

**HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN
AGGRESSIVE DRIVING PADA REMAJA DI SMA PANCA
BUDI MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH:

HARRIE ARTHA FRENLIEDO

158600043



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

Judul Skripsi : Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan *Aggressive Driving*
pada Remaja di SMA Panca Budi Medan

Nama : HARRIE ARTHA FRENLIEDO

NPM : 15.860.0043

Bagian : Psikologi Perkembangan

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Irma Minauli, M.Si, Psikolog

Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Ka. Bagian

Dekan

Azhar Aziz, S.Psi, MA, Psikolog.

Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.

Tanggal Lulus: 30 September 2019

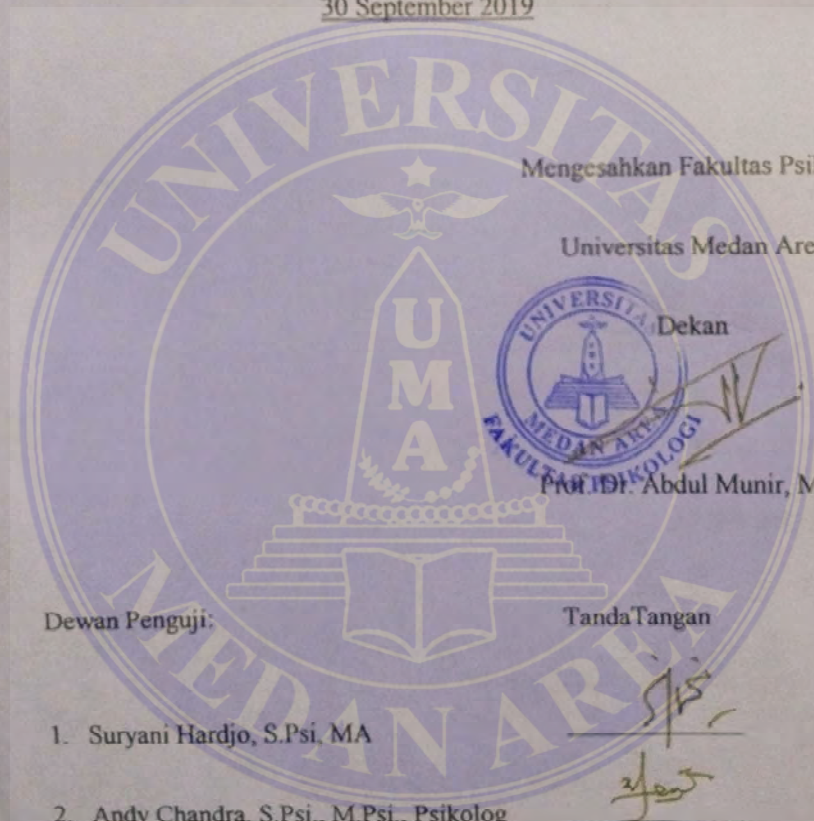
Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas

Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Syarat-syarat Guna

Memperoleh Drajat Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal

30 September 2019



Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

Dekan

Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.

Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Suryani Hardjo, S.Psi, MA
2. Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog
3. Dra. Ina Minauli, M. Si., Psikolog
4. Eryanti Novita, S.Psi. M.Psi., Psikolog

Handwritten signatures of the four members of the Exam Board, each corresponding to a name in the list above.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini

Medan, 30 September 2019



Peneliti

HARRIE ARTHA FRENLIEDO

(15.860.0043)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harrie Artha Frenliedo

NPM : 158600043

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

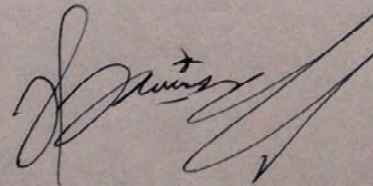
Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah yang berjudul : **Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Aggressive Driving pada Remaja SMA PANCA BUDI Medan** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi milik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 September 2019

Yang Menyatakan



(HARRIE ARTHA FRENLIEDO)

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Sibolga pada tanggal 29 Agustus 1997, dari Ayah Djonni / Antonius Lie Ho Beng dan ibu Teresia Marpaung. Peneliti merupakan putra kedua dari dua bersaudara.

Pada tahun 2015, peneliti lulus dari SMA Methodist 2 Medan dan pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Psikologi Medan Area. Penulis melaksanakan penelitian di Sekolah SMA Panca Budi Medan



MOTTO

The people who have the ability to change something in this world, all without exception, have the guts to abandon things important to them if they have to. They are those who can abandon even their humanity. People who can't throw something important away can never hope to change anything. - **Armin Arlert**

The only thing we're allowed to do, is to believe that we won't regret the choice we made. - **Levi Ackerman**

Going against the flow... takes a lot of courage. I respect that. Maybe people who can do it are just stupid, but... Well... What I'm sure of is that people like that are rare. So you can't call them common. You can't call them normal, either. People like you... get called special. – **Annie Leonhardt**

When there is evil in this world that justice cannot defeat, would you taint your hands with evil to defeat evil? Or would you remain steadfast and righteous even if it means surrendering to evil? - **Lelouch Lamperouge**

False tears brings pain to those around you. A False smile brings pain to one self –
C.C.

In this world, evil can arise from the best of intentions. And there is good which can come from evil intentions. - **C.C.**

There are times in life when you have to distance yourself from those you love, because you love them. - **C.C.**

All we can do is live while losing things. - **Renji Yomo**

There's no way someone who can't even protect himself can protect anyone else. -
Touka Kirishima

You're you. "To be like you..." - it's not so ambiguous as that. No matter what you do, no matter how you change, it doesn't mean a thing, you're just you, no matter what. – **Kaori Miyazono**

If you can't move with your hands, then play with your feet! If you don't have enough fingers, then use your nose as well! Whether you're sad, you're a mess, or you've hit rock bottom, you still have to play!
That's how people like us survive. – **Kaori Miyazono**

Fun things. Happy things. They can't all possibly stay unchanged. –
Furukawa Nagisa

PERSEMBAHAN

Bermimpilah sampai mimpimu ditertawakan oleh dunia ini. Semua hal besar diawali dengan hal kecil yang bermakna. Dunia bisa saja menertawakannya bahkan mencoba untuk menghancurkannya, namun hanya mereka yang bertahan sampai akhir yang mampu mengubah dunia ini.

Karya skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua:

Ayah : Djonni / Antonius Lie Ho Beng

Ibu : Teresia Marpaung

Terima kasih telah menyemangati, membimbing dan mendampingi hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tidak lupa juga kepada saudara kandung saya **Reyndo Frenliedo, S.Kom** yang telah menjadi contoh yang baik kepada saya selama ini.

Siang memang menghangatkan dan malam memang menenangkan namun perpaduan keduanya sangat mempesona. Senja hadir walau sesaat namun begitu berarti. Memilih untuk duduk menikmati atau pergi tanpa peduli. Sifat senja memang sementara namun memberikan kenangan yang tak terlupakan. Terima Kasih.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, kesabaran dan kemudahan serta kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu melewati segala kendala dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini serta mampu bertahan pada setiap masalah dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Selama pengerjaan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, waktu, tenaga dan pikiran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

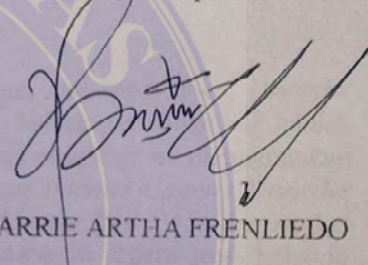
1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Prof. DR. Abdul Munir, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Bapak Khairul Anwar, S.Psi, M.Psi selaku wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

5. Ibu Dra. Inna Minauli, M.Si., Psikolog selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga serta senantiasa memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam proses penyelesaian penelitian dan skripsi ini.
6. Ibu Eryanti Novita, S.Psi. M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, keceriaan dan menyemangati saya serta memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
7. Ibu Suryani Hardjo, S.Psi, M.Psi., Psikolog sebagai ketua sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang skripsi.
8. Bapak Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang skripsi.
9. Seluruh dosen dan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
10. Sekolah SMA Panca Budi Medan yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian terkhusus kepada Bapak Sugangsar, S.Si selaku Kepala Sekolah, Kepada Bapak Lukman selaku Wakil Kepala Sekolah, seluruh selaku guru-guru dan siswa-siswi Kelas X dan Kelas XI SMA Panca Budi Medan.
11. Seluruh staf bagian tata usaha Fakultas Psikologi.

12. Kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, memberikan semangat dalam pendidikan yang tidak pernah berhenti kepada saya.
13. Kaori Miyazono yang telah menyemangati saya dan memberikan semangat serta makna hidup disaat saya hampir menyerah.
14. Terima kasih untuk teman-teman saya Psikologi A yang telah memberikan saran dan menemani hari-hari saya.
15. Para teman-teman satu bimbingan (Zuan, Tina, Caca, dan kakak Law Fanitra) yang telah membantu saya selama ini dalam berbagi ilmu.
16. Kepada Edi Fredikson Nadeak, Fernanda Solin, Leonardo Manalu, Harisma Nurhakim dan Ahmad Syukri yang telah mendukung saya selama ini.
17. Kepada Innayah Tasya, Nancy Gusmira, Laura Stephani, Khairunnisa Lubis, dan Alfisahri Nurkusuma yang telah memberikan dukungan selama ini.
18. Para teman-teman seperjuangan stambuk 2015 yang telah meluangkan waktunya dan mau memberikan informasi.
19. Kepada tim Lunaria (Yuna, Selene, Steven, Rob, Koi, Rin, dan Nay) yang membantu dan selalu berada di sisi saya baik dalam segala rencana yang telah dilakukan.
20. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

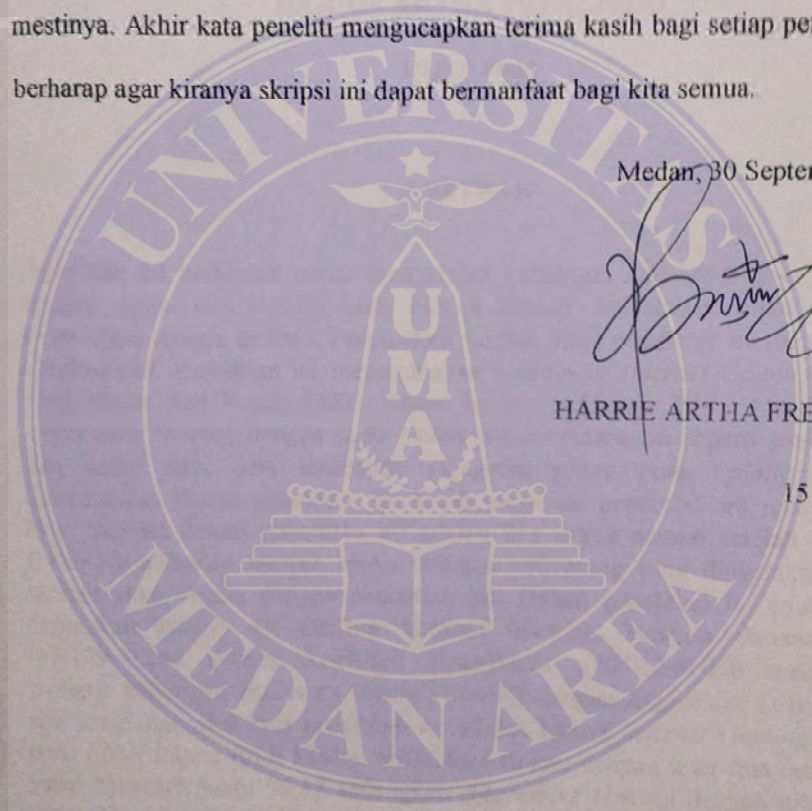
Peneliti menyadari dengan segala kekurangan yang dimiliki mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Setiap kritikan dan saran yang diberikan, peneliti bersedia menjadikannya sebagai pelajaran agar terciptanya skripsi ini yang sebagaimana mestinya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, 30 September 2019



HARRIE ARTHA FRENLIEDO

15.860.0043



ABSTRAK

HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN *AGGRESSIVE DRIVING* PADA REMAJA DI SEKOLAH SMA PANCA BUDI MEDAN

OLEH

HARRIE ARTHA FRENLIEDO

15.860.0043

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan *Aggressive Driving* pada remaja Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi remaja di SMA Panca Budi Medan. Jenis penelitian ini menggunakan korelasional. Penelitian ini menggunakan instrument *Internet Gaming Disorder* yang dibuat oleh Young (2001) dalam *Internet Addiction Test (IAT)* dan angket *Aggressive Driving* dengan skala Likert. Unsur demografi seperti jenis kelamin dan usia, serta data tambahan mengenai *genre game*, *platform*, lokasi ditambahkan dalam penelitian ini untuk membuat penelitian ini menjadi lebih luas. Sampel dalam penelitian ini adalah 201 orang namun setelah dilakukan *screening* terhadap sampel, maka terdapat 196 orang yang dinyatakan sebagai sampel yang sesuai dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji analisis korelasi bivariante Pearson dimana dengan $r=0,179 > 0,140$ dengan koefisien signifikansi $p=0,012 < 0,050$ membuktikan terdapat hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan *Aggressive Driving*. Hasil lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa *Internet Gaming Disorder* pada SMA Panca Budi Medan terindikasi ringan dengan nilai rata-rata empirik yang diperoleh yaitu 33,57 sedangkan *Aggressive Driving* dengan nilai empirik yang diperoleh 39,79. Sumbangan efektif *internet gaming disorder* terhadap *aggressive driving* adalah $r^2=0,032$ yakni sebesar 3,2% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain seperti, *Immobility*, *Restrictions*, *Regulation*, *Being put in danger*, *Territorially*, *Diversity*, *Multi-Tasking*, *Denial*, *Negativity*, *Self-serving bias*, *Venting*, *Unpredictability*, *Isolation*, dan *Emotional challenges*.

Kata Kunci : *Internet Gaming Disorder*, *Aggressive Driving*

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN *INTERNET GAMING DISORDER* AND *AGGRESSIVE DRIVING* WITHIN ADOLESCENT IN SMA PANCA BUDI MEDAN

AUTHOR

HARRIE ARTHA FRENLIEDO

15.860.0043

ABSTRACT

The aim of this research is to find the correlation between *Internet Gaming Disorder* and *Aggressive Driving* within adolescent in Medan. The subject of this research was students in SMA Panca Budi Medan. The research was a correlational study. This research used an instrument of *Internet Gaming Disorder* that have been created by Young (2001) in *Internet Addiction Test (IAT)* and *Aggressive Driving* using Likert's scale. The demographic such as gender and age, also additional data for genre game, platform, and location was added to make this study comprehensive. Total Sample for this research was 201 students but after do the *screening* to samples, then there were 196 students that fulfill the criterias of the research. The analyze that used in this research was correlational bivariate Pearson with $r=0,179 > 0,140$ also the coefficient of significance is $p:0,012 < 0,050$ prove the correlation between *Internet Gaming Disorder* and *Aggressive Driving*. The result shown that there is a positive correlation between the *Internet Gaming Disorder* and *Aggressive Driving* in SMA Panca Budi Medan indicates as mild category with mean empirical is 33,57 meanwhile *Aggressive Driving* have mean empirical 39,79. The contribution of *Internet Gaming Disorder* within *Aggressive Driving* is $r^2=0,032$ with 3,2% and the rest of it is influenced by other factors like, *Immobility, Restrictions, Regulation, Being put in danger, Territorially, Diversity, Multi-Tasking, Denial, Negativity, Self-serving bias, Venting, Unpredictability, Isolation, dan Emotional challenges*.

Keyword: *Internet Gaming Disorder, Aggressive Driving*

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, kesabaran dan kemudahan serta kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu melewati segala kendala dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini serta mampu bertahan pada setiap masalah dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Selama pengerjaan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, waktu, tenaga dan pikiran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Prof. DR. Abdul Munir, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Bapak Khairul Anwar, S.Psi, M.Psi selaku wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

5. Ibu Dra. Inna Minauli, M.Si., Psikolog selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga serta senantiasa memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam proses penyelesaian penelitian dan skripsi ini.
6. Ibu Eryanti Novita, S.Psi. M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, keceriaan dan menyemangati saya serta memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
7. Ibu Suryani Hardjo, S.Psi, M.Psi., Psikolog sebagai ketua sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang skripsi.
8. Bapak Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang skripsi.
9. Seluruh dosen dan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
10. Sekolah SMA Panca Budi Medan yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian terkhusus kepada Bapak Sugangsar, S.Si selaku Kepala Sekolah, Kepada Bapak Lukman selaku Wakil Kepala Sekolah, seluruh selaku guru-guru dan siswa-siswi Kelas X dan Kelas XI SMA Panca Budi Medan.
11. Seluruh staf bagian tata usaha Fakultas Psikologi.

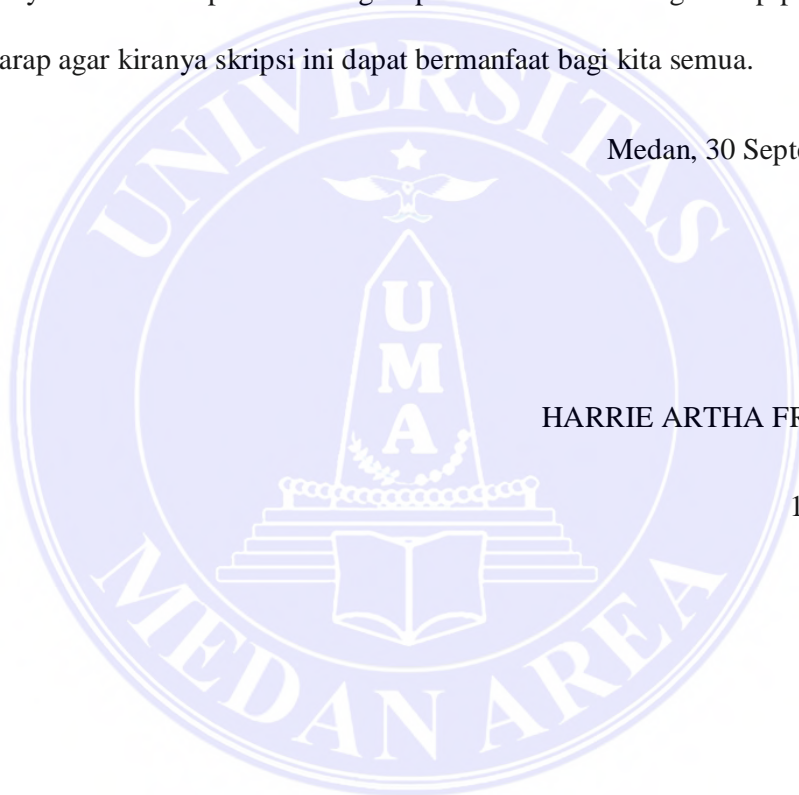
12. Kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, memberikan semangat dalam pendidikan yang tidak pernah berhenti kepada saya.
13. Kaori Miyazono yang telah menyemangati saya dan memberikan semangat serta makna hidup disaat saya hampir menyerah.
14. Terima kasih untuk teman-teman saya Psikologi A yang telah memberikan saran dan menemani hari-hari saya.
15. Para teman-teman satu bimbingan (Zuan, Tina, Caca, dan kakak Law Fanitra) yang telah membantu saya selama ini dalam berbagi ilmu.
16. Kepada Edi Fredikson Nadeak, Fernanda Solin, Leonardo Manalu, Harisma Nurhakim dan Ahmad Syukri yang telah mendukung saya selama ini.
17. Kepada Innayah Tasya, Nancy Gusmira, Laura Stephani, Khairunnisa Lubis, dan Alfisahri Nurkusuma yang telah memberikan dukungan selama ini.
18. Para teman-teman seperjuangan stambuk 2015 yang telah meluangkan waktunya dan mau memberikan informasi.
19. Kepada tim Lunaria (Yuna, Selene, Steven, Rob, Koi, Rin, dan Nay) yang membantu dan selalu berada di sisi saya baik dalam segala rencana yang telah dilakukan.
20. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan yang dimiliki mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Setiap kritikan dan saran yang diberikan, peneliti bersedia menjadikannya sebagai pelajaran agar terciptanya skripsi ini yang sebagaimana mestinya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, 30 September 2019

HARRIE ARTHA FRENLIEDO

15.860.0043



DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Rumusan Masalah	14
D. Batasan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian	16
BAB II: LANDASAN TEORI	17
A. Remaja	17
1. Pengertian	17
2. Tahap-tahap Masa Remaja.....	18
3. Tugas Perkembangan Remaja	19
B. <i>Aggressive Driving</i>	21
1. Pengertian	21
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Aggressive Driving</i>	22
3. Bentuk-bentuk <i>Aggressive Driving</i>	26
C. <i>Internet Gaming Disorder</i>	27
1. Pengertian	27
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i>	28
3. Ciri-ciri Kecanduan Bermain <i>Game Online (Internet Gaming Disorder)</i>	29
4. Kondisi Kecanduan <i>Game Online</i>	30
5. Aspek-aspek <i>Internet Gaming Disorder</i>	32
D. <i>Internet Gaming Disorder</i> dan <i>Aggressive Driving</i>	35
E. Kerangka Konseptual.....	37

F. Hipotesis.....	38
BAB III: METODE PENELITIAN	39
A. Tipe Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel	39
C. Definisi Operasional	40
1. <i>Aggressive Driving</i>	40
2. Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	40
D. Subjek Penelitian.....	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel	41
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Analisis Data.....	42
1. Validitas Alat Ukur	43
2. Reliabilitas Alat Ukur.....	44
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Orientasi Kacah.....	45
B. Persiapan Penelitian.....	46
1. Persiapan Administrasi	46
2. Persiapan Alat Ukur	47
C. Pelaksanaan Penelitian.....	49
D. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	50
E. Analisis Data dan Hasil Penelitian	51
1. Uji Asumsi	52
2. Pengujian Hipotesis.....	55
3. Analisis Data	56
4. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	63
5. Sumbangan Efektif.....	65
F. Kriteria	66
G. Pembahasan.....	68
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Distribusi Aitem Skala <i>Internet Gaming Disorder</i>	48
Tabel 4.2	Distribusi Aitem Skala <i>Aggressive Driving</i>	49
Tabel 4.3	Distribusi Aitem Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> Setelah Tryout....	51
Tabel 4.4a	Hasil Uji Normalitas Sebaran.....	52
Tabel 4.4b	Hasil Uji Normalitas Tiap Variabel.....	53
Tabel 4.5	Hasil Uji Linearitas Hubungan.....	54
Tabel 4.6	Hasil Uji Homogenitas.....	54
Tabel 4.7	Hasil Analisis Korelasi.....	55
Tabel 4.8	Durasi Bermain <i>Game Online</i>	56
Tabel 4.9	Tingkatan <i>Internet Gaming Disorder</i> Siswa.....	57
Tabel 4.10	Lokasi <i>Favourite</i> Bermain <i>Game Online</i>	57
Tabel 4.11	<i>Platform Favourite</i> Bermain <i>Game Online</i>	58
Tabel 4.12	Analisis <i>Genre Game Favourite</i> dengan Jenis Kelamin.....	59
Tabel 4.13	Tingkatan <i>Aggressive Driving</i>	60
Tabel 4.14	Tingkatan <i>Aggressive Driving</i> dengan Jenis Kelamin.....	60
Tabel 4.15	Analisis Umur Siswa Mampu Mengendarai Sepeda Motor.....	62
Tabel 4.16	Deskriptif <i>Internet Gaming Disorder</i>	63
Tabel 4.17a	Deskriptif <i>Aggressive Driving</i>	64
Tabel 4.17b	Kategorisasi <i>Aggressive Driving</i>	64
Tabel 4.18	Sumbangan Efektif.....	65
Tabel 4.19	Rangkuman Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	66

DAFTAR GRAFIK

Grafik Kurva <i>Internet Gaming Disorder</i>	67
Grafik Kurva <i>Aggressive Driving</i>	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan peradaban manusia sebagai makhluk sosial tentu diiringi dengan perkembangan penyampaian informasi yakni dimulai dari penemuan gambar-gambar di dinding gua pra-sejarah, prasasti-prasasti dan benda peninggalan sejarah lainnya yang membuktikan bahwa seiring perkembangannya, manusia tidak dapat lepas dari bagaimana cara penyampaian informasi tersebut diberikan maupun diterima oleh manusia lainnya. Perkembangan manusia terus berlanjut hingga saat ini sampai dimana manusia saling berinteraksi satu sama lain meskipun berbeda wilayah dan negara. Indonesia sendiri dengan negara yang dikenal sebagai negara kepulauan dengan 5 pulau utama dimana memiliki jumlah populasi penduduk sebanyak 267 juta jiwa tercatat di tahun 2019 ini. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/01/04/jumlah-penduduk-indonesia-2019-mencapai-267-juta-jiwa>)

Seiring berjalannya waktu, kemampuan kognitif manusia semakin berkembang dan tentu saja ilmu pengetahuan juga semakin berkembang pesat dan teknologi merupakan hasil dari pengembangan ilmu pengetahuan tersebut. Teknologi yang semakin lama semakin canggih dimanfaatkan untuk kemudahan kelangsungan hidup manusia di masa sekarang ini. Terutama dalam hal *gadget* dimana sistem komputerisasi yang sudah berkembang sangat pesat menjadikan setiap orang wajib memiliki keahlian dalam mengoperasikan *gadget* baik mereka

yang masih berusia muda maupun mereka yang sudah berusia lanjut. (<https://tikom2sobang.wordpress.com/topik/kelas-vii/sejarah-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi/>) .

Dalam kehidupannya sehari-hari, manusia tentu menghadapi berbagai macam problema yang terkadang membuat manusia itu sendiri merasa jenuh sehingga untuk mengurangi kejenuhan tersebut, salah satunya cara yaitu dengan hiburan. Hiburan dapat diperoleh dari berbagai macam sumber, yakni melalui televisi, radio, membaca komik, membaca berita-berita ringan, bermain game dan sebagainya. Terbukti dari survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 bahwa pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup, bermain *game* memperoleh persentase sebesar 54,13% setelah berita/*entertainment* memperoleh persentase sebesar 58,01%, dimana *download*/menonton film memperoleh persentase sebesar 70,23% dan penggunaan untuk *download* musik sebesar 71,10% dan peringkat teratas adalah sosial media sebesar 87,13%. Semua itu dilakukan untuk menghibur diri dari kejenuhan sehingga semuanya itu pula dapat diperoleh dengan mudah yaitu hanya dengan *gadget* yang mereka miliki, baik handphone maupun laptop atau komputer. Dengan gadget tersebut maka kejenuhan yang dihadapi setiap hari pun dapat dikurangi. (<https://apjii.or.id/survei>).

Tentu saja kejenuhan dapat dialami oleh siapa saja termasuk para remaja yang setiap harinya disibukkan dengan kegiatan belajarnya yang dimulai sejak dari pagi hari sampai sore hari. Para remaja mengurangi kejenuhannya dengan

berbagai cara, dimana salah satunya ialah dengan bermain game. Kegiatan ini dilakukan para remaja saat mereka memiliki waktu luang sehingga dalam sela-sela waktu untuk mengurangi kejenuhannya, bermain game merupakan kegiatan yang dilakukan para remaja.

Namun sekarang ini, sering ditemui kasus pada masyarakat mengenai anak-anak remaja yang sibuk dengan *gadget*-nya yakni handphone, laptop maupun komputernya. Remaja bahkan sering ditemui bahwa mereka rela mengorbankan waktu dan uang jajannya hanya untuk bermain game. Tidak jarang pula para remaja terkadang terlibat keributan antar remaja hanya karena bermain game. Saling menghina dan mencaci satu sama lain bahkan bukan hanya secara verbal namun perkelahian dapat berlanjut sampai adu fisik. Hal ini disebabkan akibat kekalahan yang diterima saat bermain *game online*.

Remaja yang demikian biasanya menghabiskan waktunya sebagian besar menggunakan *gadget*-nya setiap hari dengan bermain game. Dengan bermain *game online*, para remaja sangat menikmatinya sehingga bermain game menjadi prioritas utama dibanding hal lainnya dan hal ini menjadikan para remaja tersebut menjadi kecanduan bermain *game online*. Perilaku kecanduan bermain game di kalangan remaja ini dianggap hal yang negatif ketika para remaja tidak dapat mengontrol kemarahannya akibat kekalahan yang diterima oleh remaja. Kemarahan yang merupakan keadaan emosional harus dilampiaskan kepada teman satu timnya sebagai penyebab kekalahan tim. Pelepasan emosional kemarahan ini pun dapat berlanjut saat pelaku sedang mengendarai kendaraannya

sehingga pelaku mengemudikan kendaraan dengan tidak mengikuti aturan dan kebut-kebutan di jalan sebagai pelampiasan kemarahannya akibat kekalahan dari *game online* yang dimainkan sebelumnya.

Weibel, dkk. (2008) mengatakan bahwa *game online* dapat dideskripsikan sebagai permainan yang dimainkan melalui jaringan komputer di mana pada umumnya melalui internet. Pada *game online*, sudah sewajarnya seseorang bermain bersama orang lain juga yang bermain pada game yang sama dan berkompetisi melawan musuh yang dimana juga pemain (orang lain yang bermain game yang sama) dimana hal ini lebih mengasyikkan dibanding bermain melawan *AI (Artificial Intelligence)* dimana dalam hal ini, *AI* dikembangkan oleh pihak pengembang game maupun para *gamers* itu sendiri sehingga kesulitan dalam melawan *AI* biasanya dapat dijangkau dan lebih mudah dikalahkan dibandingkan dengan melawan pemain langsung yang setiap orangnya memiliki kemampuan berbeda-beda dalam bermain *game*.

Remaja yang terlalu asyik bermain *game online* dan menghabiskan sebagian besar waktunya dalam bermain *game online* tentu akan mengorbankan waktu untuk hal lain. Remaja yang kecanduan bermain *game online* menjadikan *game online* itu sendiri menjadi prioritas utama dibandingkan hal yang dianggap kurang menyenangkan seperti belajar dan mengikuti kegiatan les tambahan diluar sekolah. Hal ini menyebabkan remaja yang kecanduan bermain *game online* tentu kurang dalam hal pengembangan kemampuan dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh seorang remaja dibandingkan dengan remaja normal yang tidak

kecanduan bermain *game online*. Selain itu, remaja yang kecanduan bermain *game online* tentu kurang dapat menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya dibandingkan remaja yang tidak kecanduan bermain *game online* dimana salah satunya yang dikemukakan oleh Havighurst (dalam Hurlock 2002) ialah dalam hal mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

Dalam bukunya yang berjudul *The Drug of The New Millenium*, Kastleman (2007) mengatakan bahwa penyebab seorang kecanduan adalah ketika seseorang tersebut dalam keadaan *BLAST* yakni, *Bored/Burnout, Lonely, Angry/Afraid, Stress* dan *Tired* dimana dalam hal ini kelima hal tersebut adalah kebosanan, kesepian, marah/takut, tertekan, dan kelelahan. Kastleman mengatakan bahwa hal-hal tersebut adalah pemicu timbulnya reaksi akan perilaku kecanduan baik pornografi, internet, bermain game, dan perilaku kecanduan *gadget* lainnya pada seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya pada dua orang subjek yang gemar bermain *game online* diketahui bahwa kedua orang tersebut menghabiskan waktu bermain selama lebih dari 5 jam sehari dan diketahui juga pada subjek yang bernama samaran Danny sebagai subjek pertama yang sedang berada pada tingkat pendidikan SMA kelas 2 memberi keterangan bahwa saat pergi ingin bermain *game online* di warnet subjek mengendarai sepeda motor dengan kecepatan 20-30 km/jam dan sesaat pulang dari warnet subjek mengendarai sepeda motor dengan kecepatan 40-60 km/jam. Danny menjelaskan bahwa biasanya ia bermain sepulang sekolah pada pukul 12:30 sampai 14:30

dimana Danny menjelaskan bahwa ia memiliki kegiatan ekstrakurikuler di sekolah pada pukul 15:00 sampai pukul 16:30. Danny bermain *game online* pada komputer dan juga *handphone* yang dimilikinya. Danny menjelaskan bahwa pada pukul 12:30 merupakan waktu jam keluar sekolah dimana jika benar-benar keluar dari sekolahnya membutuhkan 3-5 menit sebab antrian pada tempat parkir dan kemacetan di sekitar lingkungan sekolahnya namun untuk tiba ke warnet tempat dirinya bermain *game online* membutuhkan waktu 10-13 menit dimana Danny akan tiba ke warnet tersebut sekitar pukul 12:50 dengan mengendarai sepeda motornya. Danny bermain *game online* di warnet tersebut sekitar 2 jam sambil makan siang yang sebelumnya telah dibawa dari rumah, dimana selesai Danny bermain *game online* waktu sudah menunjukkan sekitar pukul 14:50. Danny kemudian berangkat kembali ke sekolah untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang dimulai tepat pukul 15:00. Sepulang ekstrakurikuler, Danny juga bermain *game online* melalui *handphone* yang dimilikinya. Danny mengakui bermain *game online* di *handphone* dimulai sesaat setelah makan malam dan mengerjakan tugas sekolah sampai pukul 21:30.

Subjek kedua dengan nama samaran Rio yang merupakan siswa pada salah satu sekolah swasta di kota Medan mengatakan bahwa ia lebih banyak bermain *game online* di *handphone* dibandingkan dengan bermain di komputer yang hanya dapat dilakukan jika dirinya pergi ke warnet. Rio bermain *game online* di *handphone* miliknya selama 5 jam lebih sehari dan saat mengendarai kendaraan sesaat sebelum bermain *game online* terlihat perbedaan yakni sebelum main *game* dengan kecepatan 30 km/jam dan sesudah bermain *game online* subjek

mengendarai kendaraan dengan kecepatan 50 km/jam. Rio mengakui bahwa dirinya sering tersulut kemarahannya akibat diprovokasi oleh teman-teman sepermainannya di *game online* yang dimainkan. Rio mengakui bahwa dirinya bermain *game online* sesaat istirahat makan siang, setelah pulang sekolah, dan setelah makan malam. Rio menjelaskan bahwa terkadang kemarahannya tersulut akibat oleh teman sepermainannya yang tidak dapat diandalkan sehingga membuat dirinya dan timnya mengalami kekalahan. Rio mengakui bahwa terkadang hal ini membuat dirinya mengendarai sepeda motor miliknya sedikit ugal-ugalan dan sering marah pada pengendara lain yang dinilai menghalangi atau mengganggu dirinya pada saat di perjalanan pulang ke rumah.

Kecanduan bermain *game online* di kalangan remaja marak terjadi saat ini. Antusiasme untuk menaklukkan lawan-lawan pada *game-game* yang dimainkan oleh para remaja sangat tinggi. *Game* tersebut pun didesain oleh para pengembang cukup kompetitif dan adil sehingga tidak jarang para *gamers* terutama remaja yang bermain *game online* tersebut mencoba menaklukkan lawan-lawannya dengan berbagai cara. Meskipun demikian, seperti yang diketahui bahwa setiap orang memiliki sifat, karakter dan kemampuan yang berbeda-beda. Dalam setiap *game online*, kemenangan merupakan hal yang diincar oleh setiap *gamers*. Namun dalam setiap kemenangan tentu terdapat pihak yang diuntungkan yakni pihak yang memperoleh kemenangan dan pihak yang dirugikan yakni pihak yang kalah.

Dengan perbedaan sifat, karakter dan kemampuan, tidak semua *gamers* mampu menerima kekalahan maupun memiliki kemampuan yang sama dalam bermain *game*. Oleh sebab itu, *gamers* memiliki keinginan untuk menang terus-

menerus dan tidak menginginkan timnya mengalami kekalahan. Untuk menghindari itu, *gamers* berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain *game*. *Game* yang pada dasarnya berfungsi untuk mengurangi kejenuhan dan membuat santai para pemainnya setelah seharian penuh bekerja dan belajar berubah menjadi sesuatu yang harus ditaklukkan dan dikerjakan dengan serius untuk dapat mengalahkan *gamers* lainnya. *Gamers* rela mengorbankan waktu, uang dan tenaga untuk dapat menjadi sang juara dalam *game online* yang dimainkan.

Keinginan untuk menaklukkan *game* tersebut membuat para pemainnya sangat ingin merasakan *reward* dalam *game* tersebut yakni mendapat poin pada saat meraih kemenangan, dan hal yang sangat berbeda dengan dunia nyata jika untuk mendapat pujian akan jauh lebih sulit dibandingkan dalam bermain *game*. Oleh sebab itu, apabila kesenangannya dihentikan yakni bermain *game* timbullah dampak penolakan salah satunya kemarahan sebagai akibat dari pemain yang merasa kemenangannya dihalangi sebagaimana menyebabkan kekalahan dalam *game* sehingga perlu pelampiasan akan hal tersebut, dan dalam hal ini salah satunya pelampiasannya ialah pada saat berkendara yang terkadang menjadikan para pengendara melakukan mengendara agresif yang disebut sebagai perilaku *aggressive driving*. (<http://www.depkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html>).

Perilaku *aggressive driving* sangat berbahaya baik bagi pengendara itu sendiri maupun bagi orang lain yang berada di sekitar pengendara yang berperilaku *aggressive driving* tersebut. *World Health Organization* atau WHO (2018) mengeluarkan laporan terbarunya yakni *Global Status Report on Road Safety 2018* dimana sebanyak 1,35 juta jiwa meninggal dunia setiap tahunnya dimana penyebab kematian terbesar kecelakaan lalu lintas untuk semua umur berada pada urutan ke-8 namun kecelakaan lalu lintas menjadi penyebab kematian urutan ke-1 untuk usia 5-29 tahun dimana dalam usia tersebut merupakan anak-anak sampai dewasa awal, termasuk remaja yakni 12 tahun sampai 21 tahun.

WHO mengungkapkan bahwa kecelakaan lalu-lintas di dunia yang menyebabkan kematian paling besar adalah pengguna jalan dengan tipe kendaraan sepeda motor yakni sebesar 28% dan mobil sebesar 29%. WHO juga menjabarkan bahwa di kawasan Asia Tenggara kecelakaan yang menyebabkan kematian paling besar disebabkan oleh pengguna jalan dengan jenis kendaraan adalah sepeda motor (tergolong memiliki roda 2-3) yakni sebesar 43%. (https://www.who.int/violence_injury_prevention/road_safety_status/2018/en/)

Menurut James (2000), perilaku *aggressive driving* adalah perilaku berkendara yang dipengaruhi oleh emosi yang terganggu yang menghasilkan perilaku yang mengakibatkan tingkat risiko terhadap orang lain. James mengungkapkan terdapat 15 faktor penyebab *aggressive driving* yakni *Immobility* (Keadaan sulit untuk bergerak), *Restrictions* (larangan), *Regulation* (Aturan), *Lack of Personality Control* (kurangnya kontrol personal) *Being put in danger*

(perasaan tidak nyaman), *Territorially* (area kendaraan pengendara), *Diversity* (perbedaan), *Multi-Tasking* (banyak hal yang dilakukan selama berkendara), *Denial* (penolakan), *Negativity* (sikap negatif pengendara), *Self-serving bias* (tidak mau disalahkan namun justru menyalahkan orang lain), *Venting* (terburu-buru ingin lepas dari kepadatan lalu lintas), *Unpredictability* (hal yang tidak dapat diprediksi di jalan raya), *Isolation* (Terisolasi), dan *Emotional challenges* (Kecakapan emosi). dan salah satunya ialah *Lack of Personality Control* yakni kurangnya kontrol personal selama di jalan dan sering mudah untuk melepaskan kemarahan pada siapa pun di sekelilingnya.

Tasca (2000) mengungkapkan faktor-faktor penyebab *aggressive driving* ada tujuh, salah satunya yaitu kepribadian yakni individu memiliki ciri yang menentukan mereka untuk berperilaku secara teratur dan terus menerus dalam berbagai situasi. Sifat-sifat ini dikatakan membentuk kepribadian mereka. Faktor pribadi yang telah diidentifikasi sebagai berhubungan dengan kecelakaan kendaraan umumnya termasuk agresi tingkat tinggi dan permusuhan, daya saing, kurang kepedulian terhadap orang lain, sikap mengemudi yang tidak baik, mengemudi untuk pelepasan emosional, impulsif (bertindak tanpa adanya pertimbangan) dan mengambil risiko.

Salah satu badan yakni Gabungan Industri Kendaraan Bermotor Indonesia (GAIKINDO) melakukan survey di tahun 2015 yang menunjukkan 57% korban kecelakaan lalu-lintas berpendidikan SLA (sekolah lanjutan atas) dimana diungkapkan bahwa angka terbanyak pertama dengan persentasi korban dengan

latas belakang pendidikan SLA mencapai 57 persen. Angka terbanyak kedua adalah lulusan sekolah lanjutan pertama (SLP), 17 persen. Kemudian disusul lulusan sekolah dasar (SD) sebanyak 12 persen. Dan kemudian lulusan perguruan tinggi (PT) 6 persen. (<https://www.gaikindo.or.id/survei-menunjukkan-57-korban-kecelakaan-lalu-lintas-berpendidikan-sla/>)

GAIKINDO juga mengungkapkan pada tahun 2019 bahwa angka kecelakaan di Indonesia paling tinggi masih berada di kalangan remaja yakni SLA. Dalam satu tahun 93 ribu lebih siswa SLA sederajat di Indonesia menjadi korban dalam kasus kecelakaan lalu-lintas dimana dalam satu jam, ada dua orang yang meninggal dunia akibat kecelakaan lalu lintas. Hal ini diungkapkan sebab SLA yang sebagaimana adalah remaja dimana itu adalah masa yang semangat-semangatnya menunjukkan identitas diri. (<https://www.gaikindo.or.id/dalam-setahun-lebih-93-ribu-anak-sekolah-jadi-korban-kecelakaan-lalu-lintas-di-indonesia/>).

Jadi, remaja yang kecanduan bermain *game online* merupakan remaja yang merasa bahwa *game online* memberikan hiburan yang menyenangkan baginya. Selain itu, dengan bermain *game online* kejenuhan, kebosanan, serta stress yang dialami remaja dapat dikurangi. Setiap *game online* yang dimainkan remaja memberikan hiburan dan tantangan yang harus dihadapi di dalamnya. Salah satunya ialah menjadi pemain yang terkuat di antara pemain-pemain *game online* lainnya.

Remaja sebagai pemain yang memiliki keinginan untuk memenangkan sebuah kompetisi yang disediakan oleh *game online* melakukan cara apapun agar ia dan timnya mampu memenangkan pertandingan. Setiap pemain memiliki keinginan tersebut namun tidak jarang pula setiap orang memiliki *mood* dan kemampuan yang berbeda-beda pula saat bermain *game* yang dimana dalam sebuah *game* tentu akan ada tim yang diuntungkan yakni tim yang menang dan tim yang dirugikan yakni tim yang mengalami kekalahan. Dengan ketidakmampuan untuk menerima kekalahan tersebut, maka remaja pun akan mengubah rasa kekesalan tersebut menjadi kemarahan yang akan berujung pada perilaku *aggressive driving* sebagai pelampiasan dari emosi marah tersebut. Perilaku *aggressive driving* merupakan perilaku yang sangat perlu dihindarkan terutama remaja, sebab salah satu faktor kematian tertinggi pada remaja disebabkan oleh kecelakaan lalu-lintas. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian mengenai hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan *Aggressive Driving* pada remaja.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Penelitian mengenai kecanduan bermain *game online* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Hsu (dalam jurnal *Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience*) dimana dalam penelitiannya menjelaskan bahwa seseorang yang bermain *game online* merupakan orang yang mau menerima penggunaan teknologi dalam hidupnya (TAM) dimana terdapat faktor-faktor yang menjadi pendorong adanya TAM yang diteliti adalah pengaruh sosial dan pengalaman. TAM merupakan singkatan dari

Technology Acceptance Model dimana model ini digunakan untuk mengetahui penggunaan IT dan telah membuktikan bahwa persepsi pengguna mengenai kegunaan dan kemudahan yang dirasakan oleh pengguna merupakan penentu utama individu dalam menggunakan teknologi.

Penelitian sebelumnya juga menjelaskan mengenai kecanduan bermain *game online* oleh Lee dan Han (dalam jurnal *Development of the Scale for Diagnosing Online Game Addiction*) dimana dalam penelitiannya bertujuan mengembangkan skala standar Korea yang dapat mendiagnosis kecanduan kecanduan *game online* siswa sekolah dasar.

Penelitian mengenai *aggressive driving* pernah dilakukan oleh Houston (2003) dimana dalam penelitiannya bertujuan untuk mengembangkan reliabilitas dan validitas dari skala *aggressive driving behaviour* yakni *a Self-Report Measure of Unsafe Driving Practices* yang dapat menyebabkan kecelakaan pada pengendara maupun orang lain. Penelitian ini menghasilkan bahwa dalam mengemudi, prinsip kooperatif dan interaksi sosial dimana hal menimbulkan perilaku kompetitif yang bisa mengarah pada pola mengendarai agresif dimana hal ini disebut sebagai *Hypercompetitiveness*.

Hal ini merupakan hal yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving* pada remaja. *Aggressive driving* merupakan perilaku tidak tertib dalam mengendarai kendaraan baik melanggar rambu-rambu lalu lintas ataupun kebut-kebutan di jalan raya. Penelitian ini lebih difokuskan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving*

sehingga diharapkan kedepannya untuk dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan akibat dari kecanduan bermain *game online* terjadi seperti membanting hp, marah-marah, memukul orang lain, penyebab kecelakaan yang merugikan diri sendiri dan orang banyak akibat menahan kemarahan sesaat setelah mengalami kekalahan dalam bermain *game online*, bunuh diri, membunuh lawan.

Jadi, penelitian-penelitian mengenai *game online* dan *aggressive* belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving* pada anak remaja. Peneliti ingin mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving* dan ingin mengetahui alasan dibalik remaja yang kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving* yang dilakukan serta ingin mengetahui unsur demografi (jenis kelamin, usia, kelas sosial, status ekonomi dan tingkat pendidikan) yang manakah yang lebih menggambarkan *aggressive driving* dimana penelitian-penelitian sebelumnya belum pernah meneliti hal tersebut.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah mengenai hubungan *internet gaming disorder* dengan *aggressive driving* pada remaja, maka beberapa masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada hubungan antara *internet gaming disorder* dengan *aggressive driving* pada anak remaja.

2. Unsur demografi (jenis kelamin dan usia), *genre favourite*, *platform favourite*, dan lokasi bermain game *favourite* yang manakah yang lebih menggambarkan *internet gaming disorder*.

D. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dan dapat menjawab perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka dilakukan pembatasan masalah yaitu, penelitian ini akan dilakukan pada kelompok remaja.

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan *internet gaming disorder* dengan *aggressive driving* pada anak remaja.
2. Untuk mengetahui unsur demografi (jenis kelamin dan usia) mana yang lebih menggambarkan *internet gaming disorder*.
3. Untuk mengetahui *genre game favourite*, *platform favourite*, dan lokasi *favourite* mana yang paling diminati pada anak remaja.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan perkembangan teori-teori psikologi perkembangan remaja

b. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pihak-pihak yang terkait seperti orang tua dan guru dapat membantu para remaja yang kecanduan bermain *game online* dapat memberikan penjelasan yang baik serta ditangani dengan baik agar hal yang tidak diinginkan seperti kecelakaan yang melibatkan kerugian pada diri sendiri dan orang banyak tidak terjadi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. REMAJA

1. Pengertian

Menurut Piaget, secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. (dalam Hurlock, 2002)

Menurut Hurlock (2002), masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja dimulai dari 12 tahun sampai 21 tahun. Sementara menurut Dryfoos dan Barkin (2006), masa remaja adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 10 tahun sampai 12 tahun dan akan berakhir pada usia 18 sampai

21 tahun. Dalam menelusuri masa remaja, perlu diingat bahwa tidak semua remaja itu sama.

Jadi, remaja adalah masa ketika seorang manusia sudah melewati masa anak-anak namun belum mencapai masa dewasa dimana individu tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama setidaknya dalam hal hak-hak dan usia remaja dimulai dari rentang usia belasan tahun yakni 12 tahun sampai usia 21 tahun.

2. Tahap-tahap Masa Remaja

Pada masa remaja, menurut Hurlock (1999), menggolongkan masa remaja menjadi 3 tahapan yaitu:

- a. Masa pra remaja: 12-14 tahun
periode sekitar kurang lebih 2 tahun sebelum terjadinya pemasakan seksual yang sesungguhnya tetapi sudah terjadi perkembangan fisiologi yang berhubungan dengan pemasakan beberapa kelenjar endokrin.
- b. Masa remaja awal: 14-17 tahun
periode dalam rentang perkembangan dimana terjadi kematangan alat-alat seksual dan tercapai kemampuan reproduksi.
- c. Masa remaja akhir: 17-21 tahun
tumbuh menjadi dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

Jadi, dalam masa remaja akan melalui beberapa tahapan-tahapan dimana pada usia remaja 12-21 tahun akan melewati tahapan masa pra remaja, remaja

awal, dan masa remaja akhir dimana dalam tiap masa-masa tersebut remaja mengalami perkembangan baik dalam segi perkembangan fisiologi, kematangan alat-alat seksual dan kemampuan reproduksi serta kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

3. Tugas Perkembangan Remaja

Menurut Harvighurst, tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atay sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Akan tetapi jika gagal, akan menimbulkan rasa yang tidak bahagia dan akan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Havighurst membagi tugas-tugas perkembangan sepanjang rentang kehidupan menjadi 6 masa kehidupan di antaranya:

- a. Masa Bayi dan Awal Masa Kanak-kanak
- b. Akhir Masa Kanak-kanak
- c. Masa Remaja
- d. Awal Masa Dewasa
- e. Masa Usia Pertengahan
- f. Masa Tua

Menurut Havighurst, selama masa remaja terdapat tugas-tugas perkembangan yang harus dilaksanakan oleh remaja, yaitu:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- f. Mempersiapkan karier ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Jadi, setiap individu diharapkan mampu dan bisa melakukan tugas-tugas perkembangannya sehingga seseorang mampu melakukan tanggung jawabnya selama periode-periode tertentu dari kehidupannya. Jika tugas-tugas tersebut berhasil dilakukan akan menimbulkan sebuah kebahagiaan dalam dirinya dan sebaliknya. Seorang remaja diharapkan mampu melakukan tugas-tugas perkembangannya yang merupakan hal penting dan perlu dilakukan sehingga untuk periode kehidupan selanjutnya individu sudah siap dan matang dalam melakukan tugas-tugas perkembangan berikutnya.

B. AGGRESSIVE DRIVING

1. Pengertian

Menurut James (2000), perilaku *aggressive driving* adalah perilaku berkendara yang dipengaruhi oleh emosi yang terganggu yang menghasilkan perilaku yang mengakibatkan tingkat risiko terhadap orang lain. James mengungkapkan terdapat 15 faktor penyebab *aggressive driving* (yang selanjutnya akan dijelaskan pada subbab faktor-faktor yang mempengaruhi *aggressive driving*) dan salah satunya ialah *Lack of Personality Control* yakni kurangnya kontrol personal selama di jalan dan sering mudah untuk melepaskan kemarahan pada siapa pun di sekelilingnya. (dalam *Road Rage and Aggressive Driving, Steering Clear of Highway Warfare*). Menurut Tasca (2000), suatu perilaku mengemudi dikatakan agresif jika dilakukan secara sengaja, cenderung meningkatkan risiko tabrakan dan dimotivasi oleh ketidaksabaran, kekesalan, permusuhan maupun upaya untuk menghemat waktu (dalam *A review of the literature on aggressive driving research*).

Jadi, berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa, *aggressive driving* adalah perilaku berkendara yang dipengaruhi oleh emosi yang terganggu dengan sengaja yang menghasilkan perilaku yang mengakibatkan tingkat risiko terhadap orang lain serta dimotivasi oleh ketidaksabaran, kekesalan, permusuhan dan upaya menghemat waktu.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Aggressive Driving*

Menurut James (dalam Priyatna, 2012) terdapat faktor penyebab tersebut berhubungan dengan agresivitas sosial dan faktor-faktor lingkungan serta faktor-faktor kepribadian individual yang mempengaruhi *Aggressive Driving* yaitu:

a. *Immobility*

Tensi akan terbangun ketika secara fisik terhimpit. Misalnya, para pengendara akan cenderung marah-marah, mengomel dan membunyikan klakson.

b. *Restriction*

Terhalangi ketika ingin bergerak kedepan yang dapat menimbulkan frustrasi dan diikuti kecemasan dan intensi untuk keluar dari himpitan.

c. *Regulation*

Peraturan walaupun sah menurut hukum dan jelas, terasa seperti membebani dan menimbulkan sebuah rentetan pelanggaran yang akan mendorong mereka untuk mengabaikan peraturan apapun.

d. *Lack of personal control*

Kurangnya kontrol personal selama di jalan mengecewakan dan sering mudah untuk melepaskan kemarahan pada siapa pun di sekelilingnya, biasanya pengendara atau penumpang lainnya tanpa adanya pertimbangan (impulsif).

e. *Being put in danger*

Lalu lintas padat biasanya menimbulkan perasaan tidak sabar dan pengendara agresif dapat menimbulkan sikap saling tidak hormat satu sama lain dan insiden permusuhan. Misalnya ketika terdapat pengendara yang memotong jalur, maka akan memicu pengendara lain untuk membalasnya.

f. *Territorially*

Area berkendara bagi pengendara adalah “istana” dan disekitar kendaraan adalah area pertahanan. Ketika pengendara lain melanggar dan mengancam teritori tersebut, pengendara sering memberi respon dengan permusuhan, bahkan dengan sikap tubuh seperti perang dan reaksi agresif pada suatu insiden.

g. *Diversity*

Perbedaan sosial menurunkan kemungkinan peramalan karena para pengendara dengan kemampuan dan tujuan yang berbeda tidak berperilaku berdasarkan norma atau aturan yang diharapkan.

h. *Multi-tasking*

Pengendara akan saling kesal satu sama lain ketika atensi pengendara dipersepsikan kurang baik dalam “banyaknya tugas” (pengoperasian) pada pengendara.

i. *Denial*

Pengendara sering menolak ketika dikatakan melakukan kesalahan ketika berkendara. Contohnya, ketika pengendara lain memaksa untuk menyingkir dari jalur cepat karena dianggap berkendara terlalu lambat. Terdapat kecenderungan yang kuat bagi individu untuk “menolak kesalahan”. Individu juga melihat keluhan dari pihak luar sebagai sesuatu yang berlebihan, permusuhan, atau tidak beralasan. Penolakan ini disebabkan oleh perasaan marah dan membenaran diri.

j. *Negativity*

Budaya saling bermusuhan di antara pengendara atau dengan jenis kendaraan lain memicu timbulnya sikap negatif ketika berkendara. Budaya ini dapat terbentuk di

lingkungan atau di kalangan para pengendara sendiri ataupun ada peran dari media. Oleh karena itu, ketika para pengendara tersebut sedang berkendara atau dalam konteks berlalu lintas, maka budaya tersebut akan diterapkan, seperti saling memotong jalur, saling mengotot untuk berada di jalur depan atau lebih dahulu dari pengendara lainnya.

k. *Self-serving bias*

Kecenderungan untuk memberikan atribut salah pada orang lain adalah alami, namun hal itu dipengaruhi oleh ingatan mengenai apa yang terjadi dan sering kehilangan objektivitas dan pertimbangan dalam perselisihan. Oleh karena itu, ketika terjadi insiden, maka subjektivitas dan pembenaran pribadi akan kuat dan para pengendara tidak mau disalahkan dan merasa selalu paling benar. Contohnya, ketika pengendara terlibat dalam suatu kecelakaan. Walaupun perilakunya salah, tetapi dirinya tidak akan mau disalahkan.

l. *Venting*

Perasaan dorongan yang berenergi. Perasaan yang menggairahkan ini berlangsung singkat dan disertai oleh marah. Ketika kemarahan pengendara tergugah, pikiran tersebut merusak pertimbangan dan menstimulasi untuk terburu-buru serta melakukan tindakan yang berbahaya. Seperti dalam kepadatan lalu lintas para pengendara menghalalkan segala cara untuk segera keluar dari kepadatan. Pengendara seringkali melakukan manuver-manuver yang berbahaya. Misalnya, mendahului kendaraan jenis lain dalam jarak yang sangat dekat.

m. *Unpredictability*

Lingkungan lalu lintas dengan kepadatan dan kemacetan yang terjadi setiap hari mengharuskan pengendara untuk menyesuaikan emosi secara terus menerus pada hal-hal yang tidak dapat diprediksi, membosankan, dan kejadian-kejadian yang berbahaya.

n. *Isolation*

Para pengendara diwajibkan menggunakan peralatan keamanan yang menyebabkan pengendara satu dengan pengendara lainnya tidak dapat saling berkomunikasi. Hal ini menimbulkan ambiguitas dan kesalahpahaman dalam berkendara ketika salah satu atau lebih pengendara melakukan manuver.

o. *Emotional challenges*

Kecakapan emosi merupakan kebiasaan baik dalam bersikap dan motivasi dalam situasi yang menantang. Para pengendara sering kurang dalam menguasai kecakapan emosi yang esensi untuk berkendara harian di jalan.

Jadi, factor-faktor yang bisa memengaruhi seseorang berperilaku *aggressive driving* pada pengguna jalan raya adalah *Immobility* (Keadaan sulit untuk bergerak), *Restrictions* (larangan), *Regulation* (Aturan), *lack of personal control* (kurangnya control diri), *Being put in danger* (perasaan tidak nyaman), *Territorially* (area kendaraan pengendara), *Diversity* (perbedaan), *Multi-Tasking* (banyak hal yang dilakukan selama berkendara), *Denial* (penolakan), *Negativity* (sikap negatif pengendara), *Self-serving bias* (tidak mau disalahkan namun justru menyalahkan orang lain), *Venting* (terburu-buru ingin lepas dari kepadatan lalu

lintas), *Unpredictability* (hal yang tidak dapat diprediksi di jalan raya), *Isolation* (Terisolasi), dan *Emotional challenges* (Kecakapan emosi).

3. Bentuk-bentuk *Aggressive Driving*

Menurut James (dalam Priyatna, 2012), perilaku *aggressive driving* dapat diidentifikasi dalam emosi-emosi terganggu yang mempunyai tiga kriteria atau bentuk, yaitu:

a. *Impatience and inattention* (tidak sabar dan kurang memperhatikan)

Seperti menerobos lampu merah, melanggar batas kecepatan, mengikuti kendaraan lain terlalu dekat, dan berpindah jalur tanpa memberikan tanda.

b. *Power struggle* (saling berebut)

Seperti menghalangi jalur setelah mendahului, tidak memberikan jalan, memotong jalur dengan sengaja, dan mengerem mendadak dengan sengaja.

c. *Recklessness and road rage* (ceroboh dan marah-marah)

Seperti duel kejar-kejaran, berkendara sambil mabuk, menyerang kendaraan lain, dan berkendara dengan kecepatan yang sangat tinggi.

Jadi, perilaku *aggressive driving* dapat terlihat dari perilaku-perilaku seseorang yang disebabkan oleh emosi-emosi terganggu dimana seseorang dalam keadaan emosi yang terganggu tersebut akan terlihat selama seseorang sedang mengendarai kendaraannya yakni dalam bentuk ketidaksabaran dan kurang

memperhatikan, saling berebut satu sama lain dan kecerobohan dan kemarahan dari seorang pengendara kepada pengendara lainnya.

C. *INTERNET GAMING DISORDER*

1. Pengertian

Kecanduan *Game Online* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Internet Gaming Disorder (IGD)* merupakan gangguan umum yang dapat menyebabkan konsekuensi berat dalam mempengaruhi remaja dan keluarganya. Menurut Baer (2011) dampak dari perilaku kecanduan ini sangat serius dimana sering berdampak kepada keluarga dan hubungan sosial serta berdampak pada kegiatan akademik dan tanggung jawab pekerjaannya.

Sebagaimana yang telah dideskripsikan oleh *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* bahwa kecanduan game online (*Internet Gaming Disorder/IGD*) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan game, seringkali dengan pemain lain, menyebabkan gangguan atau distress yang signifikan secara klinis sebagaimana jika memenuhi lima atau lebih dari sembilan indikasi gejala dalam periode 12 bulan.

Jadi, berdasarkan definisi-definisi dari kecanduan *game online (Internet Gaming Disorder)* adalah salah satu gangguan dimana klien mengalami kecanduan terhadap penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang-ulang untuk bermain *game online* serta biasanya akan berdampak negatif terhadap kegiatan akademik dan melupakan tanggung jawabnya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Internet Gaming Disorder (IGD)*

Menurut Collins (dalam jurnal *Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined With Parent Psychoeducation*), seseorang menjadi kecanduan bermain *game online (Internet Gaming Disorder)* dipengaruhi oleh faktor kepribadian tertentu seperti:

a. *High Neuroticism*

Neuroticism merupakan salah satu dari teori “*Big Five Personality*” dimana seseorang yang kecanduan bermain *game online* adalah orang yang memiliki *neuroticism* yang tinggi yakni seseorang yang merasakan banyak tekanan, mudah khawatir, mudah kecewa, dan gelisah menjadi faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*

b. *High Impulsivity*

Seseorang yang memiliki perilaku impulsif yang tinggi yakni bertindak secara spontan dan tanpa pertimbangan yang lebih merupakan menjadi salah satu faktor yang dapat membuat seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*.

c. *High Aggressiveness*

Seseorang dengan tingkat agresivitas yang tinggi merupakan hal yang mendukung dan mempengaruhi perilaku kecanduan bermain *game online*.

Perilaku yang menunjukkan tingginya agresivitas seseorang dalam bermain *game* ialah bagaimana ia untuk terus berusaha menyelesaikan tantangan yang ada pada *game* tersebut.

Jadi, faktor-faktor yang memengaruhi *internet gaming disorder* adalah *High Neuroticism*, *High Impulsivity* dan *High Aggressiveness* dimana dari ketiga itu merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam *internet gaming disorder*.

3. Ciri-ciri Kecanduan Bermain *Game Online (Internet Gaming Disorder)*

Terdapat ciri-ciri seseorang yang menjadi kecanduan bermain *game online (IGD)* dimana tercantum dalam *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM-5)* yang mengemukakan bahwa terdapat sembilan gejala-gejala seseorang mengalami kecanduan bermain *game online (Internet Gaming Disorder)*. Seseorang yang mengidap kecanduan bermain *game online* akan memenuhi 5 indikasi dari 9 indikasi yang ada, di antaranya ialah:

- a. Keasyikan dengan *game online*. (Individu memikirkan aktivitas yang ia lakukan sebelumnya di *game* yang dimainkan atau menanti memainkan *game* selanjutnya; *game online* menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari)
- b. Memperlihatkan gejala-gejala saat tidak memainkan *game online* (Gejalanya seperti: mudah marah, gelisah atau sedih)
- c. Kebutuhan lama waktu bermain *game online* meningkat.

- d. Ketidakmampuan untuk mengontrol diri dalam bermain *game online*.
- e. Hilangnya ketertarikan dengan hobi dan hiburan sebelumnya.
- f. Terus melanjutkan bermain *game online* meskipun mengetahui bahwa hal tersebut merupakan masalah psikososial.
- g. Pernah menipu anggota keluarga, terapis, ataupun orang lain mengenai/untuk bermain *game online*.
- h. Bermain *game online* untuk lari atau meringankan *mood* negatif (seperti: perasaan tidak berdaya, bersalah, dan gelisah)
- i. Pernah membahayakan atau kehilangan hubungan dengan orang lain yang dianggap penting, pekerjaan, pendidikan, atau kesempatan karir karena bermain *game online*.

Jadi, berdasarkan DSM-V mmengungkapkan bahwa seseorang yang terindikasi *Internet Gaming Disorder* terdapat 5 gejala yang harus dipenuhi dari sembilan gejala yang telah dicantumkan sebelumnya.

4. Kondisi Kecanduan *Game Online*

Menurut Kastleman (2007) mengatakan bahwa penyebab seorang kecanduan adalah ketika seseorang tersebut dalam keadaan *BLAST* yakni, *Bored/Burnout*, *Lonely*, *Angry/Afraid*, *Stress* dan *Tired*.

a. Bosan

Untuk menghindari atau menghilangkan kebosanan seseorang mencari hal-hal yang dapat dilakukan untuk menghiburnya. Kegiatan yang memberikan rasa menyenangkan akan membuat kegiatan itu dilakukan secara terus-menerus.

b. Kesepian

Perasaan akan kesepian juga tidak jauh berbeda dengan kebosanan. Individu mencoba mencari hal yang menyenangkan dan dapat membuat ia merasa tidak kesepian.

c. Marah/Takut

Pelampiasan kemarahan ataupun ketakutan seseorang dapat dilakukan apa saja yang ia anggap mampu mengurangi dan menghilangkan perasaan tersebut. Menonton atau bermain *game*.

d. Stress

Kejenuhan setelah menghadapi aktivitas seharian membuat seseorang ingin mencari jalan keluarnya dan sedikit bersantai. Hal ini juga merupakan kondisi yang menjadi pemicu seseorang untuk kecanduan. Sebagian orang akan makan banyak saat mereka merasa tertekan dan depresi.

e. Lelah

Kelelahan pun demikian menjadi salah satu kondisi atau keadaan yang memicu timbulnya perilaku kecanduan. Untuk sedikit santai, terkadang seseorang

meluangkan waktunya untuk sejenak bermain *game*, ataupun minum-minuman beralkohol.

Kastleman mengatakan bahwa hal-hal tersebut adalah pemicu timbulnya reaksi akan perilaku kecanduan seseorang. Hal ini diungkapkan Kastleman serupa seperti *coping* dimana jika anak atau remaja tidak belajar bagaimana *coping* yang baik jika ia sedang dalam kondisi BLAST tersebut maka dapat saja mereka akan terjebak dalam *coping* yang buruk baik seperti pornografi, internet, bermain game, dan perilaku kecanduan *gadget* lainnya pada seseorang dan tanpa disadari strategi *coping* yang seperti itu akan membawa mereka pada kecanduan. (dalam *The Drug of The New Millenium*).

5. Aspek-aspek *Internet Gaming Disorder*

Dalam buku manual untuk *Internet Addiction Test* yang dibuat oleh Young, terdapat beberapa aspek-aspek yang diutarakan oleh Young mengenai kecanduan seseorang untuk *online* berdasarkan referensi dari DSM-IV, dimana para peneliti pun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan *compulsive control disorder*, yakni dimana didalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder*.

Alat ukur yang dibuat oleh Young mengenai sudah terbukti valid dan reliabel sehingga dalam penggunaannya *global* dan alat ukur tersebut sudah dialih-bahasakan ke dalam beberapa bahasa seperti, Korea, China, Jerman, dan

bahkan Portugis. Young menjelaskan bahwa terdapat beberapa aspek-aspek yang bisa membuat seseorang menjadi kecanduan, diantaranya:

a. Salience

Keasyikan dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain, dan menunjukkan kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/game online.

b. Excessive Use

Terlibat dalam perilaku online yang berlebihan dan penggunaan kompulsif, serta kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu online yang dia sembunyikan dari orang lain dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet atau bermain game online untuk waktu yang lama.

c. Neglect Work

Memandang internet sebagai alat yang diperlukan seperti televisi, microwave dan telepon. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan biasanya klien menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang ia habiskan untuk bermain game online.

d. Anticipation

Kemungkinan besar berpikir tentang bermain game online ketika tidak di depan komputer/hp dan merasa terdorong untuk menggunakan bermain game online saat sedang offline.

e. Lack of Control

Memiliki kesulitan mengelola waktu online-nya, sering online lebih lama dari yang diinginkan, dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain game online.

f. Neglect of Social Life

Kemungkinan besar memanfaatkan hubungan online dalam bermain game online untuk mengatasi masalah situasional dan / atau untuk mengurangi ketegangan mental dan stres. Sering pula menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna online dan menggunakan Internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupannya.

D. INTERNET GAMING DISORDER DAN AGGRESSIVE DRIVING

American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) bahwa kecanduan game online (Internet Gaming Disorder/IGD) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan game, seringkali dengan pemain lain, menyebabkan gangguan atau distres yang signifikan secara klinis sebagaimana jika memenuhi 5 atau lebih dari sembilan indikasi gejala dalam periode 12 bulan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain *game online* yang dikemukakan oleh Collins ialah *High Aggressiveness*. Seseorang yang memiliki agresivitas yang tinggi merupakan penyebab seseorang dapat menjadi kecanduan untuk bermain *game online*. (dalam jurnal *Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined With Parent Psychoeducation*)

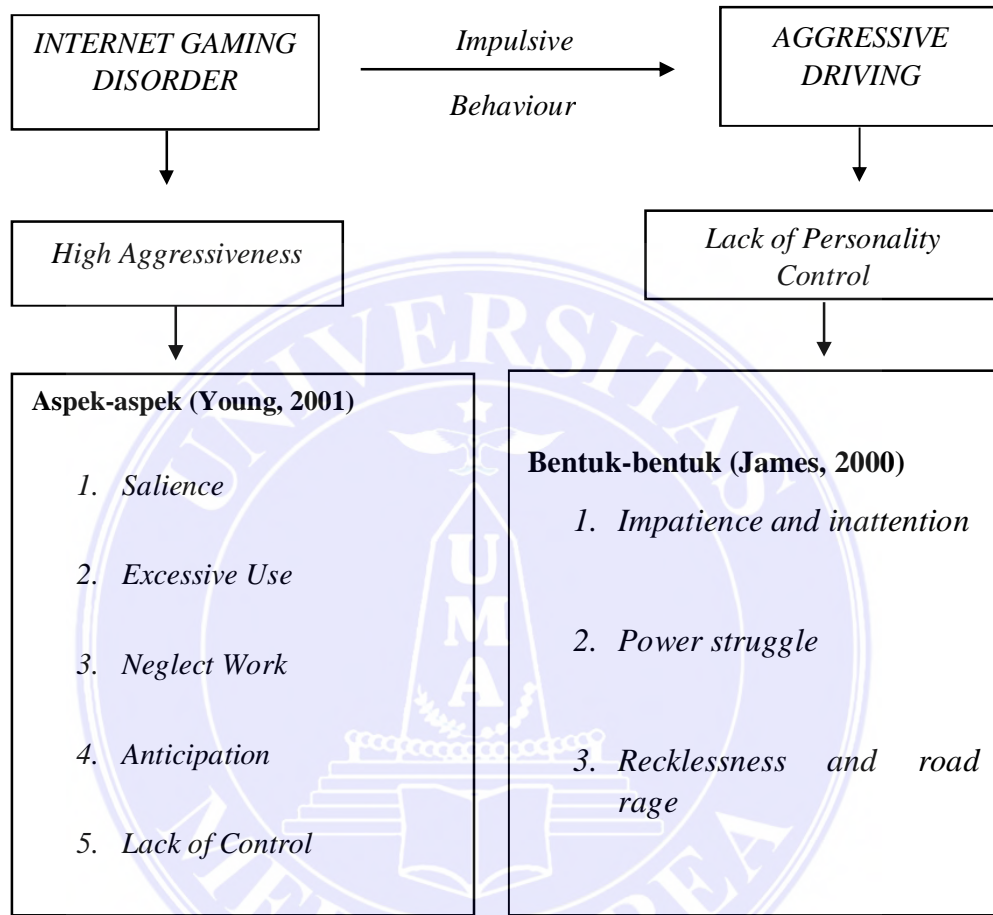
Sementara perilaku *aggressive driving*, salah satu faktor yang mempengaruhi *aggressive driving* dikemukakan oleh James (dalam Priyatna, 2012) ialah *lack of personal control* dimana dalam hal ini dijelaskan bahwa kurangnya kontrol personal selama di jalan mengecewakan dan sering mudah untuk melepaskan kemarahan pada siapa pun di sekelilingnya tanpa adanya pertimbangan (perilaku impulsif).

Oleh karena adanya kedua faktor yang mempengaruhi antara kecanduan bermain *game online* dan *aggressive driving*, yakni mengenai agresi seseorang maka *gamers* yang sudah kecanduan bermain *game online* mengalami kekalahan

dalam bermain *game* yang terkadang tidak dapat diterima oleh dirinya sehingga menyebabkan timbulnya kekesalan dalam dirinya dimana hal ini membuat emosi kemarahan dan selanjutnya dalam pelampiasannya remaja akan melakukan perilaku *aggressive driving* yang dapat saja merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Untuk itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan bermain *game online (IGD)* dengan perilaku *aggressive driving*.



E. KERANGKA KONSEPTUAL



F. HIPOTESIS

Hipotesis dalam penelitian ini yang dilakukan pada siswa-siswi di Sekolah SMA Panca Budi Medan adalah:

Terdapat hubungan yang signifikan antara *Internet Gaming Disorder* dengan perilaku *Aggressive Driving* dimana semakin tinggi tingkat *Internet Gaming Disorder* seseorang maka akan semakin tinggi pula perilaku *Aggressive Driving*-nya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. TIPE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008). Penelitian ini menggunakan metode survei. Menurut Krisyantono, survei adalah metode riset dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.

B. IDENTIFIKASI VARIABEL

Dalam penelitian ini, korelasi digunakan untuk melihat adanya hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *aggressive driving* pada remaja. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas : *Internet Gaming Disorder*
2. Variabel Terikat : *Aggressive Driving*

C. DEFINISI OPERASIONAL

1. *Aggressive Driving*

Aggressive driving merupakan perilaku berkendara yang dipengaruhi oleh emosi yang terganggu dengan sengaja yang menghasilkan perilaku yang mengakibatkan tingkat risiko terhadap orang lain serta dimotivasi oleh ketidaksabaran, kekesalan, permusuhan dan upaya menghemat waktu dimana perilaku *Aggressive Driving* terlihat dari adanya ketidak sabaran, kurang memperhatikan, saling berebut, ceroboh dan marah-marah pada pengendaranya.

Oleh karena itu, dengan emosi yang terganggu pada *gamers* yang mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu jika setelah mengalami kekalahan dalam bermain *game online*, *gamers* tersebut akan melampiaskan kemarahannya dalam berkendara sehingga akan menimbulkan bahaya bagi dirinya sendiri dan orang banyak.

2. **Kecanduan Bermain Game Online**

Kecanduan *game online* (*Internet Gaming Disorder*) adalah gangguan dimana klien mengalami kecanduan terhadap penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang-ulang untuk bermain *game online* dimana seseorang kecanduan bermain *game online* akan memperlihatkan gejala-gejala seperti keasyikan dengan *game online*, memperlihatkan gejala: mudah marah, gelisah, sedih), kebutuhan untuk bermain *game* lebih lama ketidakmampuan untuk mengontrol diri dalam bermain *game online*, hilangnya ketertarikan hobi dan hiburan sebelumnya, pernah menipu anggota keluarga, terapis dan orang lain untuk bermain *game online*, bermain untuk meringankan mood negatif, pernah kehilangan hubungan

dengan orang lain, pendidikan, pekerjaan atau kesempatan karir karena bermain game online.

Jadi, kecanduan bermain *game online* merupakan sebuah keburukan dimana adiksi yang membuat seseorang akan kehilangan kemampuan untuk mengontrol diri, kesempatan untuk kehilangan hubungan dengan orang lain, serta kehilangan kesempatan dalam pendidikan, pekerjaan atau kesempatan karir dikarenakan kecanduan bermain *game online*.

D. SUBJEK PENELITIAN

1. Populasi

Menurut Azwar (2012) populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain. Ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik-karakteristik individu. Populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 582 orang.

Adapun populasi yang akan diambil oleh peneliti adalah remaja yang masih sekolah dengan tingkat pendidikan SMA di sekolah SMA Panca Budi Medan.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2008: 80) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Besarnya sample minimal untuk penelitian deskriptif adalah 100. Penelitian korelasional sebanyak 50,

penelitian kausal perbandingan 30/grup dan untuk penelitian eksperimental sebanyak 30/15. Sample yang diambil dalam penelitian kali ini sebanyak total 196 remaja. Jadi, peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode korelasional sehingga peneliti ingin meneliti dengan sampel sebanyak 196 orang dalam penelitian Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan *Aggressive Driving*.

E. TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL

Penelitian ini menggunakan Metode *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016) *Purposive Sampling* yaitu tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yakni usia 15-18 tahun dan mampu mengendarai sepeda motornya sendiri.

F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner yang berisi skala *Internet Gaming Disorder* dan skala *Aggressive Driving*.. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pernyataan yang diberikan kepada subjek agar dapat mengungkapkan ciri-ciri yang ingin diketahui.

G. ANALISIS DATA

Sebelum penelitian dilakukan, instrumen yang digunakan untuk mengambil data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba / *tryout* instrumen, untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas). Arikunto (2010) menyatakan bahwa tujuan ujicoba instrumen yang berhubungan dengan kualitas adalah upaya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Suatu instrumen itu valid, apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan tinggi reliabilitas menunjukkan bahwa instrumet tersebut dapat

mengukur apa yang dimaksud dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan di antara subjek.

Data yang baik adalah data yang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya dan data tersebut bersifat tetap dan dapat dipercaya. Data yang sesuai dengan kenyataannya disebut data valid dan data yang dipercaya disebut dengan data reliabel. Agar dapat diperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur objek yang akan dinilai baik tes atau nontes harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas. Penelitian evaluasi muatan lokal keterampilan juga menggunakan instrumen yang harus dilakukan ujicoba untuk mengetahui tingkat validitas (kesahihan) dan reliabilitas (keandalan).

1. Validitas Alat Ukur

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2010) Pengujian validitas pada penelitian evaluatif ini menggunakan logical validity (validitas logis). Validitas logis untuk sebuah instrumen menunjuk pada kondisi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran dan rasional. Instrumen yang diuji validitasnya adalah instrumen komponen konteks, masukan, proses dan hasil. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan teknik uji validitas korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson. Rumus tersebut adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)][(\sum X) N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi
X	= Skor butir
Y	= Skor total yang diperoleh
N	= Jumlah responden

Menurut Sugiyono, pengujian instrumen dapat dilakukan analisis faktor yaitu mengkorelasikan antara skor item instrumen dalam faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor besarnya > r_{tabel} maka dapat disimpulkan item tersebut valid.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Menurut Noor (2011) yaitu reabilitas/ keterandalan suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat mengukur dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran lebih terdapat gejala yang sama.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

r_{11}	= Nilai reliabilitas
$\sum S_i$	= Jumlah varians skor tiap-tiap item
S_t	= Varians total
k	= Jumlah item

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran-saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Bagian pertama akan dijabarkan simpulan dari penelitian ini dan pada bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat digunakan bagi para pihak terkait.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode *Product Moment*, maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara *Internet Gaming Disorder* dan perilaku *Aggressive Driving* pada remaja. Korelasi positif dan signifikan antara *Internet Gaming Disorder* dan perilaku *Aggressive Driving* dapat dilihat dari nilai koefisien (r_{xy}) = 0.179 dengan $p = 0,012 < 0.05$, artinya semakin tinggi tingkat *Internet Gaming Disorder* maka semakin tinggi pula perilaku *Aggressive Driving* pada remaja di SMA Panca Budi Medan.
2. Remaja di SMA Panca Budi Medan memiliki nilai rata-rata 39,79 dengan tingkat perilaku *Aggressive Driving* dalam kategori ringan dan *Internet Gaming Disorder* memiliki nilai rata-rata 33,57 dengan tingkat perilaku *Internet Gaming Disorder* siswa yaitu masuk ke dalam kategori sedang.

3. Hasil analisis mengungkapkan bahwa *genre game* yang paling disukai dikalangan siswa-siswi SMA Panca Budi Medan adalah *game* dengan genre:
- a. Battle Royale yakni game seperti *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG/PUBGM)*, *Free Fire*, *Fortnite PC/M*, *APEX Legends* dan lain-lain sebanyak 62 orang dengan persentase 31,64% .
 - b. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yakni game seperti *Defense of the Ancients 2 (DOTA 2)*, *Mobile Legends*, *Vainglory*, *Arena of Valor (AOV)*, dan lain-lain sebanyak 33 orang dengan persentase 16,84%.
 - c. Arcade yakni *game* seperti *Candy Crush*, *Mario Bros*, *Tetris* dan lain-lain sebanyak 26 (13,27%) orang.
 - d. FPS (*First-Person Shooter*) yakni game seperti *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, *Call of Duty (COD)*, *Point Blank (PB)*, *Overwatch*, dan lain-lain sebanyak 20 orang dengan persentase 10,20%.
4. Tingkat perilaku *Aggressive Driving* dengan jenis kelamin siswa dimana dapat disimpulkan bahwa dari total keseluruhan siswa berjumlah 196 siswa dimana dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 119 siswa (60,71%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 77 siswi (39,29%). Tabel hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat 29 orang (14,8%) masuk ke dalam kategori rendah dalam perilaku *Aggressive Driving* dengan jumlah laki-laki 15 orang dan jumlah perempuan 14 orang,

kemudian dalam kategori sedang terdapat 139 orang (70,92%) yang terbagi atas 81 orang laki-laki dan 58 orang perempuan dan pada kategori tinggi dalam perilaku *Aggressive Driving* berjumlah 28 orang (14,28%) dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 23 orang dan perempuan berjumlah 5 orang. Jadi, dari 196 siswa SMA Panca Budi Medan perilaku *Aggressive Driving* yang paling banyak ditunjukkan adalah laki-laki dengan kategori sedang.

5. Hasil analisis data juga ditemukan bahwa siswa-siswi kebanyakan mampu mengendarai sepeda motornya pertama kali yakni sejak berumur 14 tahun dimana pada masa ini, remaja masih belum maksimal perkembangannya salah satunya adalah pola pikir mereka yang cenderung melakukan perilaku-perilaku yang berisiko sebagai masa dimana remaja merasa diambang masa dewasa dan ingin melakukan perilaku-perilaku layaknya orang dewasa, sehingga alasan itulah menjadi penyebab timbulnya perilaku berisiko salah satunya bisa menimbulkan terjadinya perilaku *Aggressive Driving* pada kalangan remaja.
6. Peneliti pun melakukan analisis kesimpulan dengan membandingkan tingkat kategori *Internet Gaming Disorder* dan tingkat kategori perilaku *Aggressive Driving* secara keseluruhan pada remaja di SMA Panca Budi Medan. Hasil didapat dari kesimpulan analisis adalah nilai rata-rata perilaku *Aggressive Driving* adalah 39,79 dengan tingkat perilaku *Aggressive Driving* siswa yaitu masuk ke dalam kategori sedang yang berjumlah 139 siswa (70,9%) dari total keseluruhan 196 siswa dan *Internet*

Gaming Disorder pada siswa SMA Panca Budi Medan memiliki nilai rata-rata 33,57 dengan tingkat perilaku *Internet Gaming Disorder* siswa yaitu masuk ke dalam kategori ringan yang berjumlah 79 siswa (40,3%) dari total keseluruhan 196 siswa.

7. Hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa *Internet Gaming Disorder* memiliki hubungan yang positif dan signifikansi (5%) terhadap *Aggressive Driving* sebanyak 3,2% variabel *Internet Gaming Disorder* memberikan pengaruh kepada perilaku *Aggressive Driving* pada siswa-siswi SMA Panca Budi Medan, sementara sisanya sebanyak 96,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti: *Immobility* (Keadaan sulit untuk bergerak), *Restrictions* (larangan), *Regulation* (Aturan), *Being put in danger* (perasaan tidak nyaman), *Territorially* (area kendaraan pengendara), *Diversity* (perbedaan), *Multi-Tasking* (banyak hal yang dilakukan selama berkendara), *Denial* (penolakan), *Negativity* (sikap negatif pengendara), *Self-serving bias* (tidak mau disalahkan namun justru menyalahkan orang lain), *Venting* (terburu-buru ingin lepas dari kepadatan lalu lintas), *Unpredictability* (hal yang tidak dapat diprediksi di jalan raya), *Isolation* (Terisolasi), dan *Emotional challenges* (Kecakapan emosi).

B. Saran

Berdasarkan dengan kesimpulan di atas, maka berikut dapat diberikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi siswa

Diharapkan kepada siswa-siswi untuk tetap menjaga diri agar tidak sampai mengalami kecanduan dalam bermain *game online* atau yang lebih dikenal dengan istilah *Internet Gaming Disorder (IGD)* sehingga hal-hal yang bisa merusak dan merugikan diri sendiri serta orang lain tidak terjadi, salah satu contohnya adalah berperilaku mengemudi agresif di jalanan yang dikenal dengan istilah *Aggressive Driving*.

2. Bagi Guru

Diharapkan kepada para pendidik memberikan pengajaran dan pembelajaran serta bimbingan kepada siswa-siswi mengenai bermain *game online* yang sewajarnya serta mengingatkan kembali kepada siswa bahwa setiap perilaku yang berlebihan akan berdampak negatif ke depannya salah satunya ialah kecanduan bermain *game online* atau *Internet Gaming Disorder* yang bisa memicu perilaku *Aggressive Driving* untuk diminimalisir ke depannya sehingga seharusnya pihak kepala sekolah dan para guru sepakat untuk membuat aturan melarang siswa-siswi untuk membawa HP ke sekolah.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua menghentikan membiarkan anak-anak mereka menjadi kecanduan bermain *game* atau setidaknya memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap putra-putri mereka agar lebih mendisiplinkan anak-anak dalam bermain *game online* yakni dalam durasi bermain setiap harinya sampai perilaku agresif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* yang berlebihan seperti salah satunya adalah *Aggressive Driving*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada para peneliti berikutnya diharapkan untuk menggali lebih dalam lagi mengenai timbulnya perilaku *Aggressive Driving* yang disebabkan oleh *Internet Gaming Disorder* untuk lebih memperhatikan kepada faktor yang mempengaruhi perilaku *Aggressive Driving* lainnya seperti *Immobility* (Keadaan sulit untuk bergerak), *Restrictions* (larangan), *Regulation* (Aturan), *Being put in danger* (perasaan tidak nyaman), *Territorially* (area kendaraan pengendara), *Diversity* (perbedaan), *Multi-Tasking* (banyak hal yang dilakukan selama berkendara), *Denial* (penolakan), *Negativity* (sikap negatif pengendara), *Self-serving bias* (tidak mau disalahkan namun justru menyalahkan orang lain), *Venting* (terburu-buru ingin lepas dari kepadatan lalu lintas), *Unpredictability* (hal yang tidak dapat diprediksi di jalan raya), *Isolation* (Terisolasi), dan *Emotional challenges* (Kecakapan emosi).

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association's. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depkes Info Bermain *Game Online*. Diakses pada 10 September 2019 dari <http://www.depkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketertagungan.html>
- Franchina, V., Vanden Abeele, M., van Rooij, A.J., & Lo Coco, G. (2018). Fear of Missing Out as a Predictor of Problematic Social Media Use and Phubbing Behavior among Flemish Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*
- Gaikindo Info Kecelakaan Lalu Lintas. Diakses pada 11 September 2019 dari <https://www.gaikindo.or.id/dalam-setahun-lebih-93-ribu-anak-sekolah-jadi-korban-kecelakaan-lalu-lintas-di-indonesia/>
- _____ Survei Kecelakaan Lalu Lintas. Diakses pada 11 September 2019 dari <https://www.gaikindo.or.id/survei-menunjukkan-57-korban-kecelakaan-lalu-lintas-berpendidikan-sla/>
- González-Bueso, V. Santamaría, J.J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2018). Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parent Psychoeducation. *Journal Frontiers in Psychology*.

Houston, J.M., Harris, P.B., & Norman, M. (2003). The Aggressive Driving Behavior Scale: Developing a Self-Report Measure of Unsafe Driving Practices. *North American Journal of Psychology* 5(2), 269-278.

Hsu, C.L., & Lu, H.P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM. *Information & Management* 41, 853-868.

Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

_____. (2002). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

Informasi Jumlah Penduduk Indonesia. Diakses pada 7 Januari 2019 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/01/04/jumlah-penduduk-indonesia-2019-mencapai-267-juta-jiwa>

Informasi WHO *Report on Road Safety*. Diakses pada 14 September 2019 dari https://www.who.int/violence_injury_prevention/road_safety_status/2018/en/

James, L. (2000). *Road Rage and Aggressive Driving, Steering Clear of Highway Warfare*. Amhest, New York: Promothens Book.

Kastleman, M. B. (2007). *The Drug of The New Millenium*. New York: Power Thinking Publishing.

Lee, C., & Han, S. (2007). Development of the Scale for Diagnosing Online Game Addiction. *Jurnal WSEAS/IASME International Conference on Educational Technologies*, 362-367.

Na, E., Choi, I., Lee, T.H., Lee, H., Rho, M.J., Cho, H., Jung, D.J., & Kim, D.J. (2017). The influence of game genre on Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 248–255.

Perkembangan Teknologi di Indonesia. Diakses pada 8 Januari 2019 dari <https://tikom2sobang.wordpress.com/topik/kelas-vii/sejarah-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi/>

- Priyatna. (2012). Studi Mengenai Perilaku Berkendara Agresif dan Faktor Penyebabnya pada Sopir Angkutan Kota di Kota Bandung Melalui Pendekatan Deskriptif. *Skripsi*.
- Rho, M.J., Lee, H., Lee, T.H., Cho, H., Jung, D., Kim, D.J., & Choi, Y. (2017). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 5.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017. *Pemanfaatan Internet* diakses pada 6 Januari 2019 - <https://apji.or.id/survei>
- Tasca, L. (2000). A review of the literature on aggressive driving research.
- Utami, N. (2010). Hubungan Persepsi Resiko Kecelakaan Dengan Aggressive. *Jurnal Psikologi*.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Jurnal*. Volume 24, 2274-2291.
- World Health Organization (2018). *Global Status Report on Road Safety 2018*. France. ISBN 978-92-4-156568-4
- Young, K. (2001). *Assessment of Internet Addiction*. Bradford.



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)



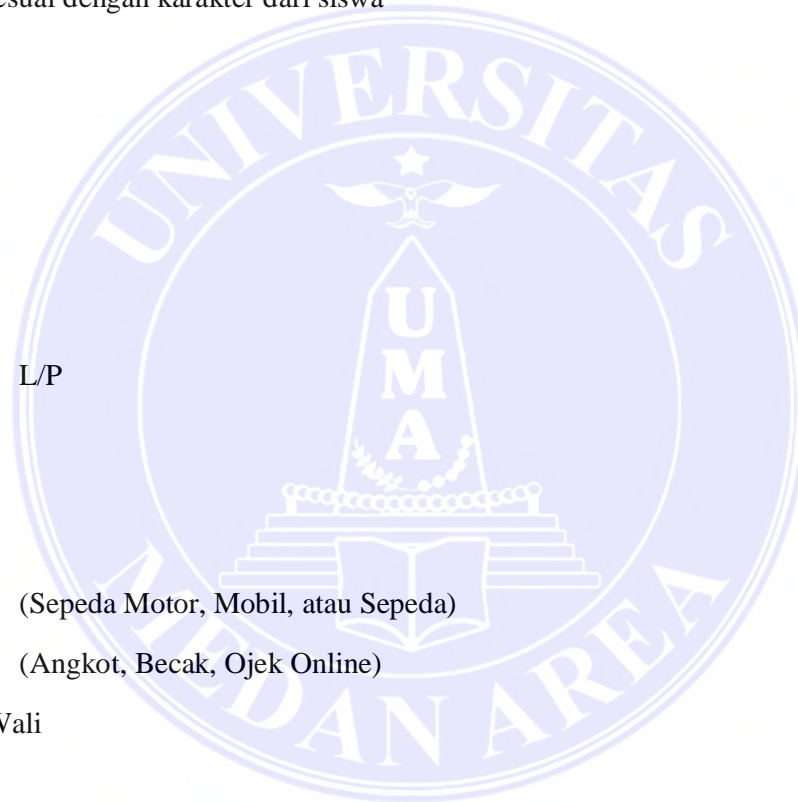
LAMPIRAN A
SKALA INTERNET GAMING DISORDER

DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan karakter dari siswa

I. Identitas Siswa:

1. Nama :
2. Sekolah :
3. Kelas :
4. Tanggal Lahir :
5. Umur :
6. Jenis Kelamin : L/P
7. Suku Bangsa :
8. Alamat :
9. Berangkat menggunakan :
 - a. Kendaraan Pribadi (Sepeda Motor, Mobil, atau Sepeda)
 - b. Angkutan Umum (Angkot, Becak, Ojek Online)
 - c. Diantar Orang Tua/Wali
 - d. Berjalan Kaki



10. Bermain *Game Online* sejak:

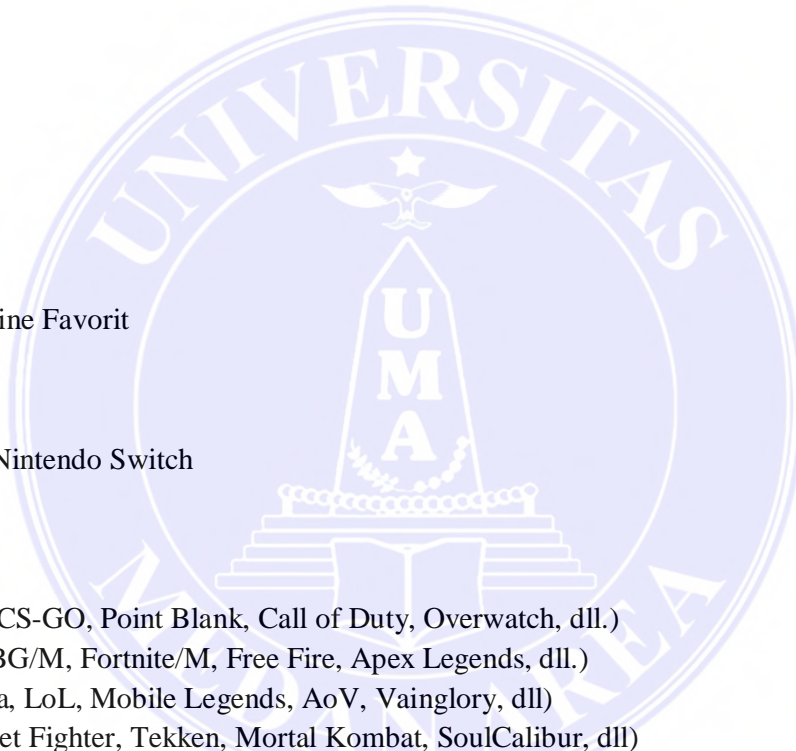
- a. < 1 tahun yang lalu
- b. 1 tahun yang lalu
- c. > 1 tahun yang lalu
- d. Belum pernah

11. Platform/Console Game Online Favorit

- a. Smartphone
- b. PC/Laptop
- c. Playstation, X-Box, Nintendo Switch

12. Genre favorit Game Online

- a. FPS (CS/CS-GO, Point Blank, Call of Duty, Overwatch, dll.)
- b. Battle Royale (PUBG/M, Fortnite/M, Free Fire, Apex Legends, dll.)
- c. MOBA (Dota, LoL, Mobile Legends, AoV, Vainglory, dll)
- d. Fighting Game (Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, SoulCalibur, dll)
- e. RPG (Summoners War, Seven Knights, Ragnarok, dll.)
- f. MMORPG (Dragon Nest, Final Fantasy, Iruna OL, Avabel, Skyrim, dll.)
- g. Lain-lain (.....)
(sebutkan nama game-nya)



II. Orang Tua:

1. Ayah

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :

2. Ibu

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :



Jawaban :

- 1 = Jarang**
- 2 = Kadang-kadang**
- 3 = Sering**
- 4 = Selalu**
- 0 = Tidak Pernah**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0
1	Saya mengalihkan pikiran-pikiran yang tidak menyenangkan yang mengganggu kehidupan saya dan menenangkan diri dengan <i>game online</i> .					
2	Saya merasa tertekan, murung atau gugup ketika saya sedang <i>offline</i> , yang mana perasaan itu seketika hilang ketika saya kembali <i>online</i> di <i>game</i> .					
3	Saya mencoba menyembunyikan berapa lama saya telah <i>online</i> .					
4	Hasil kerja saya atau produktivitas saya menjadi buruk karena <i>game online</i> .					
5	Saya lebih tertarik pada <i>game online</i> dibandingkan berakrab-akrab dengan keluarga dan teman-teman.					
6	Nilai di raport saya atau pekerjaan sekolah menurun karena banyaknya waktu yang saya habiskan untuk <i>online</i> di <i>game</i> .					

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0
7	Saya menemukan diri saya memikirkan kapan saya akan <i>online</i> lagi.					
8	Saya membentak, berteriak atau bertindak menjengkelkan jika ada orang yang mengganggu saya ketika sedang <i>online</i> .					
9	Saya mencoba untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game online</i> .					
10	Orang lain di sekitar mengeluh tentang banyaknya waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i>					
11	Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak waktu <i>online</i> dibandingkan untuk pergi keluar dengan orang lain.					
12	Saya menemukan bahwa saya tetap <i>online</i> lebih lama dari yang saya inginkan.					
13	Saya tetap memikirkan <i>game online</i> bahkan ketika saya sedang <i>offline</i> , atau saya membayangkan diri saya sedang <i>online</i> .					
14	Saya bilang “hanya beberapa menit saja” saat bermain <i>game online</i> .					
15	Saya menjadi kurang tidur karena begadang untuk bermain <i>game online</i> .					

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	0
16	Saya membentuk pertemanan baru dengan sesama pemain <i>game online</i> .					
17	Saya merasa takut bahwa kehidupan tanpa <i>game online</i> akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan.					
18	Saya <i>login</i> ke akun <i>game online</i> saya sebelum melakukan hal lain yang harus saya lakukan.					
19	Saya mengabaikan pekerjaan rumah tangga untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> .					
20	Saya menjadi mudah tersinggung atau berbohong ketika orang lain menanyakan apa yang saya lakukan ketika sedang bermain <i>game online</i> .					



LAMPIRAN B
SKALA *AGGRESSIVE DRIVING*

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Kecepatan mengemudi saya di atas 60 km/jam.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
2	Saya tidak melawan arus saat keadaan terdesak.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	Saya berpindah-pindah jalur tanpa menyalakan lampu <i>sign</i> .	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	Saya mentaati lampu merah yang sedang menyala.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	Kendaraan yang saya gunakan melaju dengan kecepatan tinggi saat jalanan padat.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
6	Saya menerobos lampu merah yang sedang menyala.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
7	Saya tidak membunyikan klakson berulang-ulang di keadaan macet.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
8	Saya memarahi pengemudi lain yang berbuat kesalahan di jalan raya.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
9	Saya berhenti di belakang <i>zebra cross</i> .	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
10	Saya membuntuti terlalu dekat di belakang kendaraan lain.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
11	Saya membiarkan kendaraan lain yang ingin mendahului saya.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
12	Kendaraan yang saya gunakan memotong kendaraan lain dengan jarak yang dekat.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
13	Saya mendahulukan pejalan kaki yang hendak menyebrang.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

14	Saya pernah menelepon sambil berkendara.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
15	Saya menaikkan gas/ memaksimalkan kecepatan kendaraan jika ada kesempatan.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
16	Saya menyalib dan memotong kendaraan yang disalib pada waktu lampu <i>sign</i> tidak berfungsi.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
17	Saya berpindah-pindah jalur dengan melihat kaca spion terlebih dahulu.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
18	Saya menyalib di tikungan tajam.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
19	Saya tidak menyalib dan memotong kendaraan yang sebelumnya menyalib saat melaju di jalan rawan kecelakaan.	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju



LAMPIRAN C
UJI VALIDITAS & RELIABILITAS
“AGGRESSIVE DRIVING”

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

Correlations

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Aggressive Driving		
Item 1	Pearson Correlation	,031	,001	,069	,227*	,180*	-,099	,146*	-	,160*	,074	,202**	-,106	,206**	,390**	,219**	-,076	,191**	,066	,402**		
	Sig. (2-tailed)	,666	,990	,337	,001	,011	,165	,041	,817	,025	,305	,005	,141	,004	,000	,002	,291	,007	,359	,000		
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	
Item 2	Pearson Correlation	,031	1	,118	,224*	,230*	,287*	,115	,081	,229*	-,095	,111	-,024	,120	,289**	-,054	,229**	,125	,221**	,135	,490**	
	Sig. (2-tailed)	,666		,100	,002	,001	,000	,108	,261	,001	,184	,122	,736	,093	,000	,449	,001	,080	,002	,059	,000	
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item 3	Pearson Correlation	,001	,118	1	,203*	,192*	,324*	,095	-	,195*	,022	,051	,062	,136	,271**	-,019	,166*	,175*	,265**	,136	,449**	
	Sig. (2-tailed)	,990	,100		,004	,007	,000	,185	,626	,006	,756	,481	,388	,058	,000	,794	,020	,014	,000	,056	,000	
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item 4	Pearson Correlation	,069	,224**	,203**	1	,147*	,477*	,027	-	,379*	,006	,176*	,038	,072	,179*	,094	,238**	,135	,131	,010	,473**	
	Sig. (2-tailed)	,337	,002	,004		,040	,000	,711	,087	,000	,935	,014	,602	,316	,012	,191	,001	,060	,066	,889	,000	
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item 5	Pearson Correlation	,227**	,230**	,192**	,147*	1	,324*	,067	-	,160*	,209**	,127	,075	,057	,276**	,016	,071	,141*	,311**	-,010	,471**	
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,007	,040		,000	,354	,773	,025	,003	,075	,295	,430	,000	,819	,320	,049	,000	,892	,000	
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196

Item	Pearson	,180 [*]	,287**	,324**	,477 [*]	,324 [*]	1	-.016	,018	,330 [*]	,237**	,148 [*]	,190**	,077	,335**	,087	,252**	,044	,445**	-.032	,632**
6	Correlation																				
	Sig. (2-tailed)	,011	,000	,000	,000	,000		,822	,800	,000	,001	,039	,008	,281	,000	,223	,000	,543	,000	,658	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	-.099	,115	,095	,027	,067	-	1	-	,182 [*]	-.044	,127	,000	,030	,000	-.125	-.021	,195**	,046	,067	,221**
7	Correlation						,016		,145 [*]												
	Sig. (2-tailed)	,165	,108	,185	,711	,354	,822		,043	,011	,538	,077	,997	,674	,999	,080	,770	,006	,518	,353	,002
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,146 [*]	,081	-.035	-	-	,018	-.145 [*]	1	-	-.017	,115	,023	-.063	,125	,107	-.057	-.182 [*]	,095	,003	,155 [*]
8	Correlation				,122	,021				,104											
	Sig. (2-tailed)	,041	,261	,626	,087	,773	,800	,043		,149	,814	,108	,749	,378	,081	,136	,424	,011	,185	,966	,031
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	-.017	,229**	,195**	,379 [*]	,160 [*]	,330 [*]	,182 [*]	-	1	,052	,152 [*]	,083	,127	,088	,005	,155 [*]	,037	,071	,001	,426**
9	Correlation								,104												
	Sig. (2-tailed)	,817	,001	,006	,000	,025	,000	,011	,149		,467	,033	,247	,076	,218	,945	,030	,603	,320	,985	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,160 [*]	-.095	,022	,006	,209 [*]	,237 [*]	-.044	-	,052	1	,077	,296**	-.003	,126	,011	,124	,016	,188**	-.081	,270**
10	Correlation								,017												
	Sig. (2-tailed)	,025	,184	,756	,935	,003	,001	,538	,814	,467		,282	,000	,972	,079	,877	,084	,820	,008	,258	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,074	,111	,051	,176 [*]	,127	,148 [*]	,127	,115	,152 [*]	,077	1	-.080	,076	,153 [*]	-.106	-.032	,181 [*]	,120	,063	,317**
11	Correlation																				
	Sig. (2-tailed)	,305	,122	,481	,014	,075	,039	,077	,108	,033	,282		,265	,287	,032	,139	,658	,011	,095	,381	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196

Item	Pearson	,202**	-,024	,062	,038	,075	,190*	,000	,023	,083	,296**	-,080	1	-,014	,111	,157*	,243**	-,030	,216**	,043	,351**
	Correlation																				
12	Sig. (2-tailed)	,005	,736	,388	,602	,295	,008	,997	,749	,247	,000	,265		,840	,120	,028	,001	,674	,002	,546	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	-,106	,120	,136	,072	,057	,077	,030	-	,127	-,003	,076	-,014	1	-,025	-,072	,127	,143*	-,057	,283**	,277**
	Correlation									,063											
13	Sig. (2-tailed)	,141	,093	,058	,316	,430	,281	,674	,378	,076	,972	,287	,840		,730	,319	,077	,046	,427	,000	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,206**	,289**	,271**	,179*	,276*	,335*	,000	,125	,088	,126	,153*	,111	-,025	1	,081	,338**	,096	,214**	,023	,543**
	Correlation																				
14	Sig. (2-tailed)	,004	,000	,000	,012	,000	,000	,999	,081	,218	,079	,032	,120	,730		,261	,000	,183	,003	,750	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,390**	-,054	-,019	,094	,016	,087	-,125	,107	,005	,011	-,106	,157*	-,072	,081	1	,277**	-	,109	-,008	,231**
	Correlation																				,330**
15	Sig. (2-tailed)	,000	,449	,794	,191	,819	,223	,080	,136	,945	,877	,139	,028	,319	,261		,000	,000	,129	,909	,001
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	,219**	,229**	,166*	,238*	,071	,252*	-,021	-	,155*	,124	-,032	,243**	,127	,338**	,277**	1	,036	,173*	-,003	,495**
	Correlation																				
16	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,020	,001	,320	,000	,770	,424	,030	,084	,658	,001	,077	,000	,000		,614	,015	,966	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item	Pearson	-,076	,125	,175*	,135	,141*	,044	,195**	-	,037	,016	,181*	-,030	,143*	,096	-,330**	,036	1	,121	,125	,245**
	Correlation																				,182*
17	Sig. (2-tailed)	,291	,080	,014	,060	,049	,543	,006	,011	,603	,820	,011	,674	,046	,183	,000	,614		,090	,082	,001
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196

Item 18	Pearson Correlation	,191**	,221**	,265**	,131	,311*	,445*	,046	,095	,071	,188**	,120	,216**	-,057	,214**	,109	,173*	,121	1	,116	,527**
	Sig. (2-tailed)	,007	,002	,000	,066	,000	,000	,518	,185	,320	,008	,095	,002	,427	,003	,129	,015	,090		,105	,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Item 19	Pearson Correlation	,066	,135	,136	,010	-	-	,067	,003	,001	-,081	,063	,043	,283**	,023	-,008	-,003	,125	,116	1	,296**
	Sig. (2-tailed)	,359	,059	,056	,889	,892	,658	,353	,966	,985	,258	,381	,546	,000	,750	,909	,966	,082	,105		,000
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196
Aggressive	Pearson Correlation	,402**	,490**	,449**	,473*	,471*	,632*	,221**	,155*	,426*	,270**	,317**	,351**	,277**	,543**	,231**	,495**	,245**	,527**	,296**	1
Driving	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,031	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,001	,000	,000	
	N	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196	196

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,668	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	37,20	22,437	,655
Item_2	37,64	21,709	,643
Item_3	38,04	22,578	,647
Item_4	38,12	22,104	,644
Item_5	38,01	22,487	,645
Item_6	38,02	21,169	,623
Item_7	37,80	23,815	,681
Item_8	36,85	24,356	,688
Item_9	37,92	22,522	,650
Item_10	37,65	23,828	,664
Item_11	37,70	23,596	,660
Item_12	37,44	23,017	,659
Item_13	37,89	23,419	,671
Item_14	37,78	21,324	,635
Item_15	36,73	23,880	,671
Item_16	37,58	21,927	,641
Item_17	38,18	23,871	,668
Item_18	37,93	22,077	,638
Item_19	37,60	23,216	,671



A. Uji Normalitas Data Kedua Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		IGD	AD
N		196	196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	33.57	39.79
	Std. Deviation	18.244	5.006
Most Extreme Differences	Absolute	.059	.075
	Positive	.045	.062
	Negative	-.059	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.831	1.044
Asymp. Sig. (2-tailed)		.495	.226

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

B. Uji Normalitas Data Keseluruhan

		Unstandardized Residual
N		196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4,92487691
Most Extreme Differences	Absolute	.046
	Positive	.045
	Negative	-.046
Kolmogorov-Smirnov Z		.641
Asymp. Sig. (2-tailed)		.806

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

C. Uji Linearitas Data

			Sum of Squares	Df	Mean Square	C	Sig.
(Combined)			1796,5	64	28,07	1,19	0,201
Aggressive_Driving * Gaming_Disorder	Between Groups	Linearity	156,813	1	156,813	6,648	0,011
		Deviation from Linearity	1639,687	63	26,027	1,103	0,315
	Within Groups		3089,923	131	23,587		
Total			4886,423	195			

D. Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.167	2	192	.846



LAMPIRAN E
ANALISIS KORELASI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Gaming_Disorder	33,57	18,244	196
Aggressive_Driving	39,79	5,006	196

Correlations

		Gaming_Disorder	Aggressive_Driving
Gaming_Disorder	Pearson Correlation	1	,179*
	Sig. (2-tailed)		,012
	N	196	196
Aggressive_Driving	Pearson Correlation	,179*	1
	Sig. (2-tailed)	,012	
	N	196	196

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,179 ^a	,032	.027	4.938

a. Predictors: (Constant), Gaming_Disorder



LAMPIRAN F
ANALISIS DEMOGRAFI
“INTERNET GAMING DISORDER”

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

A. DURASI BERMAIN GAME

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0-30 jam per minggu	165	84,1	84,1	84,1
31-56 jam per minggu	25	12,8	12,8	96,9
57-70 jam per minggu	6	3,1	3,1	100,0
Total	196	100,0	100,0	

B. TINGKATAN INTERNET GAMING DISORDER

	Frequency	Percent	Valid Percent
Tinggi	1	0,5	0,5
Sedang	37	18,9	18,9
Ringan	79	40,3	40,3
Tidak IGD	79	40,3	40,3
Total	196	100	100

C. JENIS KELAMIN & GENRE PALING DISUKAI

Jenis Kelamin	Genre Game								Total
	FPS	Battle Royale	MOBA	Fighting Game	MMORPG	Arcade	Simulator	Tidak Ada	
Laki-Laki	18	46	24	9	7	10	4	1	119
Perempuan	2	16	9	3	2	16	9	20	77
Total	20	62	33	12	9	26	13	21	196
Persentase	10,20%	31,64%	16,84%	6,12%	4,59%	13,27%	6,63%	10,71%	100%

D. LOKASI FAVOURITE

Lokasi Favorite				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Sekolah	19	9,7	9,7
	Rumah	144	73,5	83,2
Valid	Lingkungan Sekitar	18	9,2	92,3
	Tidak Ada	15	7,7	100,0
	Total	196	100,0	100,0

E. PLATFORM FAVOURITE

Platform Favorite				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Smartphone	118	60,2	60,2
	PC/Laptop	32	16,3	76,5
	Playstation, X-Box, Nintendo Switch	28	14,3	90,8
Valid	Tidak Ada	18	9,2	100,0
	Total	196	100,0	100,0



LAMPIRAN G
ANALISIS DEMOGRAFI
“AGGRESSIVE DRIVING”

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

A. TINGKATAN AGGRESSIVE DRIVING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	121	61,7	61,7
	Sedang	73	37,2	99,0
	Tinggi	2	1,0	100,0
	Total	196	100,0	100,0

B. TINGKATAN & JENIS KELAMIN

		Tingkatan_AD			Total/ Persen (%)
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Laki-Laki	65 (33,16%)	52 (26,53%)	2 (1,02%)	119 (60,71%)
	Perempuan	56 (28,57%)	21 (10,72%)	0 (0%)	77 (39,29%)
Total/Persentase		121 (61,73%)	73 (37,25%)	2 (1,02%)	196 100%

C. USIA SISWA MAMPU MENGENDARAI MOTOR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	5,0	5,1
	10 tahun	5	2,5	7,7
	11 tahun	24	11,9	19,9
	13 tahun	38	18,9	39,3
	14 tahun	45	22,4	62,2
	15 tahun	21	10,4	73,0
	16 tahun	10	5,0	78,1
	9 tahun	2	1,0	79,1
	12 tahun	33	16,4	95,9
	17 Tahun	6	3,0	99,0
	7 tahun	1	,5	99,5
	16	1	,5	100,0
	Total	196	97,5	100,0
	Missing System	5	2,5	
	Total	201	100,0	



No.	lt 1	lt 2	lt 3	lt 4	lt 5	lt 6	lt 7	lt 8	lt 9	lt 10	lt 11	lt 12	lt 13	lt 14	lt 15	lt 16	lt 17	lt 18	lt 19	Total
Sp 1	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	2	42
Sp 2	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	38
Sp 3	2	2	1	2	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	29
Sp 4	2	3	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
Sp 5	3	3	2	1	2	1	3	4	1	2	2	2	1	1	3	3	2	1	4	41
Sp 6	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	26
Sp 7	4	1	1	1	2	2	2	4	1	2	2	3	1	2	3	1	1	1	2	36
Sp 8	2	3	2	1	2	1	3	4	1	2	2	2	1	3	3	2	1	3	2	40
Sp 9	3	1	1	1	1	1	3	4	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	39
Sp 10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	39
Sp 11	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	43
Sp 12	3	2	2	2	1	2	1	1	1	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	38
Sp 13	3	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	4	3	1	2	1	37
Sp 14	3	1	1	1	1	1	1	4	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	2	35
Sp 15	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	40
Sp 16	4	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	38
Sp 17	4	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	40
Sp 18	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	44
Sp 19	2	3	2	1	1	2	2	3	1	2	1	2	4	1	3	1	1	1	2	35
Sp 20	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	31
Sp 21	3	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	38

Sp 22	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	1	2	3	1	3	2	1	1	2	38
Sp 23	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	29
Sp 24	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	40
Sp 25	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	35
Sp 26	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	28
Sp 27	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	30
Sp 28	3	2	2	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	3	4	3	2	2	1	38
Sp 29	4	3	1	1	1	2	1	3	2	2	2	3	2	2	4	3	1	2	3	42
Sp 30	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	42
Sp 31	3	2	2	1	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	45
Sp 32	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	44
Sp 33	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	44
Sp 34	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	38
Sp 35	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	49
Sp 36	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	4	2	1	2	3	45
Sp 37	3	3	1	2	2	2	1	4	2	2	2	3	1	2	4	2	1	2	1	40
Sp 38	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	47
Sp 39	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	42
Sp 40	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	39
Sp 41	3	3	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	38
Sp 42	2	3	2	1	4	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	1	1	1	38
Sp 43	3	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	4	3	1	2	2	39

Sp 44	3	2	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	41
Sp 45	3	3	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	41
Sp 46	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	41
Sp 47	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1	35
Sp 48	4	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	2	47
Sp 49	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	42
Sp 50	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	45
Sp 51	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	45
Sp 52	3	3	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	3	1	3	2	2	1	2	39
Sp 53	3	3	1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	4	40
Sp 54	3	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	1	2	4	2	1	1	1	36
Sp 55	3	3	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	39
Sp 56	3	3	1	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	4	2	1	2	3	42
Sp 57	2	2	1	2	1	2	3	1	3	2	1	3	2	2	4	3	1	1	3	39
Sp 58	4	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	4	2	1	2	3	39
Sp 59	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	32
Sp 60	2	2	1	1	2	1	4	2	3	2	2	2	2	1	4	2	1	2	4	40
Sp 61	3	4	1	1	2	2	3	4	2	2	4	2	1	3	3	1	2	3	1	44
Sp 62	3	4	2	1	1	2	1	4	2	1	4	2	3	4	3	2	1	1	3	44
Sp 63	3	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	3	1	1	2	2	35
Sp 64	3	2	3	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	51
Sp 65	2	3	2	2	1	2	1	4	1	2	1	2	2	3	3	2	1	1	3	38

Sp 66	4	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	3	2	2	4	4	1	2	2	38
Sp 67	3	1	1	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	41
Sp 68	3	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	29
Sp 69	3	2	3	3	2	4	2	3	2	1	2	3	2	2	4	2	1	4	4	49
Sp 70	3	1	2	1	1	1	4	3	1	2	2	1	1	3	4	1	1	1	1	34
Sp 71	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	40
Sp 72	3	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	43
Sp 73	3	2	2	2	2	1	4	2	3	2	2	2	1	2	4	3	1	1	1	40
Sp 74	3	3	1	2	1	2	1	4	1	2	2	2	1	2	4	3	1	2	2	39
Sp 75	3	2	1	2	3	2	1	4	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	41
Sp 76	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	3	1	3	2	1	2	2	36
Sp 77	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	4	1	42
Sp 78	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	39
Sp 79	1	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	38
Sp 80	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	45
Sp 81	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	1	4	1	2	3	3	1	1	1	41
Sp 82	1	2	1	1	1	1	2	4	1	2	1	2	4	2	3	3	1	1	4	37
Sp 83	1	2	1	1	1	1	1	4	1	2	3	2	1	1	3	2	1	2	2	32
Sp 84	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	42
Sp 85	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	33
Sp 86	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	40
Sp 87	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	42

Sp 88	4	2	2	1	2	2	2	4	1	2	3	2	3	2	4	3	2	2	3	46
Sp 89	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	41
Sp 90	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	1	2	45
Sp 91	3	1	1	1	2	1	1	3	1	2	2	3	1	1	4	1	1	1	2	32
Sp 92	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	43
Sp 93	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	44
Sp 94	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	47
Sp 95	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	41
Sp 96	3	2	1	2	2	1	3	3	2	3	3	4	2	1	4	2	1	2	2	43
Sp 97	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	39
Sp 98	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	3	31
Sp 99	3	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	40
Sp 100	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	37
Sp 101	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	32
Sp 102	4	3	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	51
Sp 103	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	44
Sp 104	3	1	2	1	2	2	2	4	1	3	2	3	1	4	4	3	1	1	3	43
Sp 105	4	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	4	2	1	2	4	37
Sp 106	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	29
Sp 107	4	1	2	1	2	2	1	4	2	2	2	3	2	2	4	2	1	2	3	42
Sp 108	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	4	2	1	3	1	1	1	2	31
Sp 109	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	4	2	1	2	40

Sp 110	3	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	3	2	1	2	4	36
Sp 111	3	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	4	1	1	3	2	1	2	4	34
Sp 112	3	2	2	1	1	1	1	4	2	2	2	2	3	3	4	2	1	2	3	41
Sp 113	3	3	2	3	2	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	43
Sp 114	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	43
Sp 115	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	45
Sp 116	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	43
Sp 117	3	2	2	2	2	2	2	4	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	42
Sp 118	3	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	36
Sp 119	3	2	2	1	3	1	1	4	2	2	2	3	3	2	4	1	1	2	3	42
Sp 120	3	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	4	2	2	4	4	1	2	1	39
Sp 121	2	3	1	1	2	1	1	4	2	2	2	2	3	1	3	2	1	1	2	36
Sp 122	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	37
Sp 123	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	45
Sp 124	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	3	2	1	4	2	2	2	3	42
Sp 125	3	2	1	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	1	4	2	1	2	2	42
Sp 126	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	1	2	33
Sp 127	1	3	2	1	1	2	2	4	2	2	2	4	2	2	3	4	2	2	2	43
Sp 128	3	3	1	1	1	1	3	4	1	2	2	3	2	2	4	4	2	4	2	45
Sp 129	3	1	2	1	1	2	2	4	1	3	2	3	1	1	3	1	1	2	1	35
Sp 130	3	2	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	41
Sp 131	4	2	3	1	3	1	1	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	42

Sp 132	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	46
Sp 133	4	3	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	45
Sp 134	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	34
Sp 135	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	43
Sp 136	4	2	2	3	1	3	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	1	2	54
Sp 137	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	2	2	2	44
Sp 138	3	4	2	4	2	3	3	2	3	1	3	2	1	4	4	4	2	2	1	50
Sp 139	1	1	1	2	1	1	2	3	3	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	29
Sp 140	2	2	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2	1	3	3	3	1	2	1	38
Sp 141	3	1	2	2	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	4	3	1	2	2	42
Sp 142	4	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	3	1	2	3	2	1	2	2	43
Sp 143	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	43
Sp 144	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	44
Sp 145	2	3	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	40
Sp 146	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	42
Sp 147	2	1	2	1	1	1	2	3	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	32
Sp 148	2	3	1	2	1	2	4	4	2	2	2	3	1	2	3	2	1	2	2	41
Sp 149	3	3	2	1	2	2	2	4	2	1	2	3	1	3	3	2	1	3	2	42
Sp 150	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	2	2	1	4	3	1	1	2	34
Sp 151	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	33
Sp 152	3	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	42
Sp 153	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	38

Sp 154	1	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	42
Sp 155	3	2	2	1	4	1	3	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	47
Sp 156	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	3	3	1	1	2	1	2	3	35
Sp 157	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	40
Sp 158	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	2	3	1	2	1	4	34
Sp 159	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	38
Sp 160	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	1	2	2	2	38
Sp 161	2	2	1	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	43
Sp 162	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	41
Sp 163	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	35
Sp 164	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	2	1	4	3	51
Sp 165	3	2	2	3	2	2	3	4	1	2	3	3	3	2	4	3	1	2	3	48
Sp 166	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	36
Sp 167	3	3	2	3	2	4	2	4	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	54
Sp 168	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	3	2	1	2	1	35
Sp 169	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	1	36
Sp 170	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	35
Sp 171	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	33
Sp 172	3	2	1	2	2	2	2	4	2	4	3	2	1	2	3	1	1	2	2	41
Sp 173	4	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	1	1	1	33
Sp 174	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	2	39
Sp 175	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	1	2	3	2	1	2	40

Sp 176	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	45
Sp 177	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	34
Sp 178	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	40
Sp 179	3	2	2	1	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	39
Sp 180	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	47
Sp 181	2	4	1	1	2	1	3	1	1	2	2	2	4	3	2	3	2	1	4	41
Sp 182	2	2	4	1	1	1	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	42
Sp 183	2	3	1	1	1	1	1	4	1	3	2	2	1	3	3	2	1	2	3	37
Sp 184	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	4	37
Sp 185	2	3	2	1	1	1	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	42
Sp 186	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	45
Sp 187	3	1	1	1	2	1	1	4	1	2	1	2	1	4	4	2	1	1	1	34
Sp 188	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	41
Sp 189	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	44
Sp 190	4	3	2	3	2	3	1	4	3	2	3	2	4	2	4	3	1	2	2	50
Sp 191	2	2	1	1	1	2	3	4	4	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	36
Sp 192	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	3	1	2	1	1	33
Sp 193	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	41
Sp 194	4	1	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	44
Sp 195	4	1	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	1	1	4	3	1	2	3	40
Sp 196	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	39



LAMPIRAN I
DATA PENELITIAN
“INTERNET GAMING DISORDER”

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)

No.	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20	Total
Sp 1	2	2	2	3	0	1	1	2	5	0	0	1	0	4	2	1	0	2	3	1	32
Sp 2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	1	1	4	3	1	0	1	0	43
Sp 3	0	0	0	3	0	3	0	3	5	5	0	0	0	3	4	5	0	0	0	0	31
Sp 4	3	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	3	2	0	0	0	0	2	3	0	17
Sp 5	0	0	2	2	0	2	2	3	0	2	2	2	3	4	2	2	0	2	0	2	32
Sp 6	0	0	3	0	3	2	3	0	3	3	2	0	0	4	0	0	0	5	0	0	28
Sp 7	3	2	3	3	0	3	3	3	2	4	0	0	0	2	0	0	2	3	0	0	33
Sp 8	3	3	0	3	3	2	2	3	4	0	0	3	3	2	3	0	0	4	0	3	41
Sp 9	4	0	0	0	5	1	3	2	4	5	3	0	2	4	0	2	1	4	3	4	47
Sp 10	2	0	4	5	0	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
Sp 11	3	0	0	2	2	2	1	3	3	2	1	1	1	3	4	2	0	3	2	0	35
Sp 12	4	3	1	3	3	2	4	1	3	2	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3	51
Sp 13	4	2	0	3	2	2	0	4	3	4	3	4	4	5	5	3	0	2	3	2	55
Sp 14	4	2	0	2	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	4	1	56
Sp 15	3	3	0	3	0	3	3	5	5	3	0	0	0	4	3	4	3	0	0	0	42
Sp 16	4	0	2	1	2	3	1	4	3	0	4	5	0	4	3	4	3	2	4	4	53
Sp 17	4	0	2	0	0	4	2	4	0	0	4	5	0	4	3	3	3	3	2	4	47
Sp 18	4	3	3	3	2	4	3	2	2	4	2	4	1	3	4	1	0	1	2	3	51
Sp 19	3	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	2	3	2	0	0	0	20
Sp 20	4	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	21
Sp 21	4	1	1	1	3	1	4	4	1	3	3	5	3	5	4	4	3	2	1	1	54

Sp 22	2	4	0	5	2	3	1	1	5	2	2	3	0	0	0	3	0	0	0	0	33
Sp 23	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	5
Sp 24	3	2	0	0	0	0	0	0	3	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
Sp 25	0	2	0	0	2	1	0	1	2	1	1	1	0	3	0	0	3	1	1	0	19
Sp 26	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	8
Sp 27	2	2	2	3	0	2	2	0	5	3	0	2	1	2	0	4	0	0	2	0	32
Sp 28	2	1	0	2	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	1	3	0	1	1	0	27
Sp 29	0	0	0	3	0	5	0	0	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
Sp 30	5	3	2	2	2	2	2	5	4	3	5	3	2	2	4	4	4	3	3	3	63
Sp 31	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	53
Sp 32	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2	2	1	4	3	3	2	2	2	3	52
Sp 33	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2	2	1	4	3	3	2	2	2	3	52
Sp 34	3	2	1	0	0	0	1	1	3	0	1	0	0	0	0	3	3	1	1	0	20
Sp 35	4	4	3	3	0	2	3	2	3	4	2	0	0	2	0	4	0	0	3	2	41
Sp 36	5	3	4	2	4	2	3	5	4	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	71
Sp 37	3	0	0	0	0	3	3	0	3	0	0	3	0	3	4	4	0	0	3	0	29
Sp 38	3	2	3	5	2	3	4	4	0	4	2	3	0	3	5	4	2	3	2	2	56
Sp 39	3	2	5	0	2	2	2	5	3	2	3	5	3	3	2	4	2	2	2	3	55
Sp 40	3	4	2	2	3	4	2	2	5	3	2	4	3	5	3	5	3	3	3	2	63
Sp 41	3	2	0	4	0	3	5	0	5	4	0	3	0	4	3	4	0	2	0	0	42
Sp 42	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Sp 43	4	1	0	3	0	3	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	28
Sp 44	2	0	0	0	2	0	1	5	5	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	20
Sp 45	2	0	4	3	0	2	1	5	5	0	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0	29

Sp 46	2	2	0	3	0	2	5	3	3	2	0	2	0	3	2	2	3	3	0	0	37
Sp 47	4	0	0	0	0	0	0	4	1	3	2	3	0	2	1	3	3	2	3	1	32
Sp 48	2	1	2	1	1	2	2	2	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	30
Sp 49	3	0	0	0	0	0	2	1	5	1	0	2	1	2	1	0	0	0	0	0	18
Sp 50	2	3	0	3	0	0	0	3	5	3	1	0	0	3	3	3	0	3	1	0	33
Sp 51	3	4	4	0	0	0	0	3	2	4	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0	32
Sp 52	3	0	3	0	1	0	0	0	3	3	0	0	0	4	3	0	3	0	0	0	23
Sp 53	3	5	3	3	0	3	3	5	5	0	5	3	0	3	5	0	0	3	3	0	52
Sp 54	2	3	0	3	0	2	1	5	5	1	0	1	0	5	0	0	0	0	0	0	28
Sp 55	4	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	3	3	4	3	3	2	1	46
Sp 56	2	0	0	3	1	2	0	2	4	3	0	2	0	4	4	5	1	0	0	0	33
Sp 57	4	2	1	0	1	0	2	2	4	1	1	1	2	2	4	5	2	3	1	4	42
Sp 58	3	1	0	5	0	5	2	2	5	5	0	4	0	4	2	3	0	1	3	0	45
Sp 59	2	0	0	4	0	0	0	2	5	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	19
Sp 60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 61	3	2	1	3	2	3	0	0	3	3	2	2	0	4	0	4	0	3	1	2	38
Sp 62	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	2	4	0	4	2	5	0	0	0	0	22
Sp 63	2	2	3	4	0	2	2	3	5	3	2	0	0	4	4	3	2	3	2	2	48
Sp 64	0	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	5	5	3	3	0	52
Sp 65	3	2	0	2	3	2	0	3	4	5	3	3	0	1	1	4	0	0	2	1	39
Sp 66	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	5	0	0	0	5	0	0	5	0	20
Sp 67	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	1	1	3	5	3	2	1	1	45
Sp 68	3	3	5	0	2	0	3	3	2	0	2	0	2	4	0	4	2	2	0	0	37
Sp 69	4	3	3	1	2	5	3	4	2	4	3	3	3	5	4	5	4	5	4	5	72

Sp 70	2	1	4	4	1	3	2	5	5	4	3	5	2	4	4	2	3	5	3	2	64
Sp 71	3	0	2	2	0	0	4	3	0	4	5	0	3	0	4	5	5	4	4	0	48
Sp 72	4	0	0	0	0	3	0	3	2	4	3	3	0	4	3	2	1	0	0	0	32
Sp 73	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	3
Sp 74	3	0	0	0	0	3	0	3	5	5	0	5	0	3	0	5	0	3	0	3	38
Sp 75	4	0	0	0	0	3	0	3	5	4	2	3	0	3	3	3	0	2	2	0	37
Sp 76	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 77	2	3	0	3	0	3	3	4	4	5	3	2	0	3	3	5	0	0	0	0	43
Sp 78	2	0	0	3	0	1	0	3	3	3	0	1	0	4	1	0	2	0	0	1	24
Sp 79	3	0	0	3	0	2	3	2	5	2	2	2	2	3	2	4	0	0	2	0	37
Sp 80	3	1	3	3	0	3	0	3	0	0	3	0	0	3	3	4	0	0	0	0	29
Sp 81	0	0	2	1	0	0	3	3	4	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	19
Sp 82	4	2	0	2	0	2	4	4	4	3	3	3	0	5	5	5	0	0	3	0	49
Sp 83	0	0	0	0	0	1	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
Sp 84	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 85	3	0	0	2	0	0	0	3	4	0	0	3	0	3	0	4	0	1	0	0	23
Sp 86	3	0	0	3	2	1	1	4	5	0	1	0	1	3	1	2	0	1	0	1	29
Sp 87	3	0	0	2	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	16
Sp 88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Sp 89	2	0	0		0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7
Sp 90	3	2	1	3	1	0	2	5	1	1	1	3	0	4	4	2	3	0	1	0	37
Sp 91	4	3	1	2	1	1	0	3	3	0	3	1	0	0	4	5	2	2	1	0	36
Sp 92	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 93	1	2	1	1	0	0	0	2	2	0	0	2	0	2	1	1	1	2	2	1	21

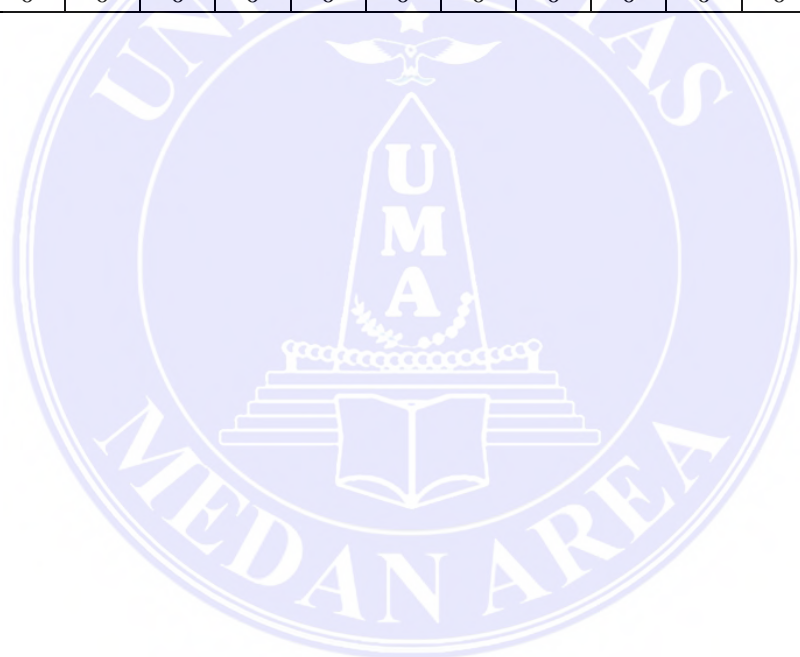
Sp 94	3	3	0	2	3	3	4	2	0	3	4	0	4	4	5	4	2	3	3	0	52
Sp 95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 96	5	4	4	4	3	4	4	3	0	3	4	4	3	0	3	5	5	3	4	2	67
Sp 97	3	1	1	3	1	2	1	3	5	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	30
Sp 98	4	2	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	
Sp 99	4	2	0	0	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	38
Sp 100	2	0	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	
Sp 101	0	1	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
Sp 102	3	1	2	3	3	3	3	3	4	0	1	1	0	3	3	3	4	3	3	1	47
Sp 103	3	2	2	4	2	4	1	2	4	4	2	3	1	1	2	4	2	1	1	2	47
Sp 104	2	2	1	4	1	2	4	5	5	2	0	2	2	2	2	2	1	1	2	2	44
Sp 105	4	2	1	2	1	3	1	3	4	2	2	3	1	2	1	3	2	4	1	1	43
Sp 106	3	0	0	0	0	0	3	0	3	0	3	3	0	2	0	5	0	3	0	0	25
Sp 107	5	2	3	2	1	2	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	3	2	5	73
Sp 108	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 109	3	2	1	1	2	1	1	4	2	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	1	36
Sp 110	3	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9
Sp 111	1	2	4	3	1	1	2	2	4	3	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	27
Sp 112	3	3	2	2	3	0	3	4	2	0	3	0	0	1	5	4	2	2	3	0	42
Sp 113	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	0	3	4	4	3	3	2	3	57
Sp 114	2	1	2	3	1	5	1	4	3	2	1	1	1	4	4	1	1	1	4	3	45
Sp 115	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	2	1	1	4	2	4	2	2	3	2	53
Sp 116	3	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	2	2	1	3	1	2	44
Sp 117	4	4	2	2	2	1	2	4	3	5	3	2	1	2	4	3	1	1	2	1	49

Sp 118	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	0	3	4	4	0	2	4	5	50
Sp 119	3	1	2	1	0	0	2	1	5	5	1	2	0	4	3	5	0	5	1	0	41
Sp 120	3	0	0	4	1	4	0	4	4	5	3	5	2	4	4	4	4	2	3	4	60
Sp 121	2	0	4	3	0	2	0	4	5	3	2	4	2	0	3	2	0	3	3	0	42
Sp 122	3	0	0	4	3	4	3	3	5	3	3	3	0	4	3	4	3	3	4	5	60
Sp 123	3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
Sp 124	3	0	0	3	1	3	4	5	4	2	3	1	0	3	2	4	0	2	3	0	43
Sp 125	2	0	3	3	1	3	4	5	5	5	1	1	0	5	1	4	0	3	3	0	49
Sp 126	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1	50
Sp 127	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Sp 128	5	5	5	4	3	3	3	5	4	4	5	4	3	3	5	0	5	5	3	3	77
Sp 129	3	2	2	0	0	1	1	2	1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	0	1	20
Sp 130	3	2	2	0	0	0	1	3	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0	23
Sp 131	3	0	3	4	0	0	3	0	5	0	2	0	0	3	0	0	2	0	3	5	33
Sp 132	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 133	3	1	0	3	1	3	1	4	5	1	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	45
Sp 134	5	1	1	2	3	5	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	0	2	3	51
Sp 135	3	0	0	2	0	1	1	3	5	2	2	1	0	0	5	5	4	1	2	1	38
Sp 136	4	0	0	0	0	0	1	3	5	2	2	2	1	2	5	5	3	1	2	0	38
Sp 137	3	2	0	5	3	0	3	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	23
Sp 138	0	1	0	2	0	0	3	3	5	5	0	5	1	5	1	5	0	1	0	1	38
Sp 139	5	2	0	5	3	0	5	0	2	0	5	3	2	3	3	3	3	0	0	0	44
Sp 140	3	0	0	0	0	0	0	2	5	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	16
Sp 141	3	4	0	0	0	0	4	4	5	0	0	4	1	5	0	4	5	2	0	0	41

Sp 142	1	2	3	4	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Sp 143	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 144	4	1	2	2	1	2	2	3	5	3	1	2	1	3	3	4	2	5	2	2	50
Sp 145	2	0	0	4	0	4	0	4	4	3	0	0	0	4	3	0	0	4	4	0	36
Sp 146	4	5	3	5	0	0	0	3	0	5	2	2	0	4	3	0	3	4	4	0	47
Sp 147	5	2	0	3	0	3	2	5	5	5	5	0	2	1	3	5	5	3	1	0	55
Sp 148	5	0	0	2	4	3	5	5	3	4	4	5	3	0	5	5	0	5	3	0	61
Sp 149	3	4	2	4	1	4	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	2	1	4	51
Sp 150	5	1	0	4	1	3	2	3	3	0	5	0	0	3	3	0	0	0	3	2	38
Sp 151	4	0	4	0	3	2	5	5	3	3	3	5	0	4	4	5	4	4	5	4	67
Sp 152	5	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	5	80
Sp 153	3	3	2	4	2	1	4	2	3	2	3	5	4	1	5	0	2	0	3	0	49
Sp 154	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Sp 155	2	3	0	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	3	4	2	0	0	0	3	37
Sp 156	2	3	0	1	2	4	3	3	5	3	0	0	0	5	0	5	0	3	0	3	42
Sp 157	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 158	3	1	1	3	2	3	2	4	5	2	0	2	0	5	3	2	2	3	2	2	47
Sp 159	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 160	3	4	3	4	1	1	3	4	4	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	38
Sp 161	2	0	4	0	0	0	2	3	3	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	20
Sp 162	3	0	4	0	3	0	3	0	3	3	0	0	0	3	2	0	0	0	1	0	25
Sp 163	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sp 164	0	0	0	3	5	0	0	0	3	3	0	0	0	3	3	3	0	3	0	0	26
Sp 165	2	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	10

Sp 166	3	3	1	1	0	1	1	3	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	19
Sp 167	4	2	0	4	0	0	1	3	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	0	1	40
Sp 168	2	3	1	2	0	0	0	2	5	0	3	2	0	5	0	0	0	0	0	0	25
Sp 169	4	3	1	0	0	2	1	3	5	3	1	0	0	3	4	3	2	1	2	0	38
Sp 170	0	2	3	5	1	3	0	0	0	0	0	5	0	1	0	0	0	0	0	0	20
Sp 171	1	0	0	1	0	3	1	0	4	0	0	0	0	3	2	2	0	1	2	0	20
Sp 172	2	0	3	0	0	3	3	3	3	0	0	0	0	0	0	4	3	3	0	0	27
Sp 173	3	1	1	3	0	0	4	4	3	2	3	2	0	0	0	5	2	3	0	0	36
Sp 174	0	0	0	4	2	2	0	2	5	0	4	0	0	0	3	2	0	0	0	2	26
Sp 175	0	0	3	3	0	0	0	0	2	3	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	15
Sp 176	3	4	0	4	2	2	4	4	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	2	2	55
Sp 177	3	0	0	0	0	0	0	2	2	5	0	0	0	2	2	2	0	2	0	0	20
Sp 178	4	2	2	3	0	3	3	2	4	3	2	3	2	4	2	3	1	2	1	1	47
Sp 179	2	1	2	0	0	0	2	0	4	3	1	5	0	5	3	5	0	2	0	0	35
Sp 180	3	2	2	3	0	0	4	4	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	46
Sp 181	3	1	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	12
Sp 182	4	3	3	4	0	3	4	5	3	2	0	2	0	2	2	5	2	3	3	0	50
Sp 183	3	4	3	3	2	2	3	2	5	4	2	2	0	3	0	3	3	2	2	1	49
Sp 184	1	1	2	4	2	3	1	2	4	2	2	2	0	1	0	5	0	1	1	0	34
Sp 185	0	0	3	0	1	3	5	4	0	0	2	3	3	0	2	0	2	0	5	2	35
Sp 186	4	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	5	2	2	2	1	49
Sp 187	3	2	0	4	0	0	0	4	5	5	0	0	0	4	0	0	0	4	2	0	33
Sp 188	3	1	0	3	0	3	0	3	2	3	2	0	0	2	2	1	3	3	0	0	31
Sp 189	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Sp 190	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Sp 191	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3
Sp 192	3	3	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	13
Sp 193	1	1	1	3	0	3	2	3	4	1	1	2	2	4	3	1	2	2	2	1	0	39
Sp 194	2	1	3	2	0	2	3	3	5	3	3	2	0	3	2	5	1	3	2	0	0	45
Sp 195	5	3	2	2	0	0	4	3	4	2	2	3	2	4	3	5	2	2	2	2	0	52
Sp 196	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Seiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 326/FPSI/01.10/V/2019
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Medan, 14 Mei 2019

Yth, Kepala Sekolah SMA Panca Budi Medan
Di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

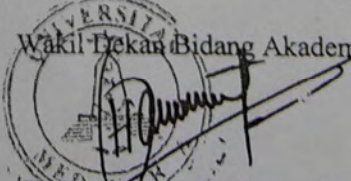
Nama : Harrie Artha Frenliedo
NPM : 15 860 0043
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Panca Budi Medan Jl. Gatot Subroto No. 4,5 Simpang Tanjung Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara, 20122 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Aggressive Driving pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih..

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/21/19

Access From (repository.uma.ac.id)



AKREDITASI A

YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA SMA PANCA BUDI

Jl. JEND. GATOT SUBROTO KM. 4,5 PO.BOX. 1099 MEDAN 20122 Call Center 08116300044
website : <http://www.sma.pancabudi.sch.id> Email : sma@perguruan.pancabudi.sch.id
SUMATERA UTARA - INDONESIA

SURAT KETERANGAN

Nomor: 366 /II/07/SMA-PB/2019

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor : 1326/FPSI/01.10/V/2019 tanggal 14 Mei 2019 tentang Izin melaksanakan Pengambilan Data di SMA Swasta Panca Budi Medan, dengan ini menerangkan bahwa:

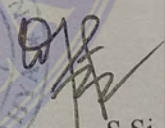
Nama : Harrie Artha Frenliedo
NPM : 15 860 0043
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Telah melaksanakan pengambilan data guna penyusunan skripsi yang berjudul "**Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Aggressive Driving pada Remaja di SMA Panca Budi Medan**".

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 08 Juli 2019

Kepala Sekolah,


Sugangsar, S.Si

Tembusan:

Cc. File