

ABSTRACT

Name : Wahyu Ade Nugroho
Study Program : Islamic Psychology/ Psychology
Tittle : Relationship Between Frustration With Aggressive Behavior On Students Play Games Online SMP Negeri 2 Lubai

The study aims to determine the relationship between frustrated with aggressive behaviour in students playing games online SMP Negeri 2 Lubai. This research method is correlational quantitative. The subject of this research are students SMP Negeri 2 Lubai. The sampling technique that used in this study is a simple random sampling technique using Isaac and Michael's formula with error rate 5% with a sample of 90 students. The instrument used is a scale frustration and aggressive behavior scale. Results of data analysis with the Pearson Product Moment correlation (with the help of SPSS version 25 for Windows) shows a relationship positive and significant relationship between frustration and aggressive behavior on students playing online games, $r = 0,481$ with $p = 0,000$. This means that with the results of this study, it can be the key word is frustation in students playing gams, the higher the aggressive behavior on the students play online games and vice versa. And an effective of determination of 0,232 contributes to the influence of aggressive behaviour by 23,2% while the rest, 76,8% is influenced by other factors that can affect aggressiveness.

Keywords: Aggression Behavior, Frustration, Online Games

INTI SARI

Nama : Wahyu Ade Nugroho
Program Studi/ Fakultas : Psikologi Islam/Psikologi
Judul : Hubungan Antara Frustrasi
Dengan Perilaku Agresif Pada
Siswa Bermain *Game Online*
SMP Negeri 2 Lubai

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frustrasi dengan perilaku agresif pada siswa bermain *game online* SMP Negeri 2 Lubai. Metode penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Subjek Penelitian ini adalah Siswa SMP Negeri 2 Lubai. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *simple random sampling* dengan menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael* dengan taraf kesalahan 5% dengan jumlah sampel 90 siswa. Instrumen yang digunakan ialah skala frustrasi dan skala perilaku agresif. Hasil analisis data dengan korelasi *Pearson Product Moment* (dengan bantuan SPSS versi 25 *for Windows*) menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara frustrasi dengan perilaku agresif pada siswa bermain *game online*, $r = 0,481$ dengan $p = 0,000$. Artinya dengan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan semakin tinggi frustrasi pada siswa bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif pada siswa bermain *game online* dan sebaliknya. Serta ditemukan sumbangan efektif melalui koefisiensi determinasi sebesar 0,232 berarti frustrasi mempengaruhi perilaku agresif sebesar 23,2 %. Sedangkan sisanya, 76,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif.

Kata Kunci: Perilaku Agresif, Frustrasi, *Game Online*