

HUBUNGAN ANTARA MINAT BERMAIN GAME ONLINE KATEGORI KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA AWAL DI JAKARTA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan memperoleh data hubungan minat bermain *game online* kekerasan dengan perilaku agresif. Penelitian ini diadakan di daerah Jakarta Barat, adapun populasi penelitian ini adalah SMP Barunawati 1. Responden penelitian ini ditentukan secara *purposive sampling*. Pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif. Data primer dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner dengan 94 subyek dan data sekunder dikumpulkan melalui buku, jurnal,dan dokumen lainnya yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Hasil data diperoleh terdapat hubungan postif minat bermain *game online* kategori kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja awal dengan nilai koefisien korelasi (r) 0,218 dengan taraf signifikansi sebesar 0,035 ($p < 0,05$).

Kata Kunci : minat bermain *game online* kategori kekerasan, perilaku agresif, remaja awal.



***RELATION BETWEEN OF INTEREST CATEGORY PLAY ONLINE
GAME VIOLENCE BEHAVIOR AGGRESSIVE IN EARLY
ADOLESCENT IN JAKARTA***

ABSTRACT

This research aims to obtain data of interest relationships play online games with violent aggressive behavior. This research was conducted in the area of West Jakarta, while the population of this research is junior Barunawati 1. The respondents of this research determined purposive sampling. This research is a quantitative approach. Primary data was collected using a questionnaire with 94 subjects and secondary data collected through books, journals, and other documents relevant to the issues studied. Results of data obtained positive correlation interest in online gaming category with violent aggressive behavior in early adolescence with a correlation coefficient (r) 0.218 with a significance level of 0.035 ($p < 0.05$).

Keywords: interest in playing online games category of violent, aggressive behavior, early adolescence.

