

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESI PADA MAHASISWA AKTIF DI
UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

SKRIPSI

JODI LUI SO PUTRA SIANIPAR

20.E1.0326



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

2025

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESI PADA MAHASISWA AKTIF DI
UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

SKRIPSI

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

JODI LUIISO PUTRA SIANIPAR

20.E1.0326



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mendorong perubahan perilaku, termasuk agresivitas mahasiswa.. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Data dikumpulkan dengan skala *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Aggression Questionnaire* (AQ). Analisis statistik mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas linearitas dan korelasi Pearson untuk menguji hipotesis yang diajukan sesuai tujuan penelitian. Jumlah keseluruhan subjek dalam penelitian ini adalah 65 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Uji hipotesis menggunakan uji korelasi spearman. Hasil yang didapat menunjukkan korelasi positif yang sangat signifikan sebesar 0,482 ($p < 0.01$). Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima dan dapat disimpulkan semakin tinggi kecanduan *Game Online* maka semakin tinggi perilaku agresif pada mahasiswa. Kecanduan *Game Online*, terutama pada *game* kekerasan, berpengaruh pada perilaku agresi

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresi, Mahasiswa

ABSTRACT

Technological advances changes in behavior, including student aggressiveness. Online game addiction, especially violent games, influences aggressive behavior. This research aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in students. This research uses quantitative methods with a correlational approach. Data was collected using the Game Addiction Scale (GAS) and Aggression Questionnaire (AQ). Analysis was carried out using SPSS version 26, including validity, reliability, normality, linearity and Pearson correlation tests to test the proposed hypothesis according to the research objectives. The total number of subjects in this research was 65 students. This research uses a purposive sampling technique with the measuring tool used for online game addiction is the Game Addiction Scale and for aggressive behavior is the Aggression Questionnaire. The measuring instruments used in this research have been tested for validity and reliability. Hypothesis testing uses the Spearman correlation test. The results obtained show a very significant positive correlation of 0.482 and a p value = 0.000 ($p < 0.05$). Thus the proposed hypothesis is accepted and it can be concluded that the higher the online game addiction, the higher the aggressive behavior in students.

Keyword : Game Addiction, Aggressive Behavior, Student