

**HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN
PERILAKU AGRESI PADA REMAJA**

SKRIPSI

Anggit Ghama Segarani
17.E1.0108



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN PERILAKU AGRESI PADA REMAJA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas
Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Anggit Ghama Segarani
17.E1.0108



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggit Ghama Segarani

NIM : 17.E1.0108

Progdi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Perilaku Agresi pada Remaja” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 31 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Anggit Ghama Segarani

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

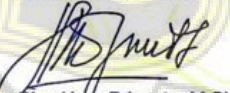
Pada Tanggal

13 April 2023

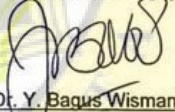
Mengesahkan
Ketua Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

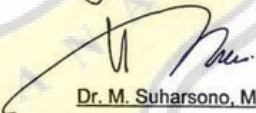


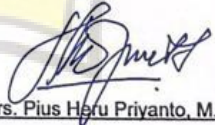
Pembimbing Utama


Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si

Dewan Penguji


Dr. Y. Bagus Wisanto, MS


Dr. M. Suharsono, M.Si


Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si

**PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggit Ghama Segarani

NIM : 17.E1.0108

Progdi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Menyetujui memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Perilaku Agresi pada Remaja” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang,

Yang Menyatakan



Anggit Ghama Segarani

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Perilaku Agresi pada Remaja” dalam keadaan baik. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan apresiasi, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Kristiana Haryanti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata
2. Dra. Sri Sumijati, M.Si., selaku Kepala Program Studi Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah mendukung dan memberikan informasi terkait proses menyelesaikan skripsi.
3. Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, dukungan, saran, serta arahan selama menyelesaikan skripsi.
4. C. V. R. Abimanyu, S.Psi, M.Psi., Psikolog selaku dosen wali peneliti yang telah memberikan ilmu, mendukung, dan membimbing selama peneliti menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dapat menjadi bekal bagi masa depan peneliti.

6. Seluruh Staff Tenaga Kependidikan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah membantu peneliti dalam mengurus segala kebutuhan administrasi yang dibutuhkan peneliti.
7. Seluruh partisipan yang telah meluangkan waktu dan membantu mengisi kuesioner penelitian.
8. Kedua orang tua peneliti, Bapak Yonathan Suwito dan Ibu Eksi Sutrisnaningsih yang telah mendoakan, mendukung, memotivasi, serta memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Saudara peneliti, Mas Fafa, Mbak Priscilla, Mas Dhenta, Benaya, Mas Kelik, Mbak Fitri, Laras, Ajeng, dan Bulik Ria yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman peneliti, Vivi, Suhardi, Anin, Steven, Naomi, Mbak Desy, dan Mbak Mitha yang telah menemani bimbingan, memberikan semangat, menghibur, mendengarkan keluh kesah, mendukung, dan membantu memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi.
11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulisan skripsi.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan masukan, kritikan, dan saran dari berbagai pihak agar pelaksanaan penelitian tugas akhir berikutnya menjadi lebih baik dan dapat bermanfaat.

Semarang, 31 Maret 2023



Anggit Ghama Segarani

17.E1.0108

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	i
Halaman Judul	ii
Pernyataan Orisinalitas	iii
Halaman Pengesahan	iv
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xi
Abstrak	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan Penelitian	11
1.3. Manfaat Penelitian	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Pengertian Perilaku Agresi pada Remaja	12
2.2. Bentuk-bentuk Perilaku Agresi	13
2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresi	15
2.4. Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i>	20
2.5. Simtom-simtom Kecanduan <i>Gadget</i>	21
2.6. Hubungan antara Kecanduan <i>Gadget</i> dengan Perilaku Agresi pada Remaja	24
2.7. Hipotesis	29
BAB 3 METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis Penelitian	30
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian	30
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
3.3.1. Kecanduan <i>Gadget</i>	30
3.3.2. Perilaku Agresi pada Remaja	31
3.4. Subyek Penelitian	31
3.5. Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1. Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	32
3.5.2. Skala Perilaku Agresi	32
3.5.3. Validitas	32
3.5.4. Reliabilitas	33
3.6. Metode Analisis Data	33
BAB 4 PENGUMPULAN DATA PENELITIAN	34

4.1.	Orientasi Kancah	34
4.2.	Persiapan Penelitian	34
4.2.1.	Penyusunan Alat Ukur	34
4.2.2.	Perijinan Penelitian	35
4.3.	Pelaksanaan Pengumpulan Data Penelitian	36
4.4.	Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	36
4.4.1.	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresi pada Remaja	36
4.4.2.	Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	37
4.5.	Pengumpulan Data Penelitian	37
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN		39
5.1.	Hasil Penelitian	39
5.1.1.	Uji Asumsi	39
5.1.2.	Uji Hipotesis	40
5.2.	Pembahasan	40
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		45
6.1.	Kesimpulan	45
6.2.	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN		51



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jumlah Kasus Perilaku Agresi	3
Tabel 3.1. <i>Blueprint</i> Kecanduan <i>Gadget</i>	32
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Perilaku Agresi	32
Tabel 4.1. Sebaran Item Skala Perilaku Agresi	35
Tabel 4.2. Sebaran Item Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	35
Tabel 4.3. Sebaran Item Valid dan Item Gugur Skala Perilaku Agresi	37
Tabel 4.4. Sebaran Item Valid dan Item Gugur Skala Kecanduan <i>Gadget</i> ...	37



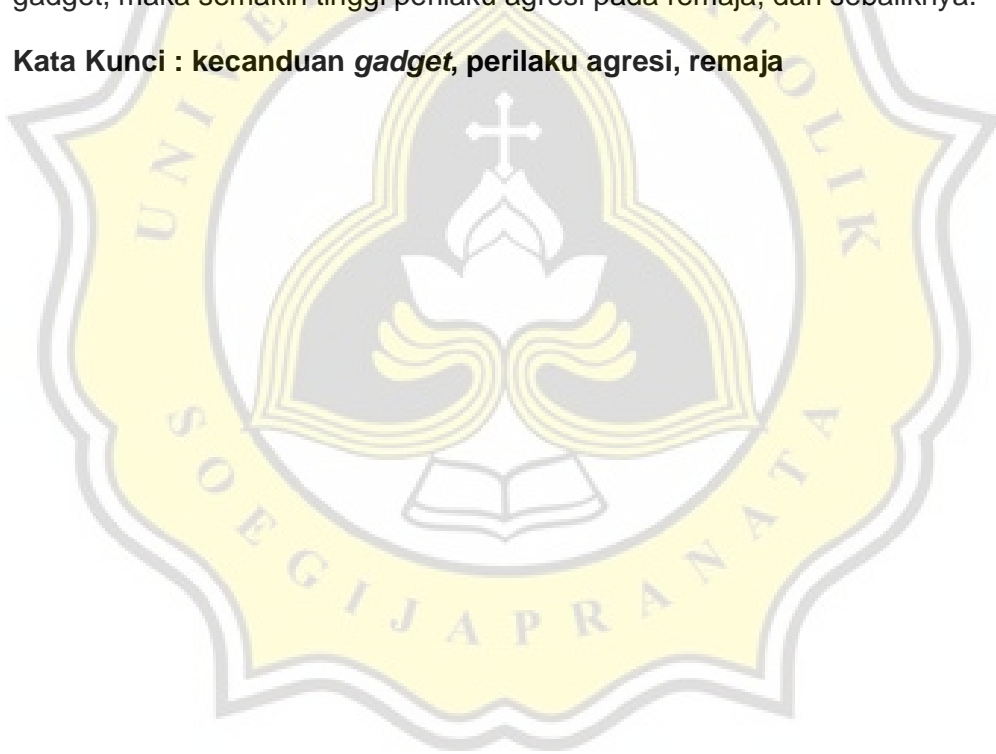
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A SKALA PENELITIAN	51
A-1 Skala Penelitian Perilaku Agresi pada Remaja	52
A-2 Skala Penelitian Kecanduan <i>Gadget</i>	60
LAMPIRAN B DATA UJI COBA ALAT UKUR	67
B-1 Data Kasar Perilaku Agresi pada Remaja	68
B-2 Data Kasar Kecanduan <i>Gadget</i>	70
LAMPIRAN C UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	72
C-1 Uji Validitas dan Reliabilitas Perilaku Agresi pada Remaja	73
C-2 Uji Validitas dan Reliabilitas Kecanduan <i>Gadget</i>	76
LAMPIRAN D DATA PENELITIAN	79
D-1 Data Penelitian Perilaku Agresi pada Remaja	80
D-2 Data Penelitian Kecanduan <i>Gadget</i>	82
LAMPIRAN E UJI ASUMSI	84
E-1 Uji Normalitas	85
E-2 Uji Linearitas	87
LAMPIRAN F UJI HIPOTESIS	88
F-1 Uji Hipotesis	89
LAMPIRAN G KATEGORISASI	91
G-1 Kategorisasi Perilaku Agresi pada Remaja	92
G-2 Kategorisasi Kecanduan <i>Gadget</i>	93
LAMPIRAN H SURAT-SURAT PENELITIAN	94
H-1 Surat Izin Penelitian	95
H-2 Surat Bukti Penelitian	96
LAMPIRAN I	97
I-1 Plagscan Perpustakaan	98

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ada hubungan positif antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Metode pengambilan data berupa wawancara dan skala. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *snowball*. Subjek penelitian berjumlah 90 remaja dengan karakteristik berusia 15-18 tahun dengan penggunaan *gadget* selama lebih dari empat jam. Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa skala perilaku agresi dan skala kecanduan *gadget*. Teknik analisis data menggunakan analisis Spearman. Hasil penelitian menunjukkan korelasi positif yang sangat signifikan ($p = 0.689$ dan $p < 0.01$). Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja, artinya semakin tinggi kecanduan *gadget*, maka semakin tinggi perilaku agresi pada remaja, dan sebaliknya.

Kata Kunci : kecanduan *gadget*, perilaku agresi, remaja



ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between gadget addiction and aggressive behavior in adolescents. The hypothesis put forward in this study is that there is a positive relationship between gadget addiction and aggressive behavior in adolescents. Methods of data collection in the form of interviews and scales. Sampling was carried out using the snowball technique. The research subjects were 90 teenagers aged 15-18 years with the use of gadgets for more than four hours. This study used a measuring instrument in the form of an aggressive behavior scale and a gadget addiction scale. Data analysis technique using Spearman analysis. The results showed a very significant positive correlation ($\rho = 0.689$ and $p < 0.01$). Thus the hypothesis proposed is accepted, so it can be concluded that there is a positive relationship between gadget addiction and aggressive behavior in adolescents, meaning that the higher the gadget addiction, the higher the aggressive behavior in adolescents, and vice versa.

Keywords : gadget addiction, aggressive behavior, adolescent

