

ABSTRAK

Tina Kartina NIM 1133371016. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Negatif Remaja Usia 12-17 Tahun Di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2017.

Masalah dalam penelitian ini adalah perilaku remaja yang tidak baik ketika bermain game online. Game online merupakan suatu wadah bermain bagi remaja yang sangat digemari oleh seluruh kalangan remaja, dimana game online tersebut memiliki macam jenis permainan yang mulai dari game strategi, pertualangan, dan perang, sehingga menimbulkan daya tarik bagi setiap orang yang memainkannya. Seiring meningkatnya para pemain game online, remaja yang memainkan game tersebut rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah demi hanya untuk bermain game, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu, selain itu perilaku remaja pun menjadi tidak baik dilingkungan masyarakat dan orangtua seperti kurangnya kepatuhan terhadap orang tua dan suka mengolok-olok teman ketika kalah bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah game online mempengaruhi perilaku negatif remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak remaja usia 12-17 tahun di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo. Alat yang digunakan pada teknik pengumpulan data adalah angket, teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dan uji t. Berdasarkan pengolahan data dengan regresi linier sederhana diperoleh persamaan regresi linier adalah $\hat{Y} = 5,38 + 0,775X$. Hasil uji hipotesis dengan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,01 > 1,701$. Artinya game online berdampak terhadap perilaku negatif remaja di Desa Jinabun Kecamatan Kutabuluh Kabupaten Karo. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin sering bermain game online maka semakin tidak baik perilaku remaja.

THE
Character Building
UNIVERSITY