

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS REMAJA
PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND
DI KAMPUNG SAWAH BESITANG,
KABUPATEN LANGKAT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area

Diajukan Oleh:

**YOHANNA MUTIARA SARI
18.860.0242**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/11/22

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

Access From (repository.uma.ac.id)30/11/22

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI : **HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KAMPUNG SAWAH BESITANG KABUPATEN LANGKAT**

NAMA MAHASISWA : **YOHANNA MUTIARA SARI**

NO. STAMBUK : **18.860.0242**

BAGIAN : **PSIKOLOGI PERKEMBANGAN**

**Disetujui Oleh:
Komisi Pembimbing
Pembimbing**

(Prof. Dr Abdul Munir, M.Pd)

MENGETAHUI:

Kepala Bagian

(Dinda Permata Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog)


(Hasanudin, Ph.D)

Tanggal Sidang

16 September 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Medan Area Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal
16 September 2022

Mengesahkan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area



(Hasanuddin, Ph.D)

Dewan Penguji

1. Hasanuddin, Ph.D
2. Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd
3. Babby Hasmayni, S.Psi, M.Si
4. Adelin Australiati Saragih, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Tanda Tangan

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yohanna Mutiara Sari
NIM : 188600242
Tahun Terdaftar : 2018
Program Studi : Psikologi Perkembangan

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan 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, 16 September 2022



Yohanna Mutiara Sari

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

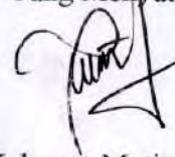
Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yohanna Mutiara Sari
NPM : 188600242
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demikian perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non- Exclusive Royalty- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna Game Online Mobile Legend Di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat.

Dengan hak bebas royalti noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, memformat-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 16 September 2022
Yang Menyatakan



Yohanna Mutiara Sari

MOTO

“Jika Allah yang menjadi alasan anda untuk hidup, maka takkan pernah ada alasan untuk menyerah.”

“Dorong dirimu sendiri, karena tidak ada orang lain yang akan melakukannya untukmu.”



RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

1. Nama : Yohanna Mutiara Sari
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat/Tanggal Lahir: Tebing Tinggi, 28 Januari 1999
4. Agama : Protestan
5. Nama Orangtua : Indra Jaya Perangin-Angin/Rupina
Pakpahan
6. Alamat : Jln. Hamparan-Perak Gg. Pertamina No.64
7. Nomor Hp : 082361129521
8. Alamat : yohannamutiara.sari.2801@gmail.com

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Wahidin Sudirohusodo Tamat Tahun 2011
2. SMP Swasta Yaspenhan 1 Medan Tamat Tahun 2014
3. SMA Negeri 16 Medan Tamat Tahun 2017

ABSTRAK

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KAMPUNG SAWAH BESITANG KABUPATEN LANGKAT

Oleh:

YOHANNA MUTIARA SARI
18.860.0242

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna *Game Online Mobile Legend* di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat. Hipotesis hubungan adalah adanya hubungan negative antara kontrol diri dan agresivitas terhadap remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja awal dengan usia 13-16 tahun di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat sebanyak 50 remaja. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *total sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala yang terdiri dari skala kontrol diri dan skala agresivitas yang disusun berdasarkan Skala Likert. Data penelitian di uji menggunakan *Product Moment*. Dari hasil analisis diketahui bahwa hipotesis diterima ($r_{xy} = -0.571$ dengan $p = 0,000 < 0,05$) artinya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi agresivitas. Sebaliknya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresivitas. Kontrol Diri dalam penelitian ini tergolong rendah dengan mean empirik = 50.34 > mean hipotetik = 55 dimana selisinya melebihi bilangan SD = 11.626. Agresivitas dalam penelitian ini tergolong tinggi dengan mean empirik 105.76 > mean hipotetik = 82.5 dimana selisihnya tidak melebihi bilangan SD = 19.056. Koefisien determinan (r^2) = 0,326. Ini menunjukkan bahwa kontrol diri memberikan kontribusi terhadap agresivitas 32,6%. Berdasarkan penelitian ini maka dapat diketahui masih terdapat 67,4% pengaruh dari faktor lain terhadap agresivitas yang tidak diungkap dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Agresivitas, Remaja

ABSTRACT

THE CORRELATIONAL OF SELF-CONTROL WITH THE AGGRESSIVENESS OF YOUTH MOBILE LEGEND ONLINE GAME USERS IN KAMPUNG SAWAH BESITANG, LANGKAT REGENCY

By:

YOHANNA MUTIARA SARI
18.860.0242

This study aimed to examine the correlation of Self-Control and Aggressiveness of Adolescent Mobile Legend Online Game Users in Kampung Sawah Besitang, Langkat Regency. The hypothesis of the relationship is that there is a negative relationship between self-control and aggressiveness towards adolescents. The subjects of this study were early adolescents aged 13-16 years in Kampung Sawah Besitang, Langkat Regency as many as 50 teenagers. The sampling technique used the total sampling method. The data collection method in this study used a scale consisting of a self-control scale and an aggressiveness scale based on a Likert scale. The research data was tested using Product Moment. From the results of the analysis, it is known that the hypothesis is accepted ($r_{xy} = -0.571$ with $p = 0.000 < 0.05$) meaning that the lower the self-control, the higher the aggressiveness. On the other hand, the higher the self-control, the lower the aggressiveness. Self-control in this study is low with empirical mean = 50.34 > hypothetical mean = 55 where the difference exceeds $SD = 11.626$. The aggressiveness in this study is high with an empirical mean of 105.76 > hypothetical mean = 82.5 where the difference does not exceed $SD = 19,056$. The coefficient of determinant (r^2) = 0.326. This shows that self-control contributes to aggressiveness 32.6%. Based on this research, it can be seen that there are still 67.4% of the influence of other factors on aggressiveness which is not disclosed in this study.

Keywords: Self-Control, Aggressive, Julvenile

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala karuniaNya dan senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang ditulis berjudul “Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna Game Online Mobile Legend di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat” penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, Department Psikologi Perkembangan.

Karya ilmiah ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari semua pihak yang terkait, dan selalu peduli kepada peneliti, oleh karena itu pada kesempatan ini juga dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. M. Erwin Siregar, MBA. Selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hasanuddin, Ph. D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan selaku ketua sidang.
4. Bapak Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Babby Hasmayni, S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, membimbing penulis, menyediakan waktu,

tenaga dan pikiran untuk membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Adelin Australiati Saragih, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku sekretaris yang telah banyak memberi masukan, membimbing penulis, menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada adik-adik di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat yang telah bersedia membantu mengisi angket penelitian.
8. Terima kasih banyak kepada seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan baru kepada peneliti, tanpa kalian peneliti bukanlah apa-apa.
9. Terima kasih untuk seluruh pegawai tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu peneliti dalam pengurusan berkas-berkas skripsi.
10. Ibu Fitriani, S.Sos selaku Lurah Bukit Kubuyang telah memberikan wadah bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan penelitian ini.
11. Yang teristimewa untuk Ibunda tercinta Rupina Pakpahan dan Ayahanda Indra Jaya Perangin-Angin, yang telah berhasil menjadi orang tua yang bertanggungjawab terhadap pendidikan anak-anaknya. Terima kasih untuk kasih sayang dan dukungan yang senantiasa kalian berikan kepada peneliti. Kalian adalah orang tua yang luar biasa yang diberikan Tuhan yang Maha Esa kepada kami putra-putri mu.

12. Saudara penulis, Christin Natalia Anggela, Uzia Gresanto Perangin - Angin untuk setiap dukungan dan sudah menjadi bagian dari semangat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada sahabat seperjuanganku tersayang Ruth Novia Panjaitan, S.Pd, Nilawati Nababan, Anggi Theresia Sirait, Meylani Lolina Br. Sembiring, Kris Riahta Guru Singa, Rinetty Uli Siringo-ringo, Samuel Ferdinan Simanjuntak, Edwin Marganda Tua Nainggolan, S.H, Manahan Dolok Saribu yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta selalu tulus membantu dalam keadaan senang maupun dalam keadaan sulit.
14. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Reg B1 dan Reg B3 Stambuk 18 Universitas Medan Area.
15. Semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
16. Untuk diri sendiri terimakasih sudah berjuang sampai pada titik ini tetap semangat untuk melanjutkan perjuangan berikutnya.

Medan, 16 September 2022
Peneliti

YOHANNA MUTIARA SARI
NPM 18.860.0242

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENYATAAN PLAGIASI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	
AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	
MOTTO	
RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Remaja	12
1. Pengertian Remaja.....	12
2. Tugas Perkembangan Remaja	12
3. Ciri-ciri Masa Remaja	13
B. Agresivitas	14
1. Pengertian Agresivitas.....	14
2. Aspek-Aspek Agresivitas.....	16
3. Faktor-Faktor Agresivitas	17
C. Kontrol Diri.....	23
1. Pengertian Kontrol Diri	23
2. Aspek-Aspek Kontrol Diri	24
3. Faktor-Faktor Kontrol Diri	26
D. Game Online	29
1. Pengertian Game Online.....	29
2. Jenis-Jenis Game Online	29
E. Hubungan Kontrol Diri Terhadap Agresivitas.....	32
F. Kerangka Konseptual.....	35
G. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Tipe Penelitian	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian	37
C. Definisi Operasional	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian	37
1. Populasi	37
2. Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Validitas dan Reabilitas	41
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Orientasi Kacah Penelitian	44
B. Persiapan Penelitian	45
1. Persiapan Administrasi	45
2. Persiapan Alat Ukur	46
C. Pelaksanaan Penelitian	49
1. Uji Validitas dan Reabilitas	49
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian	52
1. Uji Asumsi	52
2. Hasil Analisis Korelasi r Product Moment	54
3. Hasil perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	55
E. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	35

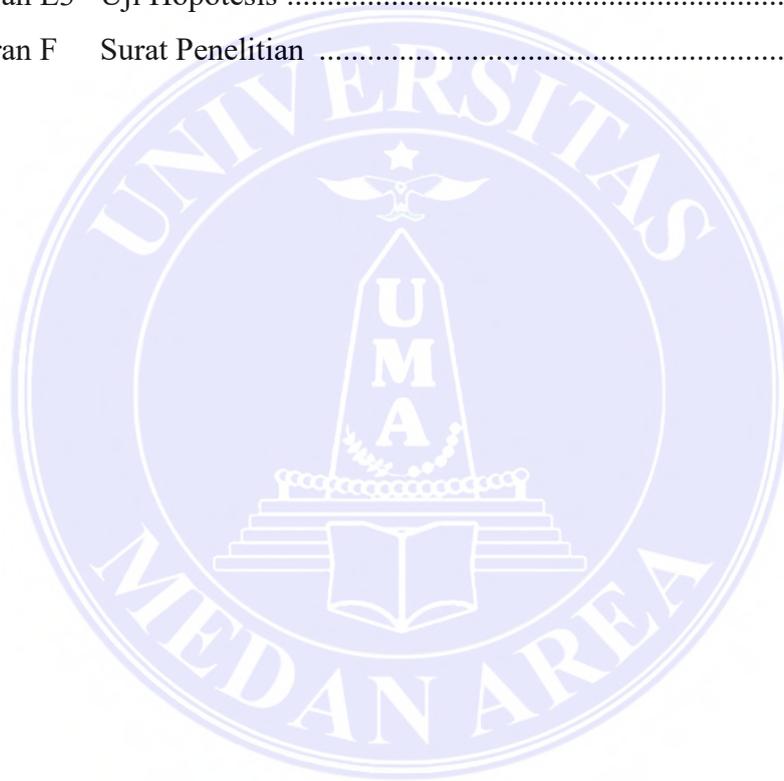


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rentan Skor Skala Variabel Kontrol Diri	40
Tabel 2. Rentan Skor Skala Variabel Agresivitas.....	41
Tabel 3. Taraf Signifikasi Korelasi.....	42
Tabel 4. Distribusi Penyebaran Butir-Butir Pernyataan Skala Kontrol Diri.....	47
Tabel 5. Distribusi Penyebaran Butir-Butir Pernyataan Skala Agresivitas	48
Tabel 6. Skala Kontrol Diri.....	49
Tabel 7. Skala Agresivitas	51
Tabel 8. Uji Reliabilitas	52
Tabel 9. Uji Normalitas.....	53
Tabel 10. Uji Linearitas	54
Tabel 11. Analisis <i>r Product Moment</i>	54
Tabel 12. Interpretasi Koefisien Korelasi	55
Tabel 13. Nilai Mean Hipotetik dan Empirik	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A <i>Screening</i>	67
Lampiran B Skala Penelitian.....	69
Lampiran C Skor Jawaban	76
Lampiran D Uji Validitas dan Realibilitas	79
Lampiran E1 Uji Normalitas	85
Lampiran E2 Uji Linearitas	87
Lampiran E3 Uji Hopotesis	90
Lampiran F Surat Penelitian	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Seorang remaja tidak dapat lagi dikatakan sebagai kanak-kanak, namun belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Remaja merupakan masa paling dinamis dalam kehidupan hal ini dikarenakan terjadi perkembangan yang sangat cepat baik perkembangan fisik, biologis, kognitif, maupun sosioemosional yang dimulai pada usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun (Santrok, 2007). Dalam perkembangannya seorang anak akan memasuki masa remaja, masa remaja merupakan transisi seorang anak menuju dewasa. Remaja memiliki arti luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan perubahan fisik. Awal masa remaja kira-kira dari 13-16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja mulai dari 16 atau 17 atau 18 tahun (Hurlock, 2006).

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang akan mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan sosial, perubahan moral, dan perubahan kepribadian. Santrok (2007) mengatakan bahwa remaja memiliki sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil serta sulit menahan dorongan nafsu. Saat sekarang ini banyak berita di media massa yang membahas tentang perilaku kekerasan yang dilakukan remaja baik secara individual atau kelompok, seperti: penganiayaan, pembunuhan, perkelahian, tawuran, pembullian dan lain sebagainya. Perilaku-perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (2016) bahwa perilaku agresif merupakan perilaku

yang merugikan orang lain.

Dalam hal ini media online mempunyai pengaruh yang besar pada diri seorang remaja dalam mengubah kepribadian, perubahan yang dimaksud yaitu melakukan tindak agresivitas, salah satu media online yang sangat di gemari oleh remaja adalah *game online* Permana (Pitakasari; Arentha Ayu; dkk, 2019). *Game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna (Fasya; Hafizha; dkk, 2017). Salah satu *game online* yang paling populer dan digemari oleh kalangan remaja di Indonesia adalah *Mobile Legends*. Game dengan pengguna aktif bulanan terbanyak adalah *Mobile Legends* (Anggreyani; Rainatha; dkk, 2020). *Mobile legend* merupakan produk *game mobile* pertama yang muncul dan langsung menjadi favorit para penggemar *game* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dan formatnya mirip dengan “*Warrior Arena*” dan “*League of Legends*” Handayani (Wibowo; Wira Adi; Kurniawan Afif, 2021).

Menurut Buss dan Perry (Sentana; Mohammad Arif; Intan Dewi Kumala, 2017) menyebutkan agresivitas adalah suatu keinginan untuk menyakiti perasaan orang lain, dengan mengekspresikan perasaan negatif seperti permusuhan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Agresi sesungguhnya merupakan suatu bentuk, usaha atau perilaku yang sengaja dilakukan untuk melukai atau menghancurkan secara fisik maupun psikologis pada diri orang lain, merupakan usaha paksaan atau suatu upaya mempertahankan kekuasaan, dominasi, atau status sosial seseorang (Mulyadi; Seto; dkk, 2016).

Banyaknya agresivitas yang terjadi pada remaja membuatnya menarik untuk diteliti. Agresivitas yang biasanya dilakukan oleh remaja salah satunya yaitu pertikaian. Pertikaian yang dilakukan oleh remaja bukan akhir-akhir ini saja terjadi, tetapi hal ini sudah terjadi berulang-ulang dan sangat merugikan. Saat ini meningkatnya agresivitas terhadap remaja terjadi karena pengaruh penggunaan *game online* yang dimainkan. Secara sadar dan berangsur-angsur remaja akan merekam apa saja yang dimainkannya dalam memori alam bawah sadarnya apalagi saat ini permainan yang digemari banyak anak remaja adalah sebuah *game* yang bersifat pembunuhan, penyiksaan, dan permainan kasar lainnya. Hal ini bisa menyebabkan timbulnya agresivitas terhadap remaja.

Kampung Sawah Kelurahan Bukit Kubu Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat termasuk lingkungan dengan pengguna *game online* yang cukup banyak. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua sekalipun bermain *game online*. *Game online* yang paling banyak diminati oleh kebanyakan kalangan di Kampung sawah adalah *game mobile legend*, terutama banyak diminati oleh kalangan remaja. *Game* ini biasa dimainkan dengan cara berkelompok dengan teman dan didalam *game mobile legend* ini dapat berkomunikasi langsung dalam bentuk suara sehingga semua pemain dapat berkomunikasi didalam *game*. Didalam *game mobile legend* biasanya selalu mengeluarkan skin-skin terbaru yang menarik untuk di beli, sehingga banyak pemain yang tak sungkan untuk membelinya walaupun harganya cukup mahal. Skin adalah pakaian/kostum karakter dalam game yang biasanya dapat membuat karakter si pemain menjadi lebih hebat daripada pemain lain yang tidak membeli skin skin tersebut.

Ada banyak kasus yang terjadi di Kampung Sawah mengenai agresivitas pengguna *game online mobile legend*. Pertama, Seorang anak mencuri uang orang tuanya hanya untuk membeli skin dalam *game mobile legend*. Itu cukup banyak terjadi di kampung sawah ini. Tak hanya mencuri uang orang tua, seorang anak remaja sampai rela mencuri sawit dari perkebunan orang lain hanya untuk memenuhi kebutuhannya dalam bermain *game mobile legend*. Tindakan ini cukup meresahkan karena banyak korban yang dirugikan, yaitu pemilik perkebunan dan pastinya orang tua dari si pemain *game online*, karena biasanya pencuri akan didenda jika tidak bisa mengganti rugi hasil curiannya, dan pastinya yang mengganti rugi adalah orang tua dari si pencuri. Kedua, saat bermain *game mobile legend* ada banyak terjadi perkelahian antar sesama pemain. Perkelahian ini biasanya terjadi karena salah satu dari tim yang bermain kurang baik/buruk saat bermain yang menyebabkan munculnya kata-kata makian oleh teman setimnya. Ini sangat sering terjadi pada pengguna *game online mobile legend* di Kampung Sawah. Dan biasanya pemain yang bermain buruk dalam tim juga akan menerima pembullian dari temannya yang lain karena permainannya yang jelek.

Adanya faktor yang mempengaruhi terjadinya tindakan agresivitas yang timbul dari seorang individu yang bisa dipengaruhi oleh faktor kepribadian yaitu kontrol diri, reaksi dalam mempengaruhi stimulus, kerentanan emosional, rasa stres, harga diri dan gaya atribusi permusuhan Krahe (Serena; Megatasya Kurnia, 2014). Serta ciri-ciri agresivitas menurut Medinus dan Johnson (dalam Dayakisni; Tri; Hudaniah, 2009) yang dimiliki oleh seorang yang berperilaku agresif yaitu: a). Menyerang secara fisik, yang termasuk didalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, dan merampas.

b). Menyerang suatu objek, yang dimaksud disini menyerang benda mati. c). Secara verbal atau simbolis, yang termasuk didalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut. d). Pelanggaran terhadap hak miliki atau menyerang daerah orang lain. Ciri-ciri tersebut dapat membantu lebih lanjut untuk mengetahui Model Agresivitas Remaja pengguna *game online mobile legend*.

Maka dari itu salah satu faktor penyebabnya adalah kontrol diri. Hal ini dikarenakan kontrol diri memiliki peran yang penting dalam menahan perilaku agresivitas. Kontrol diri berhubungan dengan bagaimana seseorang mengontrol perilaku emosionalnya beserta keinginan yang ada pada diri (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020). Menurut Ghufron dan Risnawati (2020) menjelaskan bahwa kontrol diri adalah salah satu faktor kepribadian yang dapat mengurangi timbulnya tindakan agresivitas. Menurut Guswani dan Kawuryan (dalam Sentana, dkk, 2017) mengatakan jika kontrol diri adalah salah satu faktor yang dapat menurunkan timbulnya tindakan agresivitas pada seseorang (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020).

Dilihat dari hasil wawancara yang telah terlaksana pada Senin, 21 Februari 2022 dengan Kepala Lingkungan yang ada di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat yaitu Kepala Lingkungan IV dan Kepala Lingkungan V:

“bukan hanya anak remajanya aja yang suka bermain game nak tapi anak-anak kecil sampai yang dewasanya juga suka main game online. Yang saya perhatikan untuk anak remajanya emang mereka suka main game dan mereka sering ngumpul sama teman-temannya untuk bermain game online itu, kayak diwarung atau warkop gitu nak, kalau anak remaja disini mana kenal waktu udah main game sampe tidur diwarkop pun mereka sama kawan-kawannya. Kalau disini nak orangtuanya udah ga terlalu peduli lagi sama anaknya, karena susah dibilangin anak-anaknya, dibilangin pun tetap juga ga didengar. Ehee kalau anak-anak disini kalau ga main game itu ya berantam lah kerjaannya. Bisa berantam sama teman sendiri gara-gara game nya itu, bisa nanti berantam sama anak

kampung lain, ntah siapa yang memulai dengan engga tahu lah saya. kalau ga ada uang nya untuk main game untuk beli rokoknya marninja lah mereka. Marninja itu mencuri sawit orang nak, kalau engga sawit orangtua nya diambilnya sawit PT perkebunan sawit lah mereka ambil. Ya kadang mau juga ketahuan sama PT perkebunan sawit itu nak, kalau udh ketahuan ya paling damai-damai lah antara pihak PT sawit nya sama orangtuanya dengan cara membayar denda. anak remaja disini waktu main game itu ngomong kasar udah biasa, depan orang tuanya pun mau dia ngomong kotor, dari pagi sampe malam pun saya lihat mereka main game, itu aja nya kerjaan mereka, kalau ga sekolah main game, nanti kalau udah pulang sekolah ke warung ngumpul sama teman langsung main game.”

(Wawancara Interpersonal, 2022)

Berikut hasil observasi dan wawancara yang diperoleh langsung dari remaja yang berusia 13 – 16 tahun pada tanggal 19 Febuari 2022 dapat dilihat dan dirangkumkan:

“Kalau lagi asik main game dan tiba-tiba ada yang mengganggu bisa langsung marah-marah sendiri kak atau melampiaskan kemarahan itu ke teman kak, kalau teman lagi ganggu aku main game suka emosi juga ke mereka kak, karena kan kalau main game itu harus fokus kak jadi ga bisa diganggu. Kalau kalah bermain game pasti langsung banting hp ke meja kak, kesal aja gitu kak karena kalah, kalau aku ga banting hp pasti menendang barang untuk melampiaskan kekesalan karena kalah bermain game, kesal aja gitu bawaannya kalau kalah game kak, makanya aku udah sering ganti hp kak karena main game kak. Pemain game online mobile legend disini udah biasa sih menggunakan kata-kata kasar kalau lagi main game sama teman-teman apalagi kalau udah kalah bermain game ohoo langsung aja keluar lah kata-kata kebun binatang itu kak, apalagi kalau ada teman yang iseng-iseng mengganggu pas lagi main game bisa tuh langsung ribut atau berantam, makanya jangan coba-coba lah ganggu orang kalau main game. Ia kak kalau main game suka ngerasa gampang marah atau gampang emosi kak, apalagi kalau kawan satu tim ga bagus mainnya, gondok kali lah lihatnya jadi pengen ku maki dia kak. Aku pernah curi sawit orangtua ku kak untuk beli diamond biar karakter dalam permainan ku lebih hebat, setelah itu ketahuan aku kak, habis lah aku dimarahi orangtuaku. Gimana lah kak biar menang aku harus beli diamond kak.”

(Wawancara Interpersonal, 2022)

Dari hasil wawancara diatas ditemukan bahwa remaja pengguna *game online mobile legend* di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat rata-rata sudah lebih dari satu tahun bermain *game online mobile legend* dan bermain > 5 jam sehari. Menurut Kukuh Pambuka Putra Pratiwi, et all (dalam Pratiwi, Rika

Riyana, dkk. 2018) yang didapat hasil bahwa anak yang kecanduan *game online* yaitu bermain selama > 3 jam/ hari dan > 21 jam/minggu. Sedangkan menurut Rika Agustina Amanda (Pratiwi; Rika Riyana; dkk, 2018) responden memainkan *game online* berulang kali dalam sehari, responden juga bermain di waktu libur, mereka tidak bisa membagi waktunya antara dunia maya dan dunia nyata, merasa dendam jika kalah bermain game online, menimbulkan gugup, takut dan menjadi gelisah, serta membuat pemainnya menjadi agresif sehingga lebih sensitif dan tempra mental.

Berdasarkan hasil wawancara diatas remaja yang berada di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat menunjukkan bahwa pemain yang bermain *game online mobile legend* menunjukkan perilaku agresif verbal kepada teman setimnya yang buruk dalam bermain *game online mobile legend* dengan mengucapkan kata-kata kasar (seperti: bego, tolol, bodoh, jancuk, dsb), selain itu merasa lebih mudah marah ketika sedang bermain *game online*, membanting *handphone*, memukul meja, menendang kursi, menimbulkan rasa benci dan ketika mengeluarkan kalimat kasar itu sangat wajar menurut mereka. Selain itu agresivitas yang terjadi pada remaja di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat yaitu remaja disana mencuri buah sawit milik milik PT perkebunan sawit, hal tersebut dilakukan untuk membeli diamond agar karakter dalam permainannya menjadi lebih kuat atau hebat sehingga dapat memenangkan permainan, selain digunakan untuk membeli diamond uangnya digunakan untuk membeli rokok. Informasi tersebut di dapatkan dari pengakuan Kepala Lingkungan (KEPLING) yang berada di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat dengan melakukan wawancara. Tingkat agresivitas yang terjadi pada remaja dilokasi penelitian

menunjukkan tingkat kriminal.

Game online dapat membuat penggunanya tidak dapat mengendalikan keinginan untuk selalu bermain game sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tingginya intensitas pemain game online. Ini akan sangat mempengaruhi mereka yang dapat mendatangkan dampak buruk bagi mereka. Ketagihan bermain game online memberikan dampak bagi penggunanya yaitu hilangnya kontrol diri, menarik diri, melemahnya fungsi, tidak mampu mengambil keputusan, cemas, dan timbulnya agresi (Ismail A., 2017). Remaja seharusnya mampu menahan rangsangan yang bersifat emosional baik di dalam maupun di luar dirinya, sehingga segala sesuatu yang dianggap kurang baik dapat dikendalikan.

Remaja seharusnya sudah mulai mengerti mana yang baik dan buruk untuk dilakukan. Jika seorang remaja tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik, maka remaja akan dikuasai oleh dorongan dan keinginan yang menyebabkan timbulnya perilaku-perilaku yang tidak baik pada remaja (Hutasuhut; Chairiatun Nisah, 2020). Kontrol diri yang tidak dapat berkembang dengan baik akan menghambat proses pendewasaan individu karena pendewasaan seseorang tergantung kemampuan individu untuk melakukan pengontrolan terhadap dirinya sendiri. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya (Hurlock, 2006).

Beberapa hasil penelitian yang peneliti temui mengenai agresivitas pengguna *game online* hanya menitikberatkan pada sampel remaja yang senang bermain *game online* saja. Penelitian yang akan peneliti lakukan terkait sejauh mana hubungannya kontrol diri terhadap tindakan agresivitas yang terlihat pada remaja pengguna game online, menitikberatkan kepada remaja yang bermain

game online mobile legend. Peneliti mencoba meneliti agresivitas pada remaja awal yang berusia 13 – 16 tahun yang merasa gampang emosional ketika bermain *game online mobile legend* yang akan mengakibatkan kontrol dirinya berkurang.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dengan merumuskannya kedalam judul penelitian sebagai berikut “Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna Game Online Mobile Legend di Kampung Sawah Kabupaten Langkat”.

B. Identifikasi Masalah

Pada masa sekarang remaja sulit untuk mengendalikan diri dari teknologi, terutama dari *game online* yang semakin lama semakin berkembang pesat. *Game online* sangat digemari oleh penggunanya dari kalangan anak-anak sampai dewasa awal. *Game online* membuat penggunanya terikat oleh waktu, karena penggunanya tidak akan puas ketika mereka tidak bisa memenangkan *game* tersebut, hal tersebut membuat pengguna *game online* akan menghabiskan banyak waktu ketika ia bermain *game*. Hal tersebut akan membuat penggunanya kecanduan terhadap *game online* yang dapat memberikan dampak seperti penarikan diri dari lingkungan sosial, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, bahkan akan mengalami gangguan psikologis. Perilaku agresivitas yang muncul seperti amarah yang tidak bisa dikendalikan. mengeluarkan kata-kata kasar pada saat mereka kalah bermain *game*, memukul teman yang menggangukannya pada saat bermain *game*, membanting hp ketika jaringan tidak bagus. Remaja pengguna *game online* yang memunculkan perilaku agresivitas perlu memiliki kontrol diri. Kontrol diri mampu menahan tindakan agresivitas remaja sehingga dapat menurunkan agresivitas dengan memerhatikan peraturan

dan norma sosial yang ada padamasayarakat.

Pada perspektif yang ada penggunaan *game online* dapat menyebabkan dampak negatif bagi penggunanya. Namun, dari sudut pandang yang lain dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya karena dapat mengasah kemampuan otak, dibuktikan dengan adanya turnamen yang diselenggarakan untuk pemain *game*. Turnamen tersebut bahkan diselenggarakan di tingkat kota, nasional, bahkan internasional. Banyaknya penelitian yang membahas mengenai agresivitas pada pengguna *game online* yang terjadi pada remaja menunjukkan bahwa sudah tingginya tingkat agresivitas yang dimunculkan, hal ini menunjukkan masalah utama yang ada pada remaja. Penggunaan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan kecanduan yang dapat mengakibatkan agresivitas yang ada pada remaja semakinmeningkat.

Dimana ketika pengguna *game online* mempunyai kontrol diri yang tinggi maka akan mengurangi tingginya agresivitas pada anak remaja pengguna *game online*. Dengan uraian yang diatas peneliti tertarik untuk mencari tahu Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna *Game Online Mobile Legends* di Kampung Sawah Kabupaten Langkat.

C. Batasan Masalah

Agar terhindar dari meluasnya penelitian mengenai kontrol diri terhadap agresivitas, harus dilakukan pembatasan masalah. Peneliti akan membatasi penelitian yang akan dilakukan oleh remaja awal dengan usia 13-16 Tahun dengan bermain *game online mobile legend* >5 jam/hari di Kampung Sawah Besitang, Kabupaten Langkat. Dalam melihat kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend*.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang ada, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “adakah hubungan kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend* di Kampung Sawah Besitang, Kabupaten Langkat?”.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legends*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Berharap bisa memberikan kontribusi pada bidang ilmu psikologi dalam mendalami fenomena yang terjadi dikaitkan dengan penggunaan *handphone* dalam permainan *game online* dari pendapat ilmu-ilmu psikologi. Sebagai bahan referensi akademik mengenai hal yang berkaitan dengan konsep mengenai kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend*.

2. Manfaat praktis

Harapannya bisa menyumbangkan informasi untuk orang tua sehingga bisa mendampingi anak dalam proses pertumbuhan sehingga anak remaja pengguna *game online* dapat mengontrol diri mereka dengan baik. Bagi remaja, agar mengetahui pentingnya informasi mengenai hubungan kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Menurut Santrok (2007) masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional (Santrok, 2007). Hurlock (2006) remaja memiliki arti yang luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan perubahan fisik. Awal masa remaja kira-kira dari 13-17 tahun, dan akhir dari masa remaja mulai dari 17 tahun atau 18 tahun. Sedangkan menurut Santrock (2002) awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun (Hurlock E. B, 2006).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, dimana umur mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak dan juga belum digolongkan kedalam dewasa.

2. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja menurut Hurlock (2006) adalah sebagai berikut:

- 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 yang bertanggung jawab

- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya
- f. Mempersiapkan karir ekonomi
- g. Mempersiapkan karir dan keluarga
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis.

3. Ciri-ciri Masa Remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. (Hurlock, 2006) menyatakan ciri-ciri remaja sebagai berikut:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting, karena perkembangan fisik yang cepat dan penting di sertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan, adanya suatu perubahan sikap dan perilaku dari anak-anak ke menuju dewasa.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, karena ada 5 perubahan yang bersifat universal yaitu perubahan emosi, tubuh, minat dan pola perilaku, dan perubahan nilai.
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah, karena pada masa kanak-kanak masalah-masalahnya sebagian besar diselesaikan oleh guru dan orang tua sehingga kebanyakan remaja kurang berpengalaman dalam mengatasi masalah.
- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, karena remaja berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya.

- f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, karena adanya anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi.
- g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Karena remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, karena remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan orang dewasa.

B. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Buss dan Perry (Sentana, dkk, 2017) menyebutkan agresivitas adalah suatu keinginan untuk menyakiti perasaan orang lain, dengan mengekspresikan perasaan negatif seperti permusuhan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam ensiklopedia psikologi sosial Manstead dan Hewstone (Faturochman., 2009) Agresivitas adalah segala bentuk perilaku yang disengaja terhadap individu lain dengan tujuan untuk melukainya dan pihak yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya.

Menurut Aronson, Wilson dan Akert (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu. Menurut Goldstein (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) agresi adalah semua motif dimana individu menyerang, melukai dan kadang saling membunuh. Individu agresif secara verbal

untuk menyakiti atau berusaha mengancurkan reputasi oranglain.

Menurut Baron dan Byne (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) Agresivitas adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan tujuan melukai atau mencelakakan individu lain. Myers, mengatakan tingkah laku agresif adalah tingkah laku fisik atau verbal untuk melukai orang lain.

Menurut Berkowitz (Mulyadi; Seto; dkk, 2016), agresi merupakan sebagai suatu bentuk, usaha atau perilaku yang sengaja dilakukan untuk melukai atau menghancurkan secara fisik maupun psikologis pada diri orang lain, merupakan usaha paksaan atau suatu upaya mempertahankan kekuasaan, dominasi, atau status social seseorang. Sedangkan menurut Flannery, Vazsonyi dan Waldman (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) mengatakan bahwa agresi adalah suatu cara untuk mengatasi perlawanan dengan kuat atau menghukum orang lain.

Gannon, Ward, Beechdan Fisher (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) mendefinisikan agresi sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun verbal terhadap individu lain atau terhadap objek- objek lain. Selanjutnya menurut Khare (Mulyadi; Seto; dkk, 2016) agresi adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas adalah perilaku yang bertujuan untuk melukai dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun lisan sehingga menyebabkan kerusakan, kerugian, dan bahkan dapat mendorong perilaku yang menarik diri.

2. Aspek-Aspek Agresivitas

Bush dan Perry (Serena; Megatasya Kurnia, 2014) menyatakan bahwa agresivitas dibagi menjadi 4 aspek, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik dan agresi verbal ditujukan untuk mewakili komponen motoric dalam agresivitas, sementara kemarahan dan permusuhan ditujukan untuk mewakili afektif dan kognitif dalam agresivitas.

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Agresi fisik (*Physical Aggression*)

Adalah jenis perilaku paksa yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk menyakiti atau membahayakan seseorang. Tingkah laku yang memaksa ini digambarkan melalui kontak antara si penyerang dan orang yang bersangkutan.

b. Agresi verbal (*Verbal Aggression*)

Adalah agresivitas yang dilakukan melalui kata-kata. Agresi verbal dapat berupa kata-kata kasar, sindiran, fitnah, dan sarkasme.

c. Kemarahan (*Anger*)

Adalah suatu bentuk agresivitas tidak langsung berupa perasaan benci kepada orang lain atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Adalah komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan.

Aspek agresivitas menurut Medinus dan Johnson (Dayakisni; Tri; Hudaniah, 2009) mengelompokkan perilaku agresif menjadi empat aspek, yaitu:

- a. Menyerang fisik, yang termasuk di dalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu objek, yang dimaksudkan disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
- c. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk di dalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.
- d. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah yang lain.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek agresivitas terdiri dari agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan, baik secara aktif maupun pasif, guna mencapai tujuan tertentu yang dapat menimbulkan efek kerusakan pada objek atau sasaran yang dituju.

3. Faktor-Faktor Agresivitas

Menurut Ghufron dan Risnawati (2020) Menjelaskan bahwa kontrol diri salah satu faktor kepribadian yang dapat menekan munculnya perilaku agresi. Kontrol diri merupakan suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu kearah konsekuensi yang positif

Sehubungan dengan perilaku agresivitas yang muncul dari diri individu (Jamal; Nur Azizah; Rini Sugiarti, 2021) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresivitas pada individu yaitu:

- a. Faktor Eksternal merupakan faktor-faktor yang memiliki keterkaitan dengan lingkungan sosial yang ada di sekitar individu dapat dalam bentuk

kata-kata dan atau tindakan orang lain.

Faktor agresi secara sosial antara lain yaitu:

- (1) Frustrasi yang merupakan pengalaman dan perasaan yang tidak menyenangkan ketika sesuatu atau seseorang menghalangi individu untuk mencapai sesuatu.
 - (2) Provokasi langsung baik secara verbal dari orang lain yang memicu individu untuk menyamai ataupun melebihi provokasi tersebut.
 - (3) Agresi yang dipindahkan kepada orang lain yang dianggap bukan figur otoritas.
 - (4) Pemaparan kekerasan baik secara fisik maupun verbal di media membuat individu yang melihatnya mengimitasi perbuatan tersebut.
 - (5) Keterangsangan secara seksual dan agresi yang meningkat dapat meningkatkan perilaku agresif.
- b. Faktor Internal adalah faktor-faktor dari dalam diri individu seperti perilaku dan karakteristik yang memicunya melakukan perilaku yang agresif baik secara fisik maupun verbal.

Faktor-faktor pribadi yang memicu perilaku agresif antara lain adalah

- (1) Pola perilaku manusia, pola perilaku tipe A cenderung lebih mudah marah dan lebih agresif dibandingkan individu dengan pola perilaku tipe B.
- (2) Tingkat narsisme yang tinggi akan menimbulkan reaksi agresi yang tinggi terhadap perilaku orang lain yang mengancam egonya yang besar.
- (3) Perbedaan gender di mana laki-laki dan perempuan memiliki tingkat agresivitas yang berbeda.

- c. Faktor Situasional merupakan faktor-faktor penyebab agresi baik fisik maupun verbal yang berkaitan dengan situasi di mana perilaku agresif tersebut muncul atau terjadi. Faktor situasional yang mempengaruhi agresi antara lain suhu dan udara yang tinggi serta konsumsi alkohol dapat meningkatkan agresivitas seseorang baik secara fisik maupun verbal.

Faktor-faktor agresivitas ada beberapa macam diantaranya:

a. Faktor Kepribadian

Temuan-temuan mengenai peran kepribadian dalam agresi memang masih terbatas jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang melihat dampak berbagai faktor situasional dalam agresi (Krahe, 2001). Sekalipun demikian beberapa konstruk kepribadian telah diusulkan untuk menjelaskan berbagai perbedaan individu dalam agresi. Khare (2001) menyatakan beberapa konstruk kepribadian dapat menyebabkan perbedaan individu dalam perilaku agresi, antara lain:

1) Iritabilitas

Caprara menyatakan aspek iritabilitas mengacu pada kecenderungan untuk bereaksi secara impulsif, kontroversial, atau kasar terhadap provokasi atau sikap tidak setuju bahkan yang paling ringan sekalipun, yang bersifat habitual. Orang-orang yang dalam keadaan irritable memperlihatkan tingkat agresi yang meningkat dibandingkan individu-individu yang nonirritable.

2) Kerentanan Emosional

Caprara menyatakan kerentanan emosional didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk mengalami perasaan tidak nyaman, putus

asa, tidak kuat dan ringkih. Orang-orang yang rentan secara emosional memperlihatkan agresivitas verbal yang lebih tinggi.

3) Pikiran Kacau Versus Perenungan

Caprara menyatakan pikiran kacau versus perenungan menggambarkan sejauh mana seseorang yang mendapatkan stimulus agresivitas verbal langsung menanggapi secara negatif atau mampu memikirkan pengalaman tersebut.

4) Kontrol Diri

Konstruk kontrol diri mengacu pada hambatan internal yang seharusnya mencegah keterlepasan kecenderungan respon agresivitas verbal. Penelitian Baumeister dan Boden (dalam Krahe, 2001) berdasarkan temuan bahwa perilaku kriminal seringkali dibarengi dengan kekurangan kontrol diri pada berbagai aktifitas lainnya (perokok berat, konsumsi alkohol yang berlebihan) mendukung pendapat bahwa masalah kontrol diri secara umum mendasari perilaku agresivitas verbal.

5) Harga Diri

Harga diri telah lama dianggap sebagai faktor penting yang menjelaskan perbedaan individu dalam agresivitas verbal. Secara umum, diasumsikan rendahnya harga diri akan memicu perilaku agresivitas verbal, bahwa perasaan negatif mengenai “diri” akan membuat orang lebih berkemungkinan menyerang orang lain. (Kuss, 2012). Tetapi dalam penelitian Baumeister dan Boden, mereka berpendapat bahwa individu-individu dengan harga- diri tinggi lebih rentan terhadap perilaku agresivitas verbal, terutama dalam menghadapi stimulus negatif yang dipersepsikan sebagai ancaman terhadap harga diri mereka yang tinggi.

- 6) Gaya Atribusi Bermusuhan Konsep ini mengacu pada kecenderungan kebiasaan seseorang untuk menginterpretasi stimulus ambigu dengan cara bermusuhan dan agresivitas verbal. Hasil penelitian Burks menunjukkan bahwa struktur pengetahuan mengenai permusuhan menyebabkan anak-anak menginterpretasi stimulus sosial dengan cara yang lebih negatif sehingga mereka lebih berkemungkinan berkemungkinan untuk merespon dengan cara agresivitas verbal.

Menurut Bukhori (2008), ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya agresivitas, antara lain:

a. Stres

Menurut Crider, Goethals, Kavanough, dan Solomon (dalam Bukhori,2008) bahwa stres merupakan reaksi terhadap ketidakmampuan untuk mengatasi gangguan fisik terhadap ketidak mampuan untuk mengatasi gangguan fisik dan psikis. Roediger, Rushton, Capaldi, dan Paris (1984) menyatakan bahwa stres muncul karena adanya ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikis dan adanya perasaan bahwa individu tidak mampu mengatasinya. Munculnya stres selain tergantung pada kondisi eksternalnya. Jadi sangat dimungkinkan adanya reaksi yang berbeda antara seseorang dengan yang lain meskipun mengalami kondisi stres yang sama.

- b. Deindividuasi Pada saat individu diketahui identitasnya, maka akan bertindak lebih anti sosial. Menurut Koeswara (dalam Bukhori,2008) menyatakan bahwa deindividuasi bisa menagrahkan individu pada kekuasaan, dan perilaku agresif yang dilakukan menjadi lebih intens.

Deindividuasi memiliki efek memperbesar keleluasaan individu untuk melakukan agresi, karena deindividuasi menyingkirkan atau mengurangi peranan beberapa aspek yang terdapat pada individu, yakni identitas diri atau personalitas individu perilaku maupun identitas diri korban agresi, serta keterlibatan emosional individu perilaku, agresi terhadap korban.

c. Kekuasaan

Menurut Weber (dalam Bukhori,2008) kekuasaan adalah kesempatan dari seseorang atau kelompok orang untuk merealisasikan keinginan-keinginannya dalam tindakan komunal bahkan meskipun harus berhadapan dengan perlawanan dari seseorang atau kelompok orang lainnya yang berpartisipasi dalam tindakan komunikasi itu. Peranan kekuasaan sebagai pengarah kemunculan agresi tidak dapat dipisahkan dari salah satu aspek menunjang kekuasaan itu, yakni pengabdian dan kepatuhan (compliance). Para pemegang otoriter amat lazim mengeksploitasi kepatuhan pengikutnya untuk menyingkirkan oposan-oposan dalam rangka memelihara establishment kekuasaannya. Bahkan kepatuhan itu sendiri diduga memiliki pengaruh yang kuat terhadap kecenderungan dan intensitas agresi individu (Koeswara, 1998).

d. Efek Senjata

Terdapat dugaan bahwa senjata memainkan peranan dalam agresi tidak saja karena fungsinya mengefektifkan dan mengefisiensikan pelaksanaan agresi, tetapi juga karena efek kehadirannya.

e. Provokasi Mayor (dalam Bukhori,2008) menyatakan bahwa provokasi bisa mencetuskan agresi karena provokasi itu oleh pelaku agresi dilihat sebagai

ancaman yang harus dihadapi dengan respon agresif untuk meniadakan bahaya yang diisyaratkan oleh ancaman itu.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor agresivitas mempengaruhi faktor internal dalam diri individu yaitu kontrol diri yang adalah latar belakang dari anak remaja yang berperilaku agresivitas. Kontrol diri merupakan salah satu faktor dari adanya perilaku agresivitas.

C. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Goldfried dan Merbaum (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020), Mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat mengarahkan individu kepada konsekuensi positif. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan. Calhoun dan Acocella (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020) mendefinisikan kontrol diri sebagai peraturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Menurut Ghufron, Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, selalu conform dengan

orang lain, dan menutupiperasaannya (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020).

Menurut Harlock (2006) kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku melalui pertimbangan kognitif sehingga dapat membawa kearah konsekuensi positif. Kemampuan mengontrol diri berkaitan dengan bagaimana seseorang mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya (Hurlock E. B, 2006).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu agar selalu mengarahkan, mengendalikan, mengatur, dan mengubah perilaku individu kearah yang lebih baik dan positif.

2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Averill (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020) menyebutkan bahwa dalam kemampuan mengonkontrol diri memiliki 3 aspek. Averill menyebutkan kontrol diri dengan sebutan kontrol personal yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decisional control*).

a. Behavior Control

Behavior control merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan dalam mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*).

Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu yang menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan. Apakah dirinya sendiri atau aturan perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya dan bila tidak mampu individu akan menggunakan sumber eksternal. Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa carayang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menempatkan tenggang waktu diantara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

b. *Cognitive control*

Merupakan kemampuan individu yang dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri dari dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*), dan melakukan penilaian (*appraisal*). Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. *Decisional control*

Merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau tindakan

berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memiliki berbagai kemungkinan tindakan.

Menurut Block dan Block (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020), membagi kontrol diri menjadi tiga aspek, yaitu

- a. *Over* kontrol merupakan kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahandiri dalam bereaksi terhadap stimulus.
- b. *Under* kontrol merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impulsivitas dengan bebas tanpa perhitungan yang masak.
- c. *Appropriate* kontrol merupakan kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek kontrol diri yaitu afektif yang mencakup sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengontrol perilaku
- b. Kemampuan mengontrol stimulus
- c. Kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian
- d. Kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian

3. Faktor-Faktor Kontrol Diri

(Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020) menyebutkan bahwa faktor-faktor psikologis dari kontrol diri adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal

Yaitu yang meliputi faktor usia dan kematangan, artinya apabila usia

individu semakin bertambah maka kemampuan kontrol diri individu tersebut semakin baik dan akan semakin matang.

b. Faktor Eksternal

Yaitu meliputi keluarga, karena dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Apabila orang tua menerapkan sikap disiplin kepada anaknya secara intens sejak dini, dan tetap konsisten terhadap semua konsekuensi dari perbuatan anaknya yang menyimpang dari aturan yang telah ditetapkan, maka sikap kekonsistenansian ini akan diinternalisasi anak yang kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri yaitu:

a. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi kontrol diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda (unik) dan hal inilah yang akan membedakan pola reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Ada seseorang yang cenderung reaktif terhadap situasi yang dihadapi, khususnya yang menekan secara psikologis, tetapi ada juga yang lamban memberikan reaksi.

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang berperan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Situasi yang dihadapi akan dipersepsi berbeda oleh setiap orang, bahkan terkadang

situasi yang sama dapat dipersepsi yang berbeda pula sehingga akan mempengaruhi cara memberikan reaksi terhadap situasi tersebut. Setiap situasi mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang (Rahman; Faisal, 2020).

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang, sehingga seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang bereaksi dengan menggunakan pola fikir yang telah kompleks dan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

e. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga

akan sangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang baik disbanding orang yang lebih muda (Dayakisni; Tri; Hudaniah, 2009).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kontrol diri yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal.

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online adalah komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tumpuhan layanan dari perusahaan penyedia jasa online dan dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (Latifa; Rena; dkk, 2018).

2. Jenis-Jenis Game Online

Jenis – jenis permainan dalam game online (Serena; Megatasya Kurnia, 2014) terbagi dalam beberapa jenis yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Game ini salah satu jenis game online dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu dapat dimiliki oleh karakter yang dapat diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuan bertempur dan untuk melawan musuh. Dalam permainan ini lebih ditekankan pada aspek kolaborasi bukan kompetisi. Interaksi sosial dalam permainan jenis

ini sangat diperlukan, karena pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan yang lebih rumit dan harus bergabung dalam “organisasi” atau “suku” dari pemain lain agar mengalami peningkatan dalam permainan (Wan & Chiou,2007). Saat ini, permainan jenis ini yang populer di dunia adalah World of Warcraft, Guild Wars dari Amerika, Final Fantasy dari Jepang, dan Lineage dari Korea. Permainan jenis ini yang populer di Indonesia adalah Ragnarok, Perfect World, Seal Online, Ran Online, Audition Ayo Dance, Risk Your Life (RYL), Tantra, Gunbound, Getamped, dan masih banyak lagi.

b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)

Definisi MMORTS adalah salah satu jenis game online yang didalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari game online yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. Permainan yang populer dari jenis ini adalah WarCraft (1994), Command and Conqueror (1995), Total Annihilation (1997), StarCraft (1998), SimCity (1999).

c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Definisi MMOFPS adalah satu jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresivitas. Biasanya dalam game ini sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain dapat bermain secara sendiri-sendiri (single)

atau juga bisa membentuk tim dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Dikarenakan sangat banyak jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh game dari MMOFPS ini adalah *World War II Online* (2001), *Point Blank* dan *Planet Side* (2003). Contoh dari jenis game ini yang terkenal di Indonesia adalah *Counter Strike* (Ulum Bahrul, 2018).

Selain jenis-jenis game online diatas, belakangan ini ada jenis game online terbaru yang sudah berkembang dan sangat banyak dimainkan oleh masyarakat di Indonesia, game tersebut adalah *Multi player Online Battle Arena* (MOBA). Game jenis ini bersifat strategi, biasanya dapat dimainkan oleh 10-20 orang dalam 1 kali permainan (Trisnawati; Junia; dkk, 2014).

MOBA sebenarnya hamper mirip dengan game yang ber-genre RPG, karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam MOBA masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. MOBA memiliki beberapa jenis hero yang bisa kita katakan sebagai jagoan. Setiap hero memiliki skill atau kemampuan yang berbeda-beda. Setiap orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya (Novrialdy; Eryzal, 2019).

Game jenis multiplayer online battle arena (MOBA) ini sempat menjadi peringkat pertama di Play Store yang artinya berada pada kategori ‘populer’. Seperti permainan MOBA pada biasanya, terdapat karakter- karakter yang

pastinya jadi kesukaan untuk tiap pemain, sebab tidak hanya mempunyai keahlian yang luar biasa dan lebih gampang digunakan.

Game yang dirancang untuk smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis.

Dimasing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Kerjasama regu jadi kunci di game ini. Tiap hero mempunyai skill yang berbeda satu sama lain, sebab itu menguasai kepribadian dari hero yang digunakan jadi perihal yang sangat fundamental. Menurut sumber, *game* ini banyak disukai oleh anak-anak dan juga remaja laki-laki. Dalam penelitian ini jenis *game* yang digunakan adalah *Mobile Legends*.

E. Hubungan Kontrol Diri Terhadap Agresivitas

Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya (Hurlock, 2006) . Pada remaja dikatakan sudah mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remajanya tidak meledak emosinya dihadapan orang lain (Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S, 2020)

Perilaku remaja sebagai anak tidak lepas dari kemampuan kontrol diri yang dimilikinya. Remaja yang mempunyai kontrol diri tinggi akan mampu

memandu, mengarahkan, dan mengatur perilakunya. Remaja akan memperhatikan norma subjektif sebelum bertindak mengenai perilaku apa yang diterima dan tidak diterima oleh masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Guswani (2011) tentang hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja yang dilakukan di Kudus Jawa Tengah perilaku agresi sangat tinggi 13 orang (8,67%), tinggi 33 orang (22,%), sedang 51 orang (34%), rendah 48 orang (32%), dan sangat rendah 5 orang (3,33%), sedangkan sebaran tingkat kematangan emosi di Kudus adalah sebagai berikut : tingkat kematangan emosi sangat tinggi ada 8 orang (5,33%), tinggi ada 41 orang (27,33%), sedang ada 58 orang (38,67%), rendah ada 30 orang (20%), dan sangat rendah ada 13 orang (8,67%).(Guswani, 2011)

Terjadinya perilaku agresivitas dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu dipengaruhi oleh faktor kepribadian yaitu kontrol diri, reaksi dalam mempengaruhi stimulus, kerentanan emosional, rasa stres, harga diri dan gaya atribusi permusuhan Krahe (Serena; Megatasya Kurnia, 2014). Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur dirinya dalam menahan agresivitas yang muncul saat bermain *game online*. Akibatnya muncul konsekuensi negative yang menyertainya, sedangkan individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengarahkan dirinya dalam mengatur perilaku saat bermain *game online*.

Badura (Sentana, 2017) mengatakan bahwa perilaku agresivitas merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukan perilaku yang dibawa oleh individu sejak lahir. Badura menyatakan bahwa anak-anak sejak usia dini dapat memiliki perilaku agresi hanya dengan mengamati perilaku agresi lingkungannya, seperti

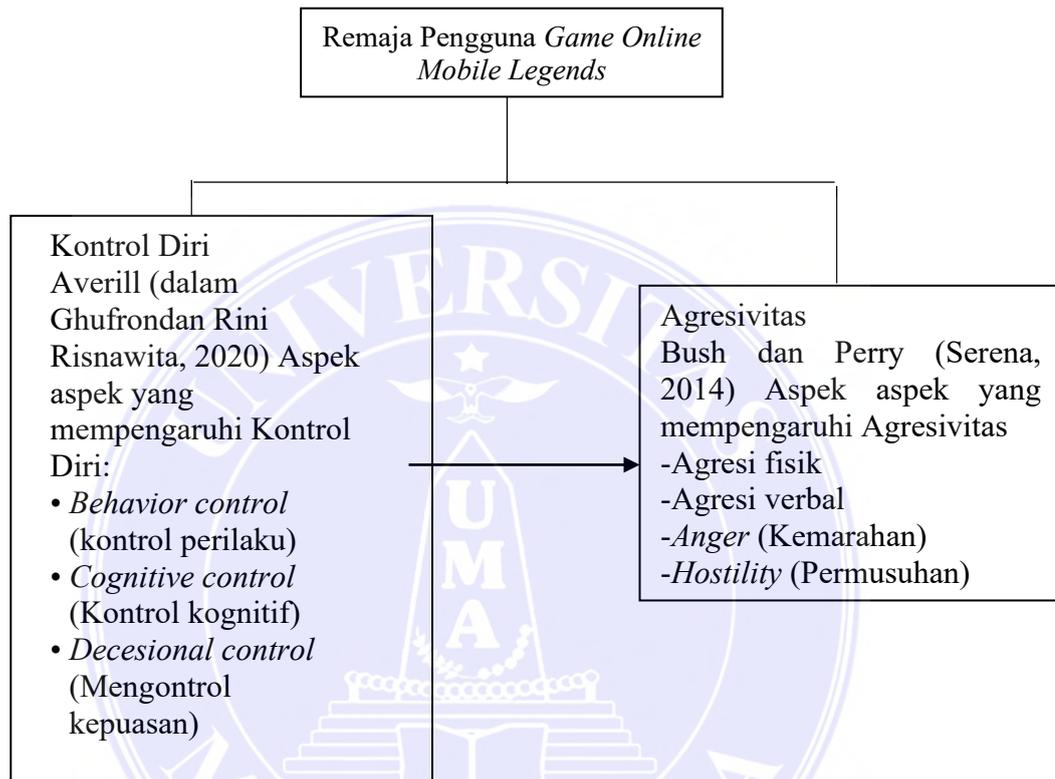
orang tua, pengasuh, guru. Badura (Sentana, 2017) mengatakan bahwa individu belajar banyak perilaku melalui peniruan, bahkan tanpa adanya penguatan (*reinforcement*) sekalipun yang individu terima. Individu dapat meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model, dan akibat yang ditimbulkannya atas model tersebut, termasuk agresi dan kontrol diri.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sentana, 2017) yang berjudul Agresivitas dan Kontrol Diri Pada Remaja di Banda Aceh. Penelitian ini mempunyai subjek penelitian sebanyak 270 remaja di Banda Aceh yang berusia 15 – 19. Hasil dari penelitian ini menyatakan persentase subjek yang berusia 15 tahun sebanyak 18,48%, usia 16 tahun sebanyak 28,15%, usia 17 tahun sebanyak 47,78%, usia 18 tahun sebanyak 10,37%, dan usia 19 tahun sebanyak 2,22%. Subjek penelitian dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 38,52% dan perempuan sebanyak 61,48%. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang negatif diantara agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. Hubungan negatif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri pada remaja. Artinya kecanduan *game online* yang ada dikalangan remaja terkait dengan kurangnya kontrol diri. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak dapat mengendalikan emosi mereka dari pada pemain pada umumnya (Rani; Devita; dkk, 2019).

Penelitian yang diatas menunjukkan bahwa kontrol diri membawa pengaruh sangat besar terhadap perilaku agresivitas, dikatakan oleh Baumeister (Sentana, 2017) kontrol diri adalah suatu kemampuan diri untuk mengabaikan respon tertentu untuk menyesuainya dengan oranglain, yang bersangkutan dengan hal-hal positif. Ketika agresivitas yang ada pada individu menjadi aktif,

maka kontrol diri dapat membantu untuk menahan keinginan untuk melakukan perilaku agresi (Trisnawati; Junia; dkk, 2014).

F. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

G. Hipotesis

Berdasarkan dari paparan teoritis dan kerangka konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend*. Semakin tinggi kontrol diri pada remaja pengguna *game online mobile legends* maka semakin rendah tingkat agresivitas yang ditampilkan. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kontrol diri pada remaja pengguna *game online mobile legend* semakin tinggi tingkat agresivitas yang ditampilkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

Unsur penting dalam sebuah penelitian ilmiah adalah suatu metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam sebuah penelitian yang sedang dihadapi. Menurut (Sugiyono, 2017). Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Pada bab ini akan menguraikan mengenai: (a). tipe penelitian, (b) Identifikasi variabel, (c) defenisi operasional, (d) subjek penelitian, (e) teknik pengumpulan data, (f) metode analisis data.

A. Tipe Penelitian

Penelitian Kuantitatif adalah sesuatu yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggubakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitaif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur variabel bebas dan variabel terikat dengan menggunakan angka-angka yang diolah melalui statistik (Yusuf; A. Muri, 2014).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa Penelitian Deskriptif Korelasional, karena didalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan variabel bebas (kontrol diri) dengan satu variabel terikat (agresivitas).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Variabel bebas : Kontrol diri
2. Variabel terikat : Agresivitas

C. Definisi Operasional

Setelah menentukan variabel mana yang menjadi variabel terikat dan variabel bebas, maka selanjutnya peneliti menentukan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian yang kemudian akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang bertujuan untuk melukai dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun lisan sehingga menyebabkan kerusakan, kerugian, dan bahkan dapat mendorong perilaku yang menarik diri.

2. Kontrol diri

Kontrol diri adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu agar selalu mengarahkan, mengendalikan, mengatur, dan mengubah perilaku individu kearah yang lebih baik dan positif.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan dari objek yang akan atau yang ingin diteliti (Sugiyono, 2017).

Peneliti melakukan penelitian melakukan *screening* terhadap remaja awal

berusia 13-16 tahun pengguna *game online* di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat pada 13-14 September 2021, dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 10 pernyataan yang menyangkut tentang aspek-aspek agresivitas kepada 120 remaja guna melihat seberapa banyak subjek yang sesuai dengan kriteria peneliti tentukan sebelumnya. Mengenai aspek-aspek agresivitas yang dikemukakan oleh Bush dan Perry (Serena; Megatasya Kurnia, 2014) dengan memberikan 10 pernyataan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”, dengan ketentuan jika menjawab ya lebih dari 5 maka akan masuk kedalam kategori. Lalu pernyataan tersebut diberikan kepada 120 remaja di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat.

Dari data *screening* menunjukkan bahwa terdapat 50 (42%) remaja di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat cenderung mengalami agresivitas saat menggunakan *game online mobile legend*. Dari 50 remaja yang mengalami agresivitas, terdapat remaja yang mengalami agresi fisik sebesar 40 remaja (80%), 45 remaja (90%) mengalami agresi verbal, 35 remaja (70%) mengalami kemarahan, 28 remaja (56%) mengalami permusuhan.

Berdasarkan hasil *screening* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat 50 remaja yang mengalami agresivitas dari pengguna *game online mobile legend* di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat. Adapun populasi dari penelitian ini adalah remaja awal dengan usia 13 – 16 tahun di Desa Kampung Sawah Besitang, Kabupaten Langkat yang berjumlah 50 remaja.

2. Sampel

Sampel adalah jumlah dari subjek yang merupakan bagian dari populasi yang mempunyai sifat yang sama (Hadi S., 2004) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 50 remaja. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017).

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dapat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono, skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017).

Alasan peneliti menggunakan metode skala yang dikemukakan oleh (Hadi S., 2004) sebagai berikut:

- a. Subjek merupakan orang yang paling mengetahui tentang dirinya sendiri.
- b. Apa yang dikatakan subjek kepada peneliti merupakan suatu kebenaran yang dapat dipercaya.
- c. Interpretasi subjek mengenai pertanyaan yang akan diajukan merupakan sama seperti yang dimaksud oleh peneliti. Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu: skala untuk mengukur kontrol diri dan skala untuk mengukur

perilaku agresivitas.

1. Skala Kontrol Diri

Skala kontrol diri disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Averill (dalam Ghufrondan Rini Risnawita, 2020). Skala ini terdiri dari item yang memiliki 3 aspek, yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decisionalcontrol*).

Skala kontrol diri menggunakan skala Likert yaitu dengan menggunakan empat alternatif jawaban, pernyataan dalam skala ini memiliki aitem yang bersifat *favourable* dan aitem yang bersifat *unfavourable* dengan menggunakan empat alternative jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Adapun pemberian nilai untuk pernyataan favorable (mendukung) diberi dengan rentang skor 4-1 dan unfavorable (tidak mendukung) diberi nilai 1-4. Uraian diatas dapat dilihat secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.
Rentan Skor Skala Variabel Kontrol Diri

Jawaban	Nilai favorable (+)	Jawaban	Nilai unfavorable (-)
Sangat setuju (SS)	4	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak setuju (TS)	2	Tidak setuju	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	Sangat tidak setuju (STS)	1

2. Skala Agresivitas

Aspek aspek agresivitas menurut Bush dan Perry (Serena; Megatasya Kurnia, 2014) Agresivitas yang diukur berdasarkan empat aspek, yakni agresivitas fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Skala agresivitas menggunakan skala

Likert yaitu dengan menggunakan empat alternatif jawaban, pernyataan dalam skala ini memiliki aitem yang bersifat *favourable* dan aitem yang bersifat *unfavourable* dengan menggunakan empat alternative jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Adapun pemberian nilai untuk pernyataan favorable (mendukung) diberi dengan rentang skor 4-1 dan unfavorable (tidak mendukung) diberi nilai 1-4. Uraian diatas dapat dilihat secara rinci pada tabel dibawahini.

Tabel 2.
Rentan Skor Skala Variabel Agresivitas

Jawaban	Nilai favorable (+)	Jawaban	Nilai unfavorable (-)
Sangat setuju (SS)	4	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak setuju (TS)	2	Tidak setuju	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	Sangat tidak setuju (STS)	1

F. Validitas dan Reabilitas

Sebelum melakukan penelitian maka dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reabilitas alat ukur.

1. Uji validitas

Validitas merupakan sejauhmana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya (Sugiyono, 2017). Uji validitas pada instrumen penelitian yang berupa angket dengan skala Likert dengan menggunakan *Program Software SPSS for windows versi 25*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Sugiyono, 2017) Uji reliabilitas pada instrument penelitian angket

dengan skala Likert dapat dilakukan dengan *Program Software SPSS for windows versi 25*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses yang digunakan untuk mencari hasil dengan menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh pada saat melakukan pengumpulan data dengan mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkannya dalam berbagai unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga akan mudah untuk dipahami oleh diri sendiri dan juga orang lain (Sugiyono, 2017).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Produk Moment*. Dengan menggunakan *Program Software SPSS for windows versi 25*. Teknik ini dipakai karena Teknik ini sebagai alat untuk mengukur hipotesis tentang dua hubungan variabel.

Menurut Buhl (2012) nilai p dan tabel taraf signifikansi korelasi ditunjukkan dalam table dibawah ini:

Tabel 3.
Taraf Signifikansi Korelasi

Nilai (P)	Keterangan
>0,05	Tidak Signifikan
≤0,05	Signifikan
≤0,01	Sangat signifikan
≤0,001	Sangat signifikan sekali

Sebelum melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis korelasi product moment maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi dan penelitian, yaitu meliputi:

1. Uji normalitas, digunakan untuk menentukan apakah distribusi data suatu variabel terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk setiap hipotesis yang dibangun oleh peneliti.
2. Uji linieritas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan yang linier dengan data variabel terikat.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti maka hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend* di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat ($r_{xy} = -.571$). Dengan $p < 0,05$, artinya kontrol diri dan agresivitas memiliki hubungan negatif yang signifikan pada remaja di Kampung Sawah Besitang, Kabupaten Langkat dengan hasil semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah pula tingkat agresivitas, begitu pula sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas orang tersebut. Sumbangan yang diberikan oleh kontrol diri 32,6% sehingga masih terdapat 67,4 % dipengaruhi oleh faktor lain dari agresivitas yang tidak diteliti oleh peneliti. Faktornya adalah faktor eksternal seperti frustrasi, provokasi, pemaparan kekerasan baik secara fisik dan verbal, faktor internal seperti pola perilaku manusia, tingkat narsisme yang tinggi, perbedaan gender.
2. Dari hasil penelitian ini mengatakan jika kontrol diri tergolong rendah dan agresivitas tergolong tinggi. Hal ini didukung oleh nilai rata-rata empirik kontrol diri = 50,34 dan nilai rata-rata hipotetiknya = 55, dan nilai SD nya = 11,626. Untuk nilai rata-rata empirik agresivitas = 105,76 sedangkan nilai rata-rata hipotetiknya = 82,5 dan nilai SD nya = 19,056

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi remaja agar dapat mengendalikan diri dan mengontrol emosi pada saat sedang bermain *game online mobile legend*, karena saat bermain *game online* seseorang akan memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif, sehingga dapat memicu perilaku agresif secara verbal atau secara fisik. Agar dapat menurunkan tindakan agresivitas perlu dilakukannya penanganan dengan cara meningkatkan hubungan spiritual remaja, dilakukan dengan mengajak anak remaja untuk aktif dalam organisasi persekutuan ditempat ibadah.

2. Bagi pihak Kelurahan Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat

Diharapkan pihak kelurahan untuk membina anak remaja agar anak remaja memahami dampak dari terlalu seringnya bermain *game online* sehingga mereka dapat mengurangi munculnya perilaku agresivitas yang timbul saat bermain *game online*, dengan cara melakukan sosialisasi kepada anak remaja bahwa pentingnya memiliki kemampuan mengontrol, sehingga anak dapat memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan emosinya, agar remaja memiliki kemampuan menjaga perilaku dan mencegah perilaku tidak baik yang dapat membahayakan orang lain seperti perilaku agresivitas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan jika melakukan penelitian mengenai agresivitas bisa mempertimbangkan faktor lainnya yang belum diteliti, Faktor lainnya seperti faktor eksternal seperti frustrasi, provokasi, pemaparan kekerasan baik secara fisik dan verbal, faktor internal seperti pola perilaku manusia, tingkat narsisme yang tinggi, perbedaan gender agar hasil-hasil penelitian dapat bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

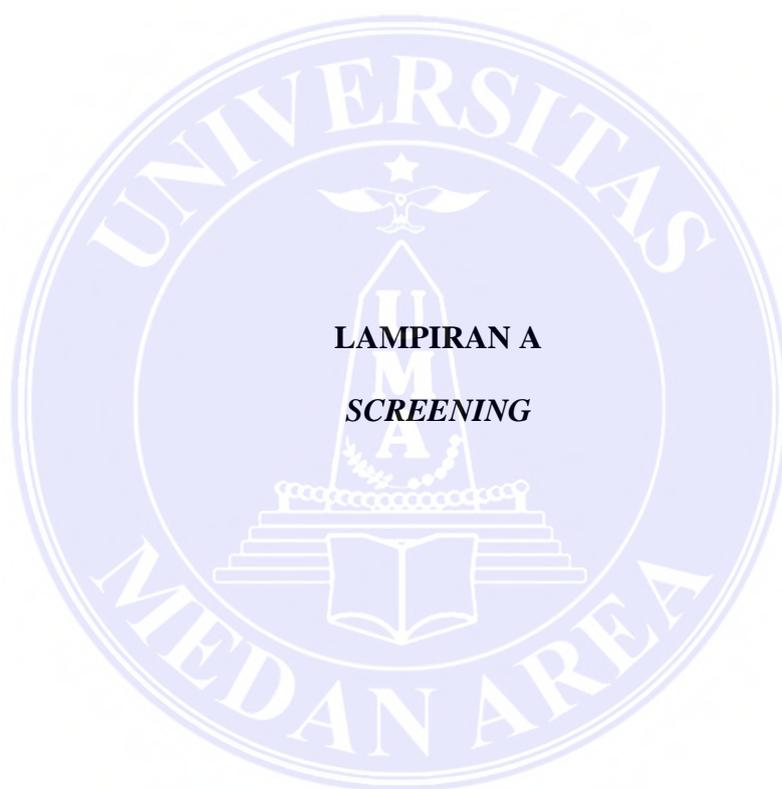
- Andita; Amelia; dkk. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. E-Journal Keperawatan (e-Kp), Volume 7 N.* (n.d.).
- Anggreyani; Rainatha; dkk. (2020). *Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. Jurnal Ilmu Kesehatan, Volume 14.*
- Dayakisni; Tri; Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial. Malang : UMM Press.* UMM Press.
- Dayakisni; Tri; Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial. Malang : UMM Press.* UMM Press. (n.d.).
- Fasya; Hafizha; dkk. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Hasanuddin Student Journal, Volume 1 N.*
- Faturochman. (2009). *Pengantar Psikologi Sosial.* Penerbit : Pinus.
- Ghufron; M. Nur; Rini Risnawita S. (2020). *Teori-teori Psikologi.* r-Ruzz Media.
- Guswani, A. M. (2011). *Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. I(2), 86–92.*
- Hadi S. (2004). *Metodologi Research.* Andi Offset.
- Hurlock E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan: Suatu Rentan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Erlangga.
- Hutasuhut; Chairiatun Nisah. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online di Smartphone pada Remaja.* Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Ismail A., Z. N. (2017). *Self Control and Its Relationship With the Internet Addiction Among a Sample of Najran University Students. Journal of Education and Human Development, Volume 6 N.*
- Jamal; Nur Azizah; Rini Sugiarti. (2021). *Kontrol Diri terhadap Agresivitas pada Remaja Pemain Pro Game Online. Philanthropy Journal of Psychology, Volume 5 N.*
- Jaradala, N. V. (2017). *Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa. Psikologi, Fakultas Malang, Universitas Muhammadiyah.*

- Kuss, D. J. M. D. G. (2012). Kecanduan Game Online pada Anak-anak dan Remaja : Sebuah Tinjauan dari Penelitian Empiris. *Journal of Behavioral Addictions, Volume 1 N*.
- Latifa; Rena; dkk. (2018). *Online Gamers Self Control. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah : The 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*.
- Mulyadi; Seto; dkk. (2016). *Psikologi Sosial*. Gunadarma.
- Novrialdy; Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi, Volume 27* .
- Parasayu, Z. (2018). *Hubungan Antara Konformitas dan Perilaku Agresif Pada Remaja*. <http://dspace.uui.ac.id>
- Pitakasari; Arentha Ayu; dkk. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa, Volume 1 N*.
- Pratiwi; Rika Riyana; dkk. (2018). Students Online Game Addiction and Aggressive Behavior at SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIM, Volume 5 N*.
- Rahman; Faisal. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Jurnal Psikoborneo, Volume 8 N*.
- Rani; Devita; dkk. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif, Volume 7 N*.
- Santrok, J. (2007). *Remaja*. Erlangga.
- Sentana; Mohammad Arif; Intan Dewi Kumala. (2017). Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi, Jilid 6 No*.
- Serena; Megatasya Kurnia. (2014). *Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game Online*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA.
- Trisnawati; Junia; dkk. (2014). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *JOM PSIK Universitas Riau, Volume 1 N*.
- Ulum Bahrul. (2018). *Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*.

Wibowo; Wira Adi; Kurniawan Afif. (2021). Hubungan Self Control Dengan Gaming Addiction Pada Mahasiswa di Surabaya. Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental, Volume 1 N.*

Yusuf; A. Muri. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.





Nama :

Umur :

Jenis kelamin :

1. Saat saya kalah bermain game saya dengan spontan membanting hp
 - a. Iya
 - b. Tidak
2. Saya akan mengeluarkan kata kasar ketika ada teman yang mengganggu saya pada saat bermain game
 - a. Iya
 - b. Tidak
3. Saya merasa lebih gampang marah ketika bermain game
 - a. Iya
 - b. Tidak
4. Saya dengan spontan akan memukul meja ataupun benda lain disekeliling sama ketika jaringan bermasalah pada saat bermain main
 - a. Iya
 - b. Tidak
5. Saya akan mengancam salah satu tim saya ketika telat membantu saya dari serangan musuh
 - a. Iya
 - b. Tidak
6. Saya pernah memukul teman saya karena menganggu konsentrasi saya ketika bermain game
 - a. Iya
 - b. Tidak
7. Saya mengeluarkan kata-kata yang menyakiti hati tim saya pada saat bermain game, seperti mengucapkan kata” bodoh”
 - a. Iya
 - b. Tidak
8. Saya memaksa teman saya untuk terus bermain game ketika ia sudah ingin berhenti bermain game
 - a. Iya
 - b. Tidak
9. Saya memusuhi teman saya ketika tidak bagus saat bermain game dengan saya
 - a. Iya
 - b. Tidak
10. Saya akan mengeluarkan kalimat cacian ketika saya kalah bermain game
 - a. Iya
 - b. Tidak



IDENTITAS DIRI

Nama / Inisial :
 Usia :
 Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah identitas Anda. Nama boleh diganti dengan inisial
2. Perhatikan pernyataan secara teliti dan pilih salah satu opsi jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan Anda dan beri tanda ✓
3. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur. Hasil dari skala ini tidak akan memberi pengaruh apapun pada aktivitas Anda
4. Pastikan semua pernyataan terisi dan tidak ada yang terlewatkan, karena semua hasil maupun jawaban dari skala ini akan dijaga kerahasiaannya.

Keterangan:

Jawablah pernyataan dengan memilih

SS : Bila Anda merasa **sangat sesuai** dengan pernyataan tersebut.

S : Bila Anda merasa **sesuai** dengan pernyataan tersebut.

TS : Bila Anda merasa **tidak sesuai** dengan pernyataan tersebut

STS : Bila Anda merasa **sangat tidak sesuai** dengan pernyataan tersebut

Contoh pengisian skala:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	saya pernah berkelahi dengan teman saya pada saat bermain game	✓			

NB: Jika Anda ingin memperbaiki jawaban, Anda cukup membuat tanda sama dengan (=) ditengah-tengah tanda ✓

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

SKALA 1

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya pernah berkelahi dengan teman saya pada saat bermain game				
2.	Saya akan mencaci maki teman yang menyebabkan kekalahan saat bermain game				
3.	Ketika saya bermain game mobile legends emosi saya terbawa dalam permainan				
4.	Saya merasa lebih gampang marah ketika bermain game online				
5.	Saya memaksa teman untuk terus bermain ketika ia sudah ingin berhenti bermain game				
6.	Saya benci teman yang meninggalkan permainan sebelum selesai pertandingan				
7.	Saya akan membanting hp ketika kalah bermain game				
8.	Saya kesal ketika hp lemot pada saat dipakai bermain game				
9.	Tidak ada gunanya berkelahi dengan teman				
10.	Saya jengkel dengan teman yang tidak dapat bekerja sama team saat dipertandingan game				
11.	Saya suka menghina teman				
12.	Saya berbicara dengan baik saat bermain game				
13.	Saya tidak marah ketika teman tidak serius dalam bermain				
14.	Saya akan melakukan penyerangan ketika diganggu saat bermain game				
15.	Saya akan hilang kendali ketika ada yang merendahkan ketika bermain game				
16.	Saya dapat mengendalikan emosi ketika bermain game online				
17.	Saya tidak merusak barang ketika sedang				

	marah				
18.	Saya tidak suka ada teman yang lebih tinggi skill nya dibanding saya				
19.	Saya bangga jika pangkat/level permainan terus meningkat				
20.	Saya mampu menahan rasa kekesalan ketika muncul kendala saat bermain game				
21.	Saya tidak ingin jika pangkat/level saya lebih rendah dibanding teman saya				
22.	Saya tidak suka memaksakan kehendak ketika bermain game				
23.	Tidak masalah jika teman yang meninggalkan permainan sebelum selesai bertanding				
24.	Saya akan menendang meja jika jaringan internet bermasalah saat bermain game				
25.	Saya tidak mudah marah saat direndahkan oleh teman ketika bermain game				
26.	Saya tetap tenang jika ada gangguan dari teman				
27.	Saya akan menasehati teman agar mampu bekerja sama dengan team saat bermain game				
28.	Saya kehilangan kesabaran ketika teman tidak serius dalam bermain				
29.	Saya akan diam ketika ada teman yang mengejek saya				
30.	Saya ketika marah lebih suka berdiam diri				
31.	Saya tidak dapat mengendalikan amarah saat bermain game				
32.	Tidak ada gunanya mengolok-olok teman yang <i>noob</i>				
33.	Saya dapat mengontrol amarah saat bermain game				
34.	Saya senang jika semakin hari skill teman semakin meningkat				
35.	Saya akan mengejek teman yang <i>noob</i> pada saat bermain game				
36.	Saya menjaga tutur kata saat saya				

	berbicara dengan teman				
37.	Saya menakuti teman dengan memberikan ancaman				
38.	Saya menghindari perkelahian dalam permainan				
39.	Saya sering mengeluarkan kata-kata kotor saat bermain game				
40.	Saya merawat hp dengan cukup baik				
41.	Saya tidak memperdulikan teman yang menghina saya				
42.	Saya menghajar teman yang menjelekkkan permainan saya				
43.	Saya tidak menanggapi teman yang menekan saya dalam permainan				
44.	Saya memukul teman yang menjadi musuh saya dipertandingan				

SKALA 2

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	saya mampu tidak bermain game dalam sehari				
2.	saya tidak terima jika ejekan datang ke diri saya				
3.	saya dapat menahan ejekan teman ketika kalah bermain game				
4.	ketika ada tugas sekolah, saya memilih mengerjakan nya daripada bermain game				
5.	dalam sehari saya harus bermain game				
6.	saya akan memusuhi orang yang memaki saya				
7.	saya merasa tenang meskipun kursol hp lemot saat bermain game				
8.	saya akan bermain game dari pada harus mengerjakan tugas sekolah				
9.	saya melakukan perlawanan jika disalahkan dalam suatu permainan				
10.	ketika lapar saya akan langsung makan dan tidak melanjutkan bermain game				
11.	amarah saya gampang naik saat bermain game				
12.	saya tidak peduli jika dimaki oleh teman				
13.	saya akan melanjutkan permainan sampai selesai kemudian saya akan makan				
14.	saya mampu menahan diri ketika sedang emosi saat bermain game				
15.	saya akan memaki teman yang menghina saya saat bermain game				
16.	saya bisa membedakan waktu belajar dengan waktu bermain game				
17.	saya menghiraukan teman yang menyalahkan saya atas kekalahan team saat bermain game				
18.	saya tidak sanggup menahan emosi saat bermain game				

19.	saya akan bermain game terus dan mengabaikan waktu untuk belajar				
20.	saya baik-baik saja ketika dibilang bodoh dengan teman saat bermain game				
21.	ketika disuruh ibu saya langsung mengerjakannya dan berhenti bermain game				
22.	akibat teman saya jadi kalah bermain game				
23.	saya dapat menahan diri ketika dikritik permainan saya tidak bagus				
24.	saya kalah bermain game online karena kurang berkonsentrasi				
25.	saya tidak menerima kritikan dari orang lain				
26.	ketika disuruh saya akan mengerjakannya nanti dan fokus bermain game				
27.	saya tidak terima jika ada yang menghina diri saya				
28.	dihina teman karena permainan saya yang tidak bagus saat bermain game				
29	saya dapat membedakan waktu dimana harus kerja dan saat bermain game				
30	saya selalu melakukan berbagai cara agar dapat selalu bermain game				



LAMPIRAN C
SKOR JAWABAN

KONTROL DIRI

No	Nama	JUMLAH BUTIR PERNYATAAN ANGGKET																														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	A.S	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	1	3	3	2	2	3	76
2	A.S	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	58	
3	A	1	2	2	2	1	2	2	4	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	1	58	
4	A.M.Z	4	1	4	1	4	1	4	3	2	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	100	
5	A.J.S	2	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	2	3	4	2	4	3	1	4	4	3	4	1	4	3	1	2	3	2	79	
6	B.M.S	4	2	3	2	4	1	3	3	4	1	3	4	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	78	
7	C.Sibutar-butur	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	2	1	2	2	1	3	2	3	4	2	1	2	4	82	
8	D	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	88	
9	D.P.H	2	2	4	3	2	3	4	1	3	3	1	2	1	1	1	2	3	1	2	2	3	1	3	4	3	2	1	4	2	67	
10	D.R.B.W.S	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	87	
11	D.H.S	4	1	4	4	2	3	4	1	1	3	3	4	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	4	4	69	
12	E	2	2	1	4	2	1	4	2	1	2	2	2	2	1	2	4	1	1	4	2	4	2	2	4	1	3	2	1	2	65	
13	E.M.N	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	1	4	3	4	4	1	1	4	97	
14	E.S	1	4	4	2	2	4	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	1	90	
15	F.S	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	91	
16	F.S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	111	
17	H.P.H	3	3	4	3	4	1	3	4	3	4	3	3	3	1	2	2	4	1	3	4	1	2	4	2	1	4	2	4	3	83	
18	H.Y.M	4	1	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	1	4	2	3	4	3	4	2	4	4	95	
19	I.B	3	2	4	3	1	2	2	1	4	3	1	3	2	4	2	3	2	2	3	4	2	1	2	3	1	2	2	4	3	73	
20	I.S	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	79	
21	J.H	4	2	1	1	2	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	4	1	1	4	52	
22	J.S	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	81	
23	J.N	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	77	
24	J.D.M	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	71	
25	M.S	1	2	1	1	4	4	1	4	4	3	4	1	4	1	4	3	3	4	4	1	1	4	3	3	2	3	4	1	1	80	
26	M.S	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	2	2	2	3	2	3	3	4	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	58	
27	M.M	1	4	1	3	3	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	2	2	1	1	75	
28	M.A.H.S	4	2	3	3	3	3	1	4	2	3	2	4	2	3	2	3	1	3	4	3	3	3	1	3	1	3	1	3	4	79	
29	M	2	3	1	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	4	4	1	2	74		
30	M.A	2	1	3	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	1	3	2	60	
31	M.A.H	4	2	4	3	1	2	2	4	2	3	1	4	1	3	3	4	4	4	4	2	2	4	2	3	4	4	2	3	4	88	
32	M.R.H	2	3	4	4	3	3	3	4	1	2	1	2	1	4	3	4	1	1	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	2	84	
33	M.R.S	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	87	
34	N.D.S	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	77	
35	P.S	3	3	4	1	1	3	4	4	1	2	2	3	3	4	4	4	1	2	4	4	2	1	4	2	2	2	4	4	3	85	
36	P	4	1	4	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	4	4	1	74	
37	P	4	1	3	2	3	2	1	4	3	3	3	4	2	2	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	83	
38	P.N	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	1	4	3	2	4	4	4	3	3	95	
39	R	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	56	
40	R.L	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	69	
41	R.G	1	1	1	1	1	2	1	4	3	2	1	3	4	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	4	2	3	1	2	1	57	
42	R.S	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	2	2	3	4	3	4	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	68	
43	R.S	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	72	
44	R.Br.Sihombing	4	2	3	4	3	3	2	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	90	
45	R	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	4	3	1	3	4	3	2	2	3	2	4	4	1	4	3	2	4	3	3	78	
46	S.S	3	1	2	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	3	1	3	2	2	1	3	3	2	2	4	3	2	1	2	3	74	
47	S	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	96	
48	T	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	78	
49	W.P.R.D	4	1	4	4	3	3	3	3	1	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	4	4	1	3	1	4	4	87	
50	Y	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	2	3	86	

AGRESIVITAS

No	Nama	JUMLAH BUTIR PERNYATAAN ANGGKET																																												Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44					
1	A.S	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	3	4	2	2	2	4	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	4	2	2	4	2	2	3	4	128
2	A.S	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	1	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	136			
3	A	4	3	3	4	3	4	2	2	1	3	4	3	2	3	4	3	1	1	2	3	4	4	2	4	4	1	3	4	4	2	3	2	4	2	3	3	1	2	2	4	1	4	3	4	125				
4	A.M.Z	2	2	1	3	2	3	1	3	4	1	1	3	1	1	3	2	1	1	1	4	1	3	4	1	3	4	1	1	3	1	1	4	2	4	2	3	3	4	1	1	1	3	1	2	94				
5	A.J.S	2	3	4	4	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	3	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	4	3	1	1	4	3	3	4	1	2	3	4	1	3	1	3	4	2	105					
6	B.M.S	4	3	4	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	4	3	2	2	2	3	4	2	3	4	2	2	2	2	2	4	2	3	1	4	3	2	4	4	2	4	2	4	2	4	127				
7	C.Sibutar-butur	3	1	3	1	3	4	2	4	4	3	1	2	4	2	3	1	3	3	2	4	3	2	1	2	2	1	1	2	2	4	1	1	4	2	1	4	3	2	3	3	3	1	3	107					
8	D	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	3	2	1	2	2	3	90					
9	D.P.H	1	1	2	1	4	1	2	1	4	1	1	1	1	1	4	3	1	1	2	4	1	2	4	4	2	1	4	2	2	1	4	2	1	2	3	4	1	2	3	1	1	4	4	1	93				
10	D.R.B.W.S	1	1	2	2	2	4	2	4	1	4	4	1	4	1	3	1	3	3	2	2	4	1	1	1	1	1	4	4	1	4	4	2	2	4	1	1	1	4	4	4	3	3	4	1	107				
11	D.H.S	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	1	1	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	1	4	3	4	1	4	4	1	2	4	4	138				
12	E	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	1	2	4	1	2	3	1	1	3	3	4	2	1	2	2	3	1	4	3	3	3	3	108					
13	E.M.N	1	1	1	1	2	3	1	2	1	3	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	2	4	1	1	4	1	1	1	2	1	75				
14	ES	1	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	4	1	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	1	93				
15	F.S	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	1	3	1	1	1	66					
16	F.S	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52				
17	H.P.H	1	2	4	4	1	3	4	2	2	1	4	3	4	1	4	4	2	2	4	2	4	4	1	4	4	2	3	4	4	4	3	3	1	3	4	2	1	3	3	4	2	4	3	1	125				
18	H.Y.M	2	4	4	4	2	3	1	3	1	4	4	3	2	3	3	3	1	1	1	2	4	2	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	3	3	2	113				
19	IB	2	4	4	4	4	4	4	1	2	4	1	2	2	4	3	3	3	4	2	4	1	3	3	1	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	3	2	121					
20	IS	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	98				
21	J.H	3	4	4	4	1	3	1	3	1	2	3	2	3	3	4	4	2	2	1	2	3	1	4	2	1	1	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	3	2	4	4	3	122			
22	J.S	2	4	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	104				
23	J.N	2	2	2	3	2	3	2	4	1	4	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	101					
24	J.D.M	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	2	3	3	3	4	128				
25	M.S	2	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	4	2	2	2	3	1	1	1	4	1	4	4	1	4	4	3	1	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	1	1	1	2	3	2	99			
26	M.S	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164				
27	M.M	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	3	3	2	3	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	134				
28	M.A.H.S	2	3	3	3	2	4	2	4	1	4	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	4	3	3	1	2	3	3	2	2	1	2	1	1	3	2	1	3	2	1	3	2	2	2	102				
29	M	2	2	2	2	1	1	4	4	2	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	2	2	2	1	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	112		
30	M.A	2	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	3	1	3	4	1	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	4	3	4	3	2	127				
31	M.A.H	4	3	4	3	1	2	1	2	3	1	2	2	3	4	2	2	1	1	1	1	2	2	1	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	1	2	4	4	1	3	2	1	2	4	4	107				
32	M.R.H	4	4	4	2	2	2	4	2	3	2	4	1	1	2	2	2	3	3	4	1	4	1	3	4	1	3	2	4	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	4	4	3	2	2	4	108			
33	M.R.S	2	1	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	90			
34	N.D.S	2	2	3	3	2	3	2	4	1	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	99			
35	P.S	4	4	2	4	3	3	2	3	2	3	4	2	4	1	3	4	3	3	2	1	4	1	2	1	1	4	3	2	1	4	3	3	1	3	4	1	4	3	1	4	3	3	3	4	120				
36	P	3	1	4	1	2	2	1	3	3	3	2	4	3	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	103			
37	P	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	2	2	2	2	3	3	116			
38	P.N	4	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	2	4	103				
39	R	2	3	1	2	3	4	3	2	4	3	1	3	4	4	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	3	2	1	2	1	4	1	4	3	4	2	1	2	4	3	1	3	3	1	2	110				
40	R.L	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	98				
41	R.G	1	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	1	1	1	4	1	1	1	3	2	1	4	2	1	1	2	4	2	1</																			



LAMPIRAN D

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Scale : Kontrol Diri		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.849	30

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kd1	2.82	1.024	50
kd2	2.18	.896	50
kd3	2.70	1.093	50
kd4	2.66	1.022	50
kd5	2.64	.921	50
kd6	2.66	.939	50
kd7	2.48	.974	50
kd8	2.88	1.081	50
kd9	2.40	.926	50
kd10	2.84	.817	50
kd11	2.36	.898	50
kd12	2.88	.961	50
kd13	2.38	.967	50
kd14	2.66	.917	50
kd15	2.48	.995	50
kd16	2.96	.925	50
kd17	2.54	.930	50
kd18	2.36	1.064	50
kd19	2.86	1.050	50
kd20	2.54	1.014	50
kd21	2.68	1.019	50
kd22	2.42	.835	50
kd23	2.66	.982	50
kd24	2.72	.948	50
kd25	2.50	1.035	50
kd26	2.74	.853	50

kd27	2.32	1.039	50
kd28	2.72	1.070	50
kd29	2.82	1.024	50
kd30	2.48	.995	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kd1	75.52	146.908	.462	.841
kd2	76.16	151.443	.325	.846
kd3	75.64	145.949	.465	.841
kd4	75.68	149.487	.355	.845
kd5	75.70	146.908	.522	.840
kd6	75.68	151.732	.294	.846
kd7	75.86	154.817	.150	.851
kd8	75.46	152.621	.210	.850
kd9	75.94	152.302	.274	.847
kd10	75.50	151.643	.353	.845
kd11	75.98	149.775	.402	.843
kd12	75.46	149.356	.389	.844
kd13	75.96	152.488	.251	.848
kd14	75.68	150.589	.355	.845
kd15	75.86	144.286	.592	.837
kd16	75.38	146.485	.539	.840
kd17	75.80	158.000	.023	.854
kd18	75.98	147.408	.421	.843
kd19	75.48	146.418	.468	.841
kd20	75.80	146.857	.469	.841
kd21	75.66	149.168	.370	.844
kd22	75.92	154.402	.208	.849
kd23	75.68	149.855	.358	.845
kd24	75.62	160.077	-.065	.856
kd25	75.84	147.321	.439	.842
kd26	75.60	149.673	.432	.843
kd27	76.02	148.224	.400	.843
kd28	75.62	146.771	.444	.842
kd29	75.52	146.908	.462	.841
kd30	75.86	144.286	.592	.837

Mean hipotetik : $(22 \times 1) + (22 \times 4) : 2 = 55$

Reliability

Scale: Agresivitas		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	44

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
a1	2.62	1.067	50
a2	2.56	1.146	50
a3	2.64	1.064	50
a4	2.86	1.050	50
a5	2.30	.931	50
a6	2.96	.925	50
a7	2.26	1.065	50
a8	3.00	.904	50
a9	2.16	1.037	50
a10	2.84	.934	50
a11	2.62	1.141	50
a12	2.20	.969	50
a13	2.36	.964	50
a14	2.26	.965	50
a15	2.56	.929	50
a16	2.38	1.008	50
a17	2.14	.926	50
a18	2.14	.926	50
a19	2.26	1.065	50
a20	2.34	.982	50
a21	2.66	1.118	50
a22	2.20	.904	50
a23	2.36	1.045	50
a24	2.66	1.022	50
a25	2.22	.910	50
a26	2.32	1.039	50

a27	2.58	.971	50
a28	2.70	.953	50
a29	2.08	.922	50
a30	2.36	.964	50
a31	2.58	.971	50
a32	2.40	1.050	50
a33	2.22	.975	50
a34	2.24	1.041	50
a35	2.38	1.008	50
a36	2.34	1.002	50
a37	2.54	1.073	50
a38	2.24	1.041	50
a39	2.66	1.022	50
a40	2.66	1.118	50
a41	2.14	.926	50
a42	2.56	.929	50
a43	2.58	.971	50
a44	2.62	1.067	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a1	105.14	341.307	.525	.894
a2	105.20	335.592	.625	.893
a3	105.12	339.087	.584	.894
a4	104.90	339.888	.572	.894
a5	105.46	343.886	.532	.895
a6	104.80	344.367	.521	.895
a7	105.50	338.582	.597	.893
a8	104.76	346.268	.477	.895
a9	105.60	362.857	-.020	.902
a10	104.92	352.606	.275	.898
a11	105.14	334.449	.656	.892
a12	105.56	364.415	-.060	.902
a13	105.40	345.959	.453	.896
a14	105.50	343.480	.523	.895
a15	105.20	341.714	.598	.894
a16	105.38	347.342	.393	.896
a17	105.62	348.118	.409	.896
a18	105.62	348.118	.409	.896
a19	105.50	338.582	.597	.893
a20	105.42	352.085	.274	.898

a21	105.10	334.459	.671	.892
a22	105.56	350.129	.360	.897
a23	105.40	364.449	-.061	.903
a24	105.10	345.684	.431	.896
a25	105.54	350.621	.343	.897
a26	105.44	375.435	-.333	.906
a27	105.18	343.334	.524	.895
a28	105.06	347.119	.425	.896
a29	105.68	354.508	.224	.898
a30	105.40	345.959	.453	.896
a31	105.18	343.334	.524	.895
a32	105.36	348.643	.341	.897
a33	105.54	350.294	.326	.897
a34	105.52	352.459	.245	.898
a35	105.38	347.342	.393	.896
a36	105.42	355.881	.165	.899
a37	105.22	342.665	.486	.895
a38	105.52	352.459	.245	.898
a39	105.10	373.112	-.279	.905
a40	105.10	334.459	.671	.892
a41	105.62	348.118	.409	.896
a42	105.20	341.714	.598	.894
a43	105.18	343.334	.524	.895
a44	105.14	341.307	.525	.894

Mean hipotetik : $(33 \times 1) + (33 \times 4) : 2 = 82,5$



LAMPIRAN E1

UJI NORMALITAS

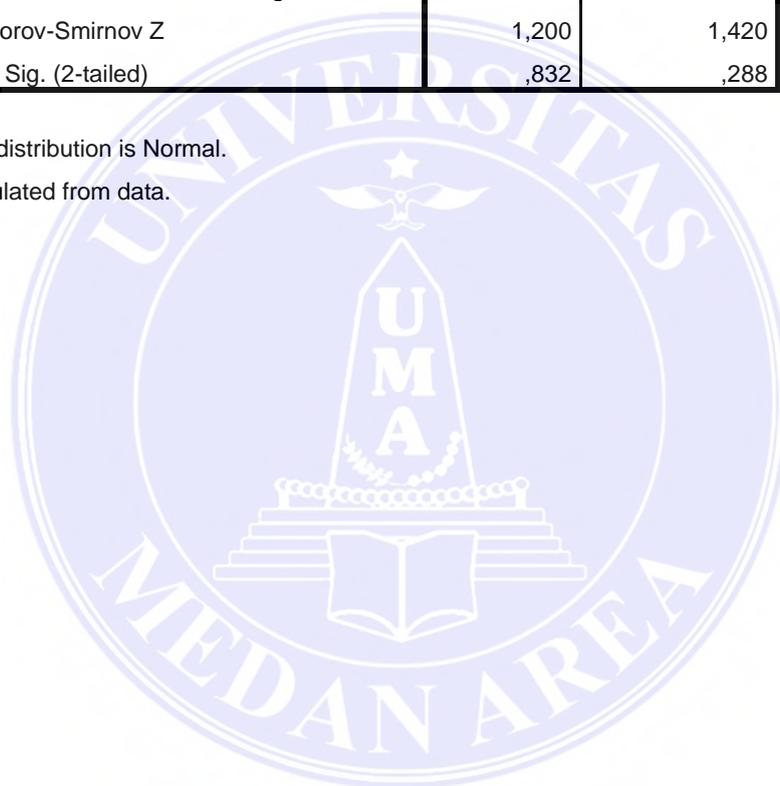
UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KontrolDiri	Agresivitas
N		50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	50,34	105,76
	Std. Deviation	11,626	19,056
Most Extreme Differences	Absolute	,067	,096
	Positive	,067	,072
	Negative	-,066	-,096
Kolmogorov-Smirnov Z		1,200	1,420
Asymp. Sig. (2-tailed)		,832	,288

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.





LAMPIRAN E2

UJI LINEARITAS

UJI LINEARITAS

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Agresivitas * KontrolDiri	50	100.0%	0	0.0%	50	100.0%

Report

Agresivitas

KontrolDiri	Mean	N	Std. Deviation
52	122.00	1	.
56	110.00	1	.
57	79.00	1	.
58	141.67	3	20.108
60	127.00	1	.
65	108.00	1	.
67	93.00	1	.
68	112.00	1	.
69	118.00	2	28.284
71	128.00	1	.
72	121.00	1	.
73	121.00	1	.
74	111.33	3	8.021
75	134.00	1	.
76	128.00	1	.
77	100.00	2	1.414
78	111.67	3	15.503
79	101.67	3	3.512
80	99.00	1	.
81	104.00	1	.
82	107.00	1	.
83	120.50	2	6.364
84	108.00	1	.
85	120.00	1	.
86	91.00	1	.
87	102.67	3	11.150
88	98.50	2	12.021
90	98.00	2	7.071
91	66.00	1	.

95	108.00	2	7.071
96	96.00	1	.
97	75.00	1	.
100	94.00	1	.
111	52.00	1	.
Total	105.76	50	19.056

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresivitas * KontrolDiri	15014.787	33	454.994	2.620	.022
Between Groups	15014.787	33	454.994	2.620	.022
Linearity	5808.647	1	5808.647	33.451	.001
Deviation from Linearity	9206.140	32	287.692	1.657	.143
Within Groups	2778.333	16	173.646		
Total	17793.120	49			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Agresivitas * KontrolDiri	-.571	.326	.919	.844



LAMPIRAN E3

UJI HIPOTESIS

UJI HIPOTESIS

Correlations

Correlations

		KontrolDiri	Agresivitas
KontrolDiri	Pearson Correlation	1	-.571**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	50	50
Agresivitas	Pearson Correlation	-.571**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	50	50

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





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225802 📠 (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 307/FPSI/01.10/III/2022
 Lampiran : -
 Hal : Riset dan Pengambilan Data

8 Maret 2022

Yth. Bapak/Ibu Kepala
 Kelurahan Bukit Kubu
 di
 Tempat

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

Nama : Yohanna Mutiara Sari
 NPM : 188600242
 Program Studi : Ilmu Psikologi
 Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat, Jl. Kp. Sawah Besitang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends Di Kampung Sawah Besitang, Kabupaten Langkat*".

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 apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Kelurahan yang Bapak/Ibu pimpin.

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

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
 Pengabdian Kepada Masyarakat



Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
 - Mahasiswa Ybs
 - Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
KECAMATAN BESITANG
KELURAHAN BUKIT KUBU**

JLN. BATANG SELEMAK NO.

KODE POS. 20859

Bukit Kubu, 27 Juni 2022

Nomor : 423.4 - 59 / Sekret / VI / 2022

Sifat : -

Lampiran : -

Perihal : Melaksanakan Riset dan Pengambilan Data

Kepada Yth :

Sdr. LPPM Universitas Medan Area

Fakultas Psikologi

di -

Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa/I Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dibawah ini telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul Hubungan Kontrol Diri dan Agresivitas Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends di Lingk. IV Alur Mas dan Lingk. V Kampung Sawah Kel. Bukit Kubu Kec. Besitang Kab. Langkat, mulai tanggal 15-18 Maret 2022 dan telah selesai.

Adapun Nama Mahasiswa/I tersebut yaitu :

Nama : **YOHANNA MUTIARA SARI**

NPM : 188600242

Universitas : Medan Area

Fakultas : Psikologi

Program Studi : Ilmu Psikologi

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

