

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA**

**SKRIPSI**



Oleh :

Putri Virgita Ayu Armiyanti

202110420311053

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYA MALANG**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PADA MAHASISWA**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh :  
Putri Virgita Ayu Armiyanti

Skripsi ini Telah Disetujui  
Pada Tanggal 9 April 2025



Sr. Widayan, N.S.Kep., M.Kep.  
NIP. UMM 11203030393

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan  
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



Edi Purwanto, MNg  
NIP. UMM 11205080425

# HALAMAN PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

"HUBUNGAN KECANDUAN GAME *ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA"

### SKRIPSI

Disusun Oleh :

Putri Virgita Ayu Armiyanti

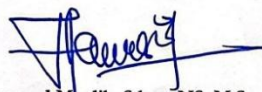
NIM : 202110420311053

Skripsi ini Telah Disetujui

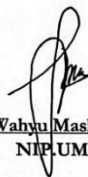
Tanggal : 2025

Penguji I

Penguji II

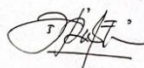


Muhammad Muslih, S.kep.,NS.,M.Sc  
NIP.UMM. 110127081987



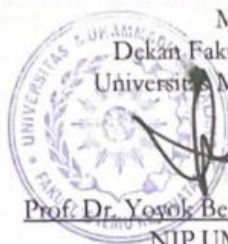
Erma Wahyu Mashfufa, S.Kep.,Ns.,M.Si  
NIP.UMM. 11218030633

Pembimbing/Penguji III



Sri Widowati, Ns,S.Kep.,M.Kep  
NIP.UMM. 11203030393

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Malang



Prof. Dr. Yoyok Bakti Prasetyo, M.Kep., Sp.Kom  
NIP.UMM. 11203090405

## HALAMAN KEASLIAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

#### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Virgita Ayu Armiyanti  
NIM : 202110420311053  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila saya dikemudian hari dibuktikan bahwa tugas akhir saya adalah hasil jiplakan atau tiruan dari orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi tersebut.

Malang, 11 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Putri Virgita Ayu Armiyanti

NIM. 202110420311053

## ABSTRACT

### Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa

**Pendahuluan:** Perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses hiburan, salah satunya adalah *game online*. Namun, intensitas bermain yang tinggi dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif terhadap perilaku, termasuk perilaku agresif. Mahasiswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game* kekerasan cenderung menunjukkan agresivitas fisik dan verbal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa.

**Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa.

**Metode:** Desain penelitian ini adalah *deskriptif korelasi* dengan *pendekatan cross sectional* yang melibatkan 240 mahasiswa yang dipilih melalui Teknik *stratified random sampling*. Instrument yang digunakan adalah *Game Addiction Scale (GAS)* dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire*.

**Hasil:** Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dengan nilai  $p = 0,000$ .

**Kesimpulan:** Perilaku agresif pada mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tekanan akademik, lingkungan sosial, dan cara individu mengelola emosi serta stres. Aktivitas digital, termasuk penggunaan media sosial dan kebiasaan bermain *game online*, berkontribusi terhadap perilaku agresif, terutama bagi individu yang menghabiskan banyak waktu dalam aktivitas tersebut. Berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan antara Berdasarkan perhitungan dengan uji *spearman* didapatkan nilai signifikansi *p value* 0.00 yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif . Penyusunan skripsi ini ditunjukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

1. Dr. Yoyok Bekti P., M.Kep.Sp.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Edi Purwanto, MNg selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
3. Sri Widowati, Ns,D.Kep.,M.Kep selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan kontribusi yang sangat besar kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga yang tak henti hentinya memberikan dukungan serta kasih sayang yang tulus dalam mendukung penulis secara penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman terdekat yang telah membantu, mendengarkan keluh kesah penulis, dan siap membantu penulis dalam penusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu- persatu oleh penulis terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan setiap langkah-langkah kita menuju kebaikan dan selalu menganugerahkan kasih sayang-Nya untuk kita semua. Aamiin. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Malang, 9 April 2025

Peneliti



## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                          | i        |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                          | ii       |
| HALAMAN KEASLIAN.....                             | iii      |
| ABSTRACT .....                                    | iv       |
| KATA PENGANTAR .....                              | v        |
| DAFTAR ISI.....                                   | vii      |
| DAFTAR PUSTAKA.....                               | xi       |
| SERTIFIKAT PLAGIASI.....                          | xii      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                     | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....                           | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                         | 3        |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                        | 3        |
| 1.3.1 Tujuan umum.....                            | 3        |
| 1.3.2 Tujuan khusus.....                          | 3        |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                      | 4        |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis .....                      | 4        |
| 1.4.2 Manfaat Praktis .....                       | 4        |
| 1.5 Keaslian Penelitian.....                      | 4        |
| <b>BAB II TINJAUAN TEORI.....</b>                 | <b>6</b> |
| 2.1 Kecanduan Game Online.....                    | 6        |
| 2.1.1 Pengertian Game Online .....                | 6        |
| 2.1.2 Kriteria <i>Game Online</i> .....           | 6        |
| 2.1.3 Tanda dan Gejala Kecanduan Game Online..... | 8        |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.1.4   | Faktor Penyebab Kecanduan Game Online .....                         | 10        |
| 2.1.5   | Dampak Kecanduan Game Online .....                                  | 12        |
| 2.1.6   | Skala Pengukuran Kecanduan Game Online .....                        | 14        |
| 2.1.7   | Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif ..... | 14        |
| 2.2   | Perilaku Agresif.....   | 16        |
| 2.2.1   | Definisi Perilaku Agresif.....                                      | 16        |
| 2.2.2   | Ciri-ciri Perilaku Agresif .....                                    | 17        |
| 2.2.3   | Aspek-aspek Perilaku Agresif.....                                   | 18        |
| 2.2.4   | Faktor-faktor Perilaku Agresif.....                                 | 19        |
| <b>BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b> |   | <b>23</b> |
| 3.1   | Kerangka Konseptual.....  | 23        |
| 3.2   | Hipotesis Penelitian.....   | 24        |
| <b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>                             |   | <b>26</b> |
| 4.1   | Rancangan Penelitian .....  | 26        |
| 4.2   | Populasi dan Sampel.....  | 26        |
| 4.2.1   | Populasi.....   | 26        |
| 4.2.2   | Sampel.....   | 26        |
| 4.3   | Teknik Sampling.....  | 28        |
| 4.4   | Kerangka Kerja Penelitian .....                                     | 30        |
| 4.5   | Variabel Penelitian.....  | 31        |
| 4.6   | Definisi Operasional.....   | 31        |
| 4.7   | Instrumen/Alat Pengumpulan Data .....                               | 32        |
| 4.7.1   | Kuesioner Kecanduan Game Online.....                                | 32        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.7.2 Kuesioner Perilaku Agresif .....   | 33        |
| 4.8 Lokasi dan Waktu Penelitian.....   | 34        |
| 4.9 Prosedur Pengumpulan Data.....   | 34        |
| 4.10 Teknik Analisa Data .....   | 35        |
| 4.10.1 Teknik Pengolahan Data .....  | 35        |
| 4.10.2 Teknik Analisa Data .....   | 36        |
| 4.11 Etika Penelitian .....  | 37        |
| <b>BAB V HASIL PENELITIAN.....</b>   | <b>38</b> |
| 5.1 Analisis Univariat.....  | 38        |
| 5.1.1 Data Umum Demografi Responden.....   | 38        |
| 5.1.2 Distribusi Frekuensi Data Terkait Kecanduan Game Online.....   | 40        |
| 5.1.3 Distribusi Frekuensi Data Terkait Perilaku Agresif.....  | 41        |
| 5.2 Analisa Bivariat.....  | 41        |
| 5.2.1 Hasil Uji Korelasi Spearman Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i><br>dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa..... | 41        |
| <b>BAB VI PEMBAHASAN.....</b>  | <b>43</b> |
| 6.1 Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> .....  | 43        |
| 6.2 Gambaran Perilaku Agresif.....   | 45        |
| 6.3 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif pada<br>Mahasiswa .....                              | 47        |
| 6.4 Keterbatasan Penelitian.....   | 49        |
| 6.5 Implikasi Untuk Keperawatan .....  | 50        |
| <b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>51</b> |
| 7.1 Kesimpulan .....   | 51        |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 7.2 Saran.....                       | 51 |
| 7.2.1 Bagi Mahasiswa.....            | 51 |
| 7.2.2 Bagi Instansi.....             | 52 |
| 7.2.3 Bagi peneliti selanjutnya..... | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                  | 53 |
| LAMPIRAN.....                        | 56 |



## DAFTAR PUSTAKA

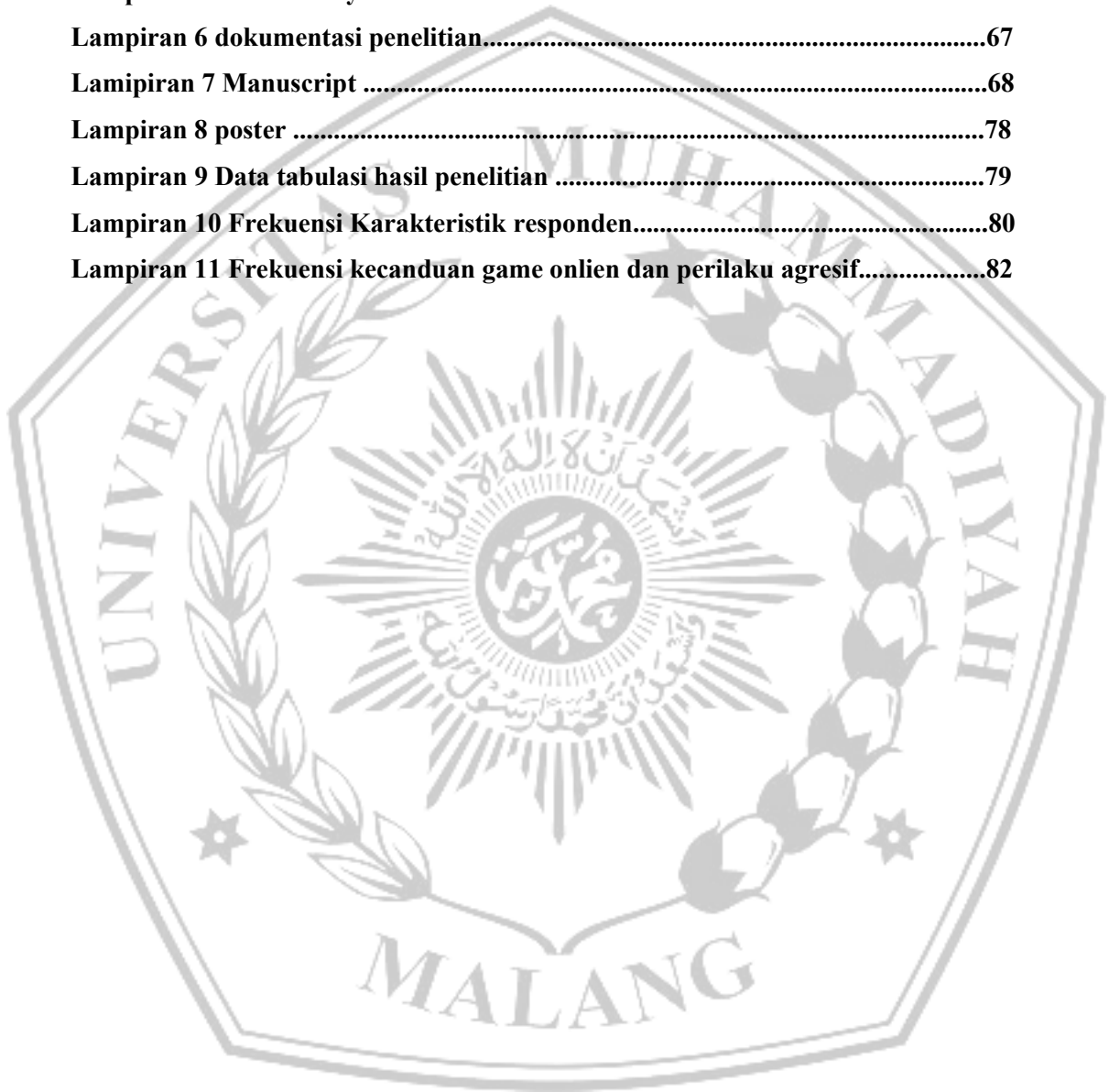
- Amalia, A., Hardiyanti, R., Pratiwi, E. H. A., De Fretes, A. C., Kemo, R. P. A., & Namudat, J. I. (2023). Kecandungan Permainan Daring Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Pendidikan Menengah Di Kota Sorong: Penelitian Observasional. *Health Information : Jurnal Penelitian*, 15(3), E1184. <https://doi.org/10.36990/Hijp.V15i3.1184>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Aprillia, H., Harsono, Y. T., Hapsari, A. D., & Qoyyimah, N. R. H. (2023). The Relationship Between The Intensity Of Gaming And Aggressive Behavior In Adolescents Playing Games Mmofps (Massively Multiplayer Online First- Person Shooter). *Kne Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/Kss.V8i19.14351>
- Aran, & Elwindra. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di Stikes Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1–11. <http://jurnal.stikesphi.ac.id/index.php/kesehatan>
- Arjuna. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa*.
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/Jsa.V1i1.1101>
- Ayu Wandira, E., Alfiandi, R., Program Studi Keperawatan, M., Keperawatan Universitas Syiah Kuala, F., Keilmuan Keperawatan Jiwa, B., & Program Studi Keperawatan-Usk Banda Aceh, D. (2024). Hubungan Smartphone Addiction Dengan Kecenderungan Insomnia Pada Remaja Sekolah Menengah Atas Di Banda Aceh The Relationship Between Smartphone Addiction And Insomnia Tendencies In High School Adolescents In Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 12, 1.
- Cahya Kharisma, A., Fitryasari, R., & Rahmawati, D. (2020). Online Games Addiction And The Decline In Sleep Quality Of College Student Gamers In The Online Game Communities In Surabaya, Indonesia. *International Journal Of Psychosocial Rehabilitation*, 24, 2020.
- Sumardiyono, S., Wijayanti, R., Hartono, H., & Budiastuti, T. S. M. (2020). Pengaruh Kebisingan terhadap Tekanan Darah, dengan Stres Kerja sebagai Variabel Mediator. *Jurnal Kesehatan Vokasional*, 5(2), 124. <https://doi.org/10.22146/jkesvo.54088>
- Citra Dewi, & Wina Lova Riza. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kabupaten Karawang*.
- Damayanti, H., & Muhdiana, D. (2022). *Hubungan Penggunaan Smartphone Adiktif Dengan Kualitas Tidur Remaja Sman 75 Jakarta Utara*.
- Deny, Esli, Felni Tjingaisa, & Yurensi. (2024). *The Relationship Of Online Game Playing Addiction And Student Aggressive Behavior In North Halmahera 6 Senior High School*. <https://doi.org/10.55984/Leleani/V4i1/194>

- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi Di Smpk Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Ferdiansyah, Akbar, & Keperawatan Karya Bhakti Nusantara Magelang, A. (2024). *Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja*. <https://doi.org/10.56186/jkkb.134>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Hadiansyah, T., & Sarwendah, E. (2022). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada. In *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic* (Vol. 1, Issue 2).
- Hardoni<sup>1</sup>, Yulvi, Neherta<sup>2</sup>, Meri, & Sarfika<sup>2</sup>, R. (2019). *Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Novi Mustika Sari. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa*.
- Isnaini, Istiqomah, Malfasari, E., & Devita, Y. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja* (Vol. 9).
- Lemercier-Dugarin, M., Romo, L., Tijus, C., & Zerhouni, O. (2021). “Who Are The Cyka Blyat?” How Empathy, Impulsivity, And Motivations To Play Predict Aggressive Behaviors In Multiplayer Online Games. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 24(1), 63–69. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0041>
- Mohd Zaharim, M. Z. A., Mohd Khir, A., Sufian Burhan, N. A., & Md Noor, A. (2024). The Impact Of Antisocial Media Towards Aggressive Behavior Among Online Gamers In Malaysia. *Pertanika Journal Of Social Sciences And Humanities*, 32(3), 1027– 1049. <https://doi.org/10.47836/pjssh.32.3.11>
- Mubarok, F. H., & Psikologi, J. (2021). Acta Psychologia Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. In *Acta Psychologia* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>
- Nguyen, T. D., Shih, M.-H., Srivastava, D., Tirthapura, S., & Xu, B. (2021). Stratified Random Sampling From Streaming And Stored Data. *Distributed And Parallel Databases*, 39(3), 665–710. <https://doi.org/10.1007/s10619-020-07315-w>
- Nur Aini. (2019). *Biostatistika Dan Aplikasi Program* (M. Rosyiful Aqli, Faizul Munir, & Nur Azizah Rahma, Eds.; 2nd Ed.). Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Program Sarjana S-, S., & Sosiologi Oleh, J. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain Di Desa Sungapan Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang*.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri Dan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>

- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Riana, Y., Hariani, D., Mahardika, A., Ayu, A. A., & Wedayani, N. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Sman 1 Mataram Di Kota Mataram Dan Sman 1 Gunungsari Di Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Kedokteran*, 2019(3), 33–39.
- Sinaga, D. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian. In *Jurusan Argonomi Dan Hortikultura Fakultas Pertanian Universitas Lampung*.
- Syafira Dwi Andini, & Untung Subroto. (2024). *Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Perempuan*.
- Tan, W.-K., & Chang, Y.-C. (2024). Maladaptive Emotion Regulation And Neutralization Techniques Among Struggling Multiplayer Online Battle Arena Players. *Current Psychology*, 43(21), 19496–19517. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05731-0>
- Tan, W.-K., & Chen, L.-M. (2022). That's Not My Fault: Excuses Given By Players Exhibiting In-Game Intra-Team Aggressive Behavior In Online Games. *Computers In Human Behavior*, 127, 107045. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107045>
- Putri, S. A. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun Skripsi*.
- Wilcox, H. C., Petras, H., Brown, H. C., & Kellam, S. G. (2022). Testing The Impact Of The Whole-Day Good Behavior Game On Aggressive Behavior: Results Of A Classroom- Based Randomized Effectiveness Trial. *Prevention Science*, 23(6), 907–921. <https://doi.org/10.1007/s11121-022-01334-y>
- Zhang, Q., & Gao, J. (2022). Effects Of Same-Sex Avatar Versus Opposite-Sex Avatar Violent Video Games On Aggressive Behavior Among Chinese Children. *Journal Of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 31(1), 83–101. <https://doi.org/10.1080/10926771.2021.1984351>
- Zhang, Q., Tian, J., & Chen, L. (2021). Violent Video Game Effects On Aggressive Behavior Among Children: The Role Of Aggressive Motivation And Trait- Aggressiveness In China. *Journal Of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 30(2), 175–192. <https://doi.org/10.1080/10926771.2020.1866135>
- Zheng, X., Chen, H., Wang, Z., Xie, F., & Bao, Z. (2021). Online Violent Video Games And Online Aggressive Behavior Among Chinese College Students: The Role Of Anger Rumination And Self-Control. *Aggressive Behavior*, 47(5), 514–520. <https://doi.org/10.1002/ab.21967>

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Persetujuan menjadi reponden.....                          | 56 |
| Lampiran 2 Kuisisioner .....  | 57 |
| Lampiran 3 Lembar Konsultasi .....                                    | 64 |
| Lampiran 4 Lembar Konsultasi .....                                    | 65 |
| Lampiran 5 sertifikat layak etik .....                                | 66 |
| Lampiran 6 dokumentasi penelitian.....                                | 67 |
| Lampiran 7 Manuscript .....   | 68 |
| Lampiran 8 poster .....   | 78 |
| Lampiran 9 Data tabulasi hasil penelitian .....                       | 79 |
| Lampiran 10 Frekuensi Karakteristik responden.....                    | 80 |
| Lampiran 11 Frekuensi kecanduan game onlien dan perilaku agresif..... | 82 |



# SERTIFIKAT PLAGIASI

ILMU KEPERAWATAN  
s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

## HASIL DETEKSI PLAGIASI

FORM P1

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah dilaksanakan pada hari dan tanggal 24 Oktober 2024 pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : PUTRI VIRGITA AYU ARMIYANTI  
NIM : 202110420311053  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Bidang Minat : Keperawatan Jiwa  
Judul Naskah : Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa

Jenis naskah : skripsi / naskah publikasi / lain-lain  
Keperluan : mengikuti **ujian seminar proposal skripsi**  
Hasil dinyatakan : **MEMENUHI / TIDAK MEMENUHI SYARAT\*** dengan rincian sebagai berikut

| No | Jenis naskah  | Maksimum kesamaan | Hasil deteksi |
|----|---|-------------------|---------------|
| 1  | Bab 1 (Pendahuluan)                                     | 10                | 9             |
| 2  | Bab 2 (Tinjauan Pustaka)                                | 25                | 22            |
| 3  | Bab 3 dan 4 (Kerangka konsep dan Metodologi penelitian) | 35                | 26            |

Keputusannya : **LOLOS / TIDAK LOLOS** plagiasi

Malang, 24 Oktober 2024  
Petugas pengecek plagiasi

Kampus I  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

Kampus II  
Jl. Bendungan Sutarni No 168 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 562 050

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS ILMU KESEHATAN

### ILMU KEPERAWATAN

s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

#### SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 4/10/2025, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : Putri Virgita Ayu Armiyanti

Nim : 202110420311053

Prodi : Ilmu Keperawatan

Judul Naskah : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa

Jenis Naskah : Skripsi

Keperluan : Seminar Hasil

Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

| No | Jenis Naskah                             | Maksimum Kesamaan | Hasil Deteksi   |
|----|--|-------------------|---|
| 1. | Bab 1 (Pendahuluan)                      | 10                | SY TDK CEK BAB 1,2 Dan 34<br>yg sy CEK BAB 56,7 Dan<br>NASPub |
| 2. | Bab 2 (Tinjauan Pustaka)                 | 25                |   |
| 3. | Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi) | 35                |   |
| 4. | Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)           | 15                | 4%  |
| 5. | Bab 7 (Kesimpulan & Saran)               | 5                 | 5%  |
| 6. | Naskah Publikasi                         | 25                | 21%   |

Keputusan : Lolos



Yang Bertanggung Jawab,

**Edi Purwanto, MNg**  
Kaprodi

Malang, 4/10/2025

Hormat Kami,

**Muhammad Ari Arfianto, M.Kep.**  
Biro Skripsi



**Kampus I**  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS ILMU KESEHATAN

### ILMU KEPERAWATAN

s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

Catatan :  
Pemeriksa : Mulyana S.Psi



**Kampus I**  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 562 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id