

ABSTRAK**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
BERUNSUR KEKERASAN DENGAN TINGKAT ALTRUISME PADA
REMAJA****(Studi korelasi Tingkat Altruisme dan Intensitas Bermain *Game online*
Berunsur Kekerasan pada Remaja)**

Helen Caesara

Bimbingan dan Konseling

2023

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk: (1) Mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan tingkat altruisme pada remaja (2) Mengetahui seberapa tinggi tingkat altruisme pada remaja. (3) Mengetahui seberapa lama durasi bermain *game online* berunsur kekerasan pada remaja. (4) Mengusulkan topik program berdasarkan identifikasi butir item skala altruisme yang kurang optimal.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif koleratif, dan menggunakan subjek remaja dengan rentang usia 13 s/d 16 tahun yang berjumlah 100 siswa. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan teknik pengumpulan data berupa survey. Pada variabel skala altruisme dapat diketahui bahwa terdapat 39 item valid yang digunakan, dan nilai reliabilitas sebesar 0.718. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Alfa Cronbach.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Nilai koefisien kolerasinya dari Spearman's rho yaitu 0.806, dan r 0.025 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan tingkat altruisme pada remaja tidak terbukti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan tingkat altruisme pada remaja. (2) Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan menunjukkan bahwa 82% subjek berada pada kategori normal sedangkan 18% berada dalam kategori tinggi (kecanduan). (3) Mayoritas tingkat altruisme yang dimiliki oleh para remaja berada pada kategori tinggi yaitu dengan presentase 65%. (4) Adapun 2 usulan topik bimbingan klasikal bagi butir item yang teridentifikasi kurang optimal.

Kata kunci : Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan, Altruisme, Remaja.

ABSTRACT***THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF ONLINE GAME PLAY WITH VIOLENT ELEMENTS AND THE LEVEL OF ALTRUISM IN ADOLESCENTS***

Helen Caesara

Guidance and Counseling

Sanata Dharma University

2023

The aims of the research were: (1) To find out the relationship between the intensity of playing violent online games and the level of altruism in adolescents (2) To find out how high the level of altruism is in adolescents. (3) Knowing how long the duration of playing online games with elements of violence in adolescents. (4) Proposing program topics based on the identification of altruism scale items that are less than optimal.

The type of research used is collaborative quantitative, and uses adolescent subjects with an age range of 13 to 16 years, totaling 100 students. The measuring instrument in this study uses a Likert scale with data collection techniques in the form of a survey. On the altruism scale variable, it can be seen that there are 39 valid items used, and the reliability value is 0.718. The reliability test in this study used the Alfa Cronbach technique.

The hypothesis test in this study shows that the correlation coefficient of Spearman's rho is 0.806, and r is 0.025 so it can be concluded that there is no significant relationship. So the hypothesis which states that there is a negative relationship between the intensity of playing online games with elements of violence and the level of altruism in adolescents is not proven. The results of the study show that: (1) There is no significant relationship between the intensity of playing violent online games and the level of altruism in adolescents. (2) The intensity of playing violent online games shows that 82% of the subjects are in the normal category while 18% are in the high category (addiction). (3) The majority of adolescents' levels of altruism are in the high category, with a percentage of 65%. (4) The 2 proposed topics of calcical guidance for items identified as less than optimal.

Keywords: Intensity of playing online games with elements of violence, Altruism, Adolescents.