

ABSTRAK

Nugraha Bosar Yuniardo S, 110911146, Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Kekerasan dengan Sikap Terhadap Agresi pada Remaja Pria di Surabaya, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, Indonesia, 2015.
xix + 80 halaman, 8 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain video game kekerasan dengan sikap terhadap agresi pada remaja di Surabaya. Definisi intensitas bermain video game dalam penelitian ini menggunakan teori dari Siregar (2014), sedangkan pada sikap terhadap agresi menggunakan teori dari Funk, dkk., (1999).

Penelitian ini dilakukan pada 59 remaja pria. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah snowball. Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner intensitas bermain video game kekerasan yang telah disusun dan digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh Siregar (2014), sedangkan skala sikap terhadap agresi menggunakan kuisioner attitude towards violence scale yang disusun oleh funk, dkk., (1999). Reliabilitas skala sikap terhadap agresi adalah 0,892. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik korelasi Sperm Rho dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.0 for windows.

Dari hasil analisis data diperoleh nilai korelasi (r) antara intensitas bermain video game kekerasan dengan sikap terhadap agresi pada remaja di Surabaya adalah 0,682 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain video game kekerasan dengan sikap terhadap agresi pada remaja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain video game kekerasan ialah faktor yang berperan dalam munculnya sikap pro terhadap agresi pada remaja di Surabaya.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Video Game Kekerasan, Sikap Terhadap Agresi,

Daftar Pustaka 58, (1984-2014)

ABSTRACT

Nugraha Bosar Yuniardo S, 110911146, Relationship Between The Intensity of playing violent video games with attitude towards aggression in male adolescents in Surabaya, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology, Airlangga University Surabaya, Indonesia, 2015.

xviii + 80 the page, 8 Appensixes.

The aimed of this study is to find out if there is a Relationship Between The Intensity of playing violent video games with attitude towards aggression in adolescents in Surabaya. Definition of Intensity of playing violent video games on this research used theory from Siregar (2014) and for attitude towards aggression used theory from funk, et all (1999).

This research was conducted at 59 male adolescents. The sampling technique used was snowball sampling. Questionnaire for this research using intensity of playing violent video games scale developed by Siregar (2014) and used Attitude towards violence scale developed by Funk, et all (1999). The reliability of Attitude towards aggression is 0,892. Data analysis was performed with Spearman Rho correlation technique by using the help program SPSS 16.0 for windows.

The results of the analysis show that the value of the correlation (r) between The Intensity of playing violent video games with attitude towards aggression is 0,682 and significance value is 0,000. The results of the data analysis indicate that there was relationship between the intensity of playing violent video games with attitude towards aggression in male adolescents in Surabaya. These results indicate that the intensity of playing violent video games factor is instrumental factor within the pro attitude towards aggression in adolescents.

Keywords: Intensity of playing violent video games, Attitude towards aggression, Adolescents

References 58, (1984-2014)