal dari SMP Negeri 1 Bantul	92
Lampiran 3. Permohonan Ethical Clearance	93
Lampiran 4. Surat Ethical Clearance	94
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	95
Lampiran 6. Bukti Lolos Uji Similaritas	96
Lampiran 7. Alat Ukur Penelitian	97
Lampiran 8. Tabel Umum	
Lampiran 8. Lembar Konsultasi Skripsi	106

STIKES BETHESDA YAKKUM

STIKES BETHESDA YAKKUM