

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA  
DI SMA PERGURUAN PRAYATNA MEDAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**WENNY WULANDHARI  
20.8600.016**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2024**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 24/9/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/9/24

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA  
DI SMA PERGURUAN PRAYATNA MEDAN**

**SKRIPSI**

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

**OLEH:**

**WENNY WULANDHARI**

**20.8600.016**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 24/9/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/9/24

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan  
Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Perguruan  
Prayatna Medan  
Nama : Wenny Wulandhari  
NPM : 20.8600.016  
Fakultas : Psikologi Klinis

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
Pembimbing

Mengetahui :



Dr. Sifi Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
Dekan

Faadhil, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
Ka. Prodi

Tanggal Lulus : 2 September 2024

## HALAMAN PERNYATAAN

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, 02 September 2024

Wenny Wulandhari  
20.8600.016

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

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

Nama : Wenny Wulandhari  
NPM : 20.8600.016  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Perguruan Prayatna Medan, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Medan  
Pada tanggal : 02 September 2024  
Yang menyatakan,



Wenny Wulandhari

## Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sma Perguruan Prayatna Medan

Oleh:

Wenny Wulandhari

20.8600.016

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* dengan Teknik *Sampling Purposive* berjumlah 63 orang remaja. Skala kecanduan *game online* penelitian ini diukur dengan menggunakan aspek kecanduan *game online*, yaitu *saliense*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control* dan *neglect of social life*. Skala perilaku agresif disusun berdasarkan aspek perilaku agresif yaitu *Physical Aggression*, *Verbal Aggression*, *Anger* dan *Hostility*. Berdasarkan dari hasil analisis penelitian pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan, diketahui bahwa hipotesis diterima yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dilihat dari nilai koefisien ( $r_{xy}$ ) yang memiliki nilai 0,616 dengan  $p$  atau signifikansinya  $0,000 < 0,050$ , yang artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan. Begitu juga dengan nilai koefisien determinan ( $r^2$ ) yang memiliki nilai 0,379, hal ini setara dengan 37,9% artinya bahwa kecanduan *game online* berkorelasi sekitar 37,9% terhadap perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan. Dari hasil data perhitungan mean empirik dan mean hipotetik diketahui bahwa variabel kecanduan *game online* pada remaja memiliki mean hipotetik sebesar 50, mean empirik sebesar 65,37 dan standar deviasi sebesar 8,983. Sedangkan untuk variabel perilaku agresif, mean hipotetik sebesar 55, mean empiriknya sebesar 64,06 dan standar deviasi sebesar 6.064. dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* dan perilaku agresif tergolong tinggi.

**Kata kunci :** Kecanduan Game Online, Perilaku Agresif, Remaja.

***The Correlation Of Between Online Game Addiction and Aggressive Behavior  
in Adolescents at Praayatna Medan High School***

**By:**

**Wenny Wulandhari**

**20.8600.016**

**ABSTRACT**

*This research aims to look at the relationship between online game addiction and aggressive behavior in teenagers at the Medan Prayatna Private High School. The type of research used in this research is quantitative correlational. Sampling in this study used the Nonprobability Sampling Technique with Purposive Sampling Technique, totaling 63 teenagers. This research's online game addiction scale was measured using aspects of online game addiction, namely salience, excessive use, neglect of work, anticipation, lack of control and neglect of social life. The aggressive behavior scale is arranged based on aspects of aggressive behavior, namely Physical Aggression, Verbal Aggression, Anger and Hostility. significant positive relationship between online game addiction and aggressive behavior seen from the coefficient value ( $r_{xy}$ ) which has a value of 0.616 with a  $p$  or significance of  $0.000 < 0.050$ , which means there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior in teenagers at the Medan Prayatna Private High School. Likewise, the determinant coefficient ( $r^2$ ) value is 0.379, this is equivalent to 37.9%, meaning that online game addiction is correlated around 37.9% with aggressive behavior in teenagers at Medan Praayatna Private High School. From the results of the data calculating the empirical mean and hypothetical mean, it is known that the variable online game addiction in teenagers has a hypothetical mean of 50, an empirical mean of 65.37 and a standard deviation of 8.983. Meanwhile, for the aggressive behavior variable, the hypothetical mean is 55, the empirical mean is 64.06 and the standard deviation is 6,064. From these results it can be seen that online game addiction and aggressive behavior are relatively high.*

*Keywords: Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Teenagers.*

## RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Medan pada tanggal 09 Desember 1982 dari ayah yang bernama Bapak Irawan Sam Endratto dan ibu Nuarni. Peneliti merupakan anak kedua dari lima bersaudara. Alamat Peneliti di Jl. Pertemuan No 23 Medan, Sumatera Utara.

Tahun 2001 peneliti lulus dari SMA Negeri 11 Medan dan pada tahun 2020 terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang tiada habisnya peneliti sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, pemilik segala ilmu yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Perguruan Prayatna Medan” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Program Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan saran. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah, ibu, serta seluruh keluarga dan teman terdekat atas segala doa dan perhatiannya.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendidik dan membangun sehingga skripsi penelitian ini bisa menjadi lebih baik dan bermanfaat.

Penulis, 2 September 2024

Wenny Wulandhari

## DAFTAR ISI

<b>COVER JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Hipotesis Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Remaja .....	10
2.1.1 Definisi Remaja .....	10
2.1.2 Aspek-Aspek Perkembangan Remaja .....	11
2.1.3 Ciri-Ciri Perkembangan Remaja .....	12
2.1.4 Tahapan Perkembangan Remaja .....	15
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
2.2.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
2.2.3 Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
2.2.4 Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
2.2.5 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
2.3 Perilaku Agresif .....	30
2.3.1 Definisi Perilaku Agresif .....	30
2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif .....	31
2.3.3 Aspek-Aspek Perilaku Agresif .....	35
2.3.4 Dampak Perilaku Agresif .....	38
2.4 Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Perilaku Agresif .....	38
2.5 Kerangka Konseptual .....	42

### III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
3.2 Alat dan Bahan.....	43
3.3 Metodologi Penelitian.....	43
3.4 Subjek Penelitian.....	44
3.4.1 Populasi.....	44
3.4.2 Sampel.....	45
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	45
3.5 Prosedur Penelitian.....	46
3.5.1 Persiapan Penelitian.....	46
3.5.2 Persiapan Alat Ukur Penelitian.....	46
3.6 Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur.....	47
3.6.1 Uji Validitas.....	47
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	48
3.7 Analisis Data.....	48
3.7.1 Uji Normalitas.....	48
3.7.2 Uji Linearitas.....	49
3.7.3 Uji Hipotesis.....	49

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	50
4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresif.....	51
4.1.3 Uji Normalitas.....	52
4.1.4 Uji Linearitas.....	53
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis Korelasi <i>Product Moment</i> .....	53
4.1.6 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	54
4.1.6.1 Mean Hipotetik.....	54
4.1.6.2 Mean Empirik.....	54
4.1.6.3 Kriteria.....	54
4.2 Pembahasan.....	56

### V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	60
5.2 Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA.....	63
---------------------	----

LAMPIRAN.....	66
---------------	----

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Hasil Survei Siswa yang bermain <i>Game Online</i> .....	45
<b>Tabel 2</b> Distribusi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum Uji Coba .....	59
<b>Tabel 3</b> Distribusi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sesudah Uji Coba.....	50
<b>Tabel 4</b> Distribusi Skala Perilaku Agresif Sebelum Uji Coba .....	50
<b>Tabel 5</b> Distribusi Skala Perilaku Agresif Setelah Uji Coba.....	51
<b>Tabel 6</b> Hasil Uji Normalitas.....	51
<b>Tabel 7</b> Hasil Uji Linieritas .....	52
<b>Tabel 8</b> Hasil Uji Hipotesis Korelasi.....	53
<b>Tabel 9</b> Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik .....	54



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Kerangka Konseptual.....	41
<b>Gambar 2</b> Kurva Kecanduan <i>Game Online</i> .....	55
<b>Gambar 3</b> Kurva Perilaku Agresif.....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A</b> Skala Penelitian.....	66
<b>Lampiran B</b> Data Mentah Skala Penelitian .....	70
<b>Lampiran C</b> Uji Validitas dan Reliabilitas Sebelum dan Sesudah Uji Coba .....	74
<b>Lampiran D</b> Hasil Uji Normalitas dan Linearitas .....	82
<b>Lampiran E</b> Uji Korelasi .....	84
<b>Lampiran F</b> Surat Penelitian .....	85



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu bangsa dapat dikatakan maju jika anak muda yang berada didalamnya berkualitas secara moral dan kognitif. Anak muda yang disebutkan tersebut termasuk didalamnya adalah remaja. Remaja adalah seseorang yang sedang tumbuh dan berkembang diantara anak-anak menuju dewasa. Remaja pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya. Remaja saat ini dapat disebut generasi *post-millennials*. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Oblinger & Oblinger dalam Novrialdy, 2019).

Selama rentang kehidupan manusia, terjadi banyak pertumbuhan dan perkembangan dari mulai lahir sampai dengan meninggal dunia. Dari semua fase perkembangan manusia tersebut, salah satu yang paling penting dan paling menjadi pusat perhatian adalah masa remaja (Ahyani & Astuti, 2018). Remaja adalah peralihan dari masa kanak-anak menuju dewasa, bukan masa transisi yang selama ini digaungkan. Karena mereka di cap tengah mengalami kegamangan, akibatnya sebagian remaja yang sewaktu kanak-kanak telah dididik baik oleh orangtuanya merasa perlu mencari identitas baru, identitas yang berbeda dari yang mereka miliki sebelumnya (Mahfiana dkk, 2009).

Menurut Santrock (2016) masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahap kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai percepatan bagi individu yang bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai pada rentang usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun.

Remaja adalah masa seseorang sedang mencari jati diri. Remaja dikatakan baik dan berkualitas dapat dinilai dari perilakunya. Saat ini, perilaku remaja yang berada di Indonesia sudah mengkhawatirkan karena rendahnya moral dan berperilaku buruk, termasuk berperilaku agresif. Perilaku agresif yang dilakukan remaja saat ini menjadi masalah yang belum bisa terentaskan dengan maksimal. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai kasus yang terjadi baru-baru ini. Banyak terjadi tawuran antar pelajar, perkelahian, dan bahkan pembunuhan yang menelan banyak jiwa. Perilaku agresi remaja terjadi di seluruh dunia dan segmen masyarakat, serta bentuknya semakin kompleks (Berkowitz et. al. dalam Purwadi dkk, 2018).

Salah satu faktor penyebab remaja berperilaku agresif diakibatkan kecanduan *game online*. Shao & Wang (dalam Safitri & Fikrie, 2022) mengemukakan bahwa *game online* yang mengandung kekerasan berkorelasi positif dengan peningkatan perilaku agresif remaja. Menurut Yee (dalam Abdi & Karneli, 2020) kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut. Di zaman yang sangat modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Beberapa tahun terakhir ini, banyak kaum remaja gemar bermain *games*

*online*. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh kaum remaja, oleh sebab itu banyak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain *games online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *games online*. Akibat hal ini remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan (Pratiwi dkk, 2019).

Pratiwi, dkk (2019) menyatakan bahwa pengertian *games online* atau *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). *Games* yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan *games online* menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. *Game online* biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya (Adams & Rollings dalam Oktaviani & Nurjanah, 2021).

Pakar psikologi Craig Anderson dan Douglas Gentile, menunjukkan bahwa kekerasan dalam *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (dalam Kartini, 2016). Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan

agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut.

Berdasarkan survei yang di lakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) (2016) mengenai pengguna internet di Indonesia terdapat sekitar 63 juta orang atau 24% penduduk Indonesia yang menggunakan layanan internet. Negara Indonesia menduduki peringkat ke-8 dalam daftar pengguna internet terbanyak di dunia (dalam aulia, 2021).

Pada penggunaanya *game online* memberikan pengaruh besar serta cenderung mengalami kecanduan terhadap permainan yang disukainya dengan ditandai durasi bermain > 4-5 jam perhari, meskipun tidak bermain *game online* tetapi selalu memikirkan *game* tersebut serta selalu mengutamakan *game* dibandingkan aktivitas lainnya (dalam Novrialdy, 2019). Dampak negatif dari *game online* adalah malas belajar, sering menggunakan waktu luang hanya untuk bermain *game*, lupa waktu, mencuri waktu dari jadwal belajar untuk bermain *game online*, uang jajan/ uang bayar sekolah diselewengkan untuk bermain *game online*, emosional siswa terganggu bahkan dapat menimbulkan perilaku agresif baik verbal maupun non-verbal (Siahaan et al. dalam Sari dkk, 2022). Menurut Pratiwi (dalam Aran & Elwindra, 2021) bahwa seseorang yang kecanduan *game online* memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami seseorang adalah gampang kesal ketika kalah bermain *game online*, dari aspek belajar siswa maupun mahasiswa, terus menerus memikirkan *game online*, dari aspek penyesuaian sosial seseorang mengabaikan orang lain.

Edo, S.J (2018) menemukan adanya fenomena adiksi *game online* di beberapa sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta pada

2012. Ia menemukan bahwa terdapat sekitar 45,3% dari 3.264 siswa yang bermain game online selama sebulan terakhir serta tidak memiliki niat untuk berhenti. Dengan ciri-ciri pemain yang kecanduan game online mampu bermain selama minimal 4 jam perhari, ditemukan sekitar 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang memiliki kemungkinan mengalami adiksi. Selanjutnya dengan analisis statistik, didapat 89 (59,3%) dari 150 siswa yang memiliki kemungkinan mengalami adiksi dengan kategori adiksi parah, dan sisanya masuk dalam kategori adiksi ringan. Dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan game di antara pemain game adalah sekitar 6,1% di Indonesia (dalam aulia, 2021).

Perilaku agresif yang dikarenakan kecanduan *game online* meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh orang lain atau teman sebaya bermain game maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras, dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan berkata kasar.

Atkinson (dalam Immanuel, 2023) menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau menghancurkan harta benda. Agresi yang dilakukan berturut-turut dalam jangka lama, jika terjadi pada anak-anak atau sejak masa kanak-kanak hingga remaja, maupun saat masadewasa dapat mempunyai dampak pada perkembangan kepribadian. Dapat menimbulkan kecenderungan untuk represi (menyimpan dalam bawah sadar) pengalaman-pengalaman traumatik tersebut. Agresi itu pun dapat berlanjut dari generasi ke generasi. Orangtua yang agresif cenderung mempunyai anak yang agresif terhadap anaknya pula (dalam Mulyadi dkk, 2016).

Menurut Buss dan Perry (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2003) menjelaskan bentuk perilaku agresif dalam empat bentuk, yaitu agresi fisik, merupakan komponen perilaku motorik seperti melukai dan menyakiti orang secara fisik. Contohnya: menyerang, memukul, menendang atau mendorong. Agresi verbal, merupakan komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain secara verbal. Contohnya berdebat, menunjukkan ketidaksukaan dan ketidaksetujuan pada orang lain, kadang kala menyebarkan gosip, membentak, menghina, dan lain sebagainya. Agresi marah, merupakan emosi atau afeksi seperti munculnya kesiapan psikologis untuk bertindak agresif. Contohnya kesal, hilang kesabaran, dan tidak mampu mengontrol rasa marah. Sikap permusuhan, meliputi komponen kognitif seperti benci dan curiga pada orang lain, iri hati dan merasa tidak adil dalam kehidupan.

Berdasarkan fenomena yang penulis kutip dalam BBC news tahun 2019, anak yang kecanduan game online dapat berperilaku agresif dengan cara melukai pihak lain, seperti kasus Franky yang telah kecanduan game online, sehingga menimbulkan perilaku agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan Franky tersebut diakibatkan karena Franky dilarang oleh ibunya untuk bermain game online, dan Franky marah dengan memukul ibunya sambil memegang pisau. Dengan kasus demikian tentu sangat berbahaya jika anak dibiarkan begitu saja untuk bermain game online, karena jika dia tidak mendapatkan fasilitas untuk bermain game online maka anak akan menimbulkan perilaku agresif.

Fenomena gambaran yang terjadi di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan Tembung, Sumatera Utara, banyak remaja yang bebas menggunakan handphone dikarenakan adanya kebebasan yang diberikan oleh pihak sekolah,

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan maka didapat 63 orang remaja yang menggunakan game online lebih dari 4 jam dari 154 remaja, sehingga banyak remaja yang menunjukkan perilaku agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan Tembung, Sumatera Utara tersebut seperti memukul meja, menendang kursi, memaki, bahkan sampai ada yang menyakiti diri sendiri seperti menjambak rambut sendiri karena kalah dalam permainan, serta ada yang berkelahi dan juga saling menyalahkan sebagian lainnya mengetuk-menetuk *handphone* keatas meja. Adapun *game online* yang dimainkan yaitu *mobile legend* dan *free fire*. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa remaja salah satunya inisial AJ mengatakan bahwa memaki merupakan hal yang dilakukan apabila sedang emosi saat kalah main game online. Perkelahian juga sangat memungkinkan terjadi, karena mereka menganggap perkelahian adalah sebuah cara untuk meluapkan rasa kekesalan mereka seperti yang dilakukan inisial JK. Dari pengakuan beberapa remaja tersebut menunjukkan perilaku agresif verbal seperti makian dan berkata kasar. Bahkan mereka melakukan perilaku agresif secara fisik seperti berkelahi dalam menyelesaikan masalah atau meluapkan rasa kekesalan mereka karena kalah dalam bermain *game online*.

Bentuk perilaku agresif tersebut sesuai dengan salah satu aspek perilaku agresif Buss dan Perry (dalam Dayakisni, 2003) yaitu *verbal aggression* yang berarti tindakan perilaku agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah Ada Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan?”.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menguji secara empiris tentang Apakah Ada Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan Tembung.

## 1.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini mengajukan hipotesis yaitu ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan, dengan asumsi semakin tinggi tingkat kecanduan remaja dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja. Begitu sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* pada

remaja, maka semakin rendah pula perilaku agresif yang terjadi pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada peneliti selanjutnya untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dibidang Psikologi Perkembangan terkait dengan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan kepada tempat penelitian terkait tentang bagaimana cara mengontrol perilaku agresif pada remaja, hal yan harus dilakukan jika terjadi perilaku agresif serta meminimalisir terjadinya kerusakan-kerusakan benda karena perilaku agresif remaja.

#### 2) Bagi Remaja

Penelitian ini juga secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan kepada remaja tentang kontrol diri dan menghindari perilaku agresif agar tidak terjadi kerugian dan permusuhan antara remaja dan tempat penelitian terkait.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Remaja

##### 2.1.1 Definisi Remaja

Menurut Santrock (2016) masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahap kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai percepatan bagi individu yang bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai pada rentang usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Masa remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Sedangkan menurut Ajhuri (2019), remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik, dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif.

Menurut Hamdanah & Surawan (2022) menyatakan bahwa remaja adalah sebuah masa transisi yang tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Ahyani & Astuti, 2018), remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa pertumbuhan diantara kanak-kanak dan dewasa yang dimasa ini, remaja mengalami pertumbuhan dari segi fisik maupun psikis.

### 2.1.2 Aspek-Aspek Perkembangan Remaja

Menurut Ajhuri (2019), berikut beberapa aspek-aspek perkembangan remaja, diantaranya sebagai berikut:

#### a. Perubahan Fisik

Rangkaian perubahan yang paling jelas yang nampak dialami oleh remaja adalah perubahan biologis dan fisiologis yang berlangsung pada awal masa remaja, yaitu sekitar umur 11-15 tahun pada wanita dan 12-16 tahun pada pria. Hormon-hormon baru di produksi oleh kelenjar endokrin, dan ini membawa perubahan dalam ciri-ciri seks primer dan memunculkan ciri-ciri seks sekunder. Gejala ini memberi isyarat bahwa fungsi reproduksi untuk menghasilkan keturunan sudah mulai bekerja. Seiring dengan itu, berlangsung pula pertumbuhan yang pesat pada tubuh dan anggota tubuh untuk mencapai proporsi seperti orang dewasa.

#### b. Perubahan Emosionalitas

Akibat langsung dari perubahan fisik dan hormonal adalah perubahan dalam aspek emosionalitas pada remaja sebagai akibat dari perubahan fisik dan hormonal, dan juga pengaruh lingkungan yang terkait dengan perubahan badaniah tersebut. Hormonal menyebabkan perubahan seksual dan menimbulkan dorongan-dorongan dan perasaan-perasaan baru. Keterbatasannya untuk secara kognitif mengolah perubahan-perubahan baru tersebut bisa membawa perubahan besar dalam fluktuasi emosinya. Dikombinasikan dengan pengaruh-pengaruh sosial

yang juga senantiasa berubah, seperti tekanan dari teman sebaya, media massa, dan minat pada seks lain, remaja menjadi lebih terorientasi secara seksual.

c. Perubahan Kognitif

Dalam tahapan yang bermula pada umur 11 atau 12 tahun ini, remaja tidak lagi terikat pada realitas fisik yang konkrit dari apa yang ada, remaja mulai mampu berhadapan dengan aspek-aspek yang hipotesis dan abstrak dari realitas. Misalnya aturan-aturan dari orang tua, status remaja dalam kelompok sebayanya, dan aturan-aturan yang diberlakukan padanya tidak lagi dipandang sebagai hal-hal yang tak mungkin berubah. Kemampuan-kemampuan berpikir yang baru ini memungkinkan individu untuk berpikir secara abstrak, hipotesis dan kontrafaktual, yang pada gilirannya kemudian memberikan peluang bagi individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, aspek-aspek perkembangan remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu perubahan fisik, perubahan emosionalitas dan perubahan kognitif.

### 2.1.3 Ciri-Ciri Perkembangan Remaja

Menurut Ahyani & Astuti (2018) remaja memiliki karakteristik yang khas jika dibanding dengan periode-periode perkembangan lainnya. Adapun ciri-ciri perkembangan remaja sebagai berikut:

a. Masa Remaja Sebagai Periode Yang Penting

Periode ini memiliki dampak terhadap perkembangan fisik dan psikologis individu, dimana terjadi perkembangan fisik dan psikologis yang cepat dan penting. Kondisi inilah yang menuntut individu untuk bisa menyesuaikan diri

secara mental dan melihat pentingnya menetapkan suatu sikap, nilai-nilai dan minat yang baru.

b. Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Dalam periode peralihan status, individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini remaja bukan seorang anak-anak atau seorang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Perubahan sikap dan perilaku dalam periode remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. 4 perubahan yang sama yang bersifat universal:

- 1) Meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada perubahan fisik dan psikologisnya. Karena perubahan emosi lebih cepat pada masa awal remaja dan meningginya emosi lebih menonjol pada masa remaja akhir.
- 2) Perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan kelompok sosial. Bagi remaja muda, masalah baru yang timbul tampaknya lebih sulit diselesaikan dibanding masalah sebelumnya. Remaja masih merasa di timbun masalah sampai ia dapat menyelesaikan dengan kepuasannya sendiri.
- 3) Dengan berubahnya minat dan perilaku maka nilai juga berubah. Apa yang pada masa anak di anggap penting sekarang masa remaja tidak penting lagi.
- 4) Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.

d. Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Terdapat 2 alasan bagi kesulitan itu:

- 1) Sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru, sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah.
- 2) Karena para remaja merasa diri mandiri, menolak bantuan orang tua dan guru. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa Remaja Sebagai Masa Mencari Identitas

Seorang remaja lambat laun mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal seperti sebelumnya. Salah satu cara untuk mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status dengan bentuk mobil, pakaian, dan pemilikan barang-barang lain yang mudah terlihat. Dengan cara remaja menarik perhatian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu, sementara pada saat yang sama ia mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya.

f. Masa Remaja Sebagai Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Tanggapan stereotip remaja adalah anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung rusak serta berperilaku merusak menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda yang

takut bertanggung jawab dan tidak bersikap simpatik kepada perilaku remaja yang normal. Stereotip juga mempengaruhi konsep dan sikap diri pada dirinya sendiri.

g. Masa Remaja Sebagai Masa Yang Tidak Realistis

Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau jika ia tidak berhasil dalam mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri. Dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan pengalaman social dan meningkatnya kemampuan untuk berfikir rasional, remaja yang lebih besar memandang diri sendiri, keluarga, teman-teman dan kehidupan pada umumnya secara realistis. Remaja tidak terlampau mengalami banyak kekecewaan.

h. Masa Remaja Adalah Ambang Dari Masa Dewasa

Mereka merasa bahwa berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa seringkali tidak cukup, sehingga mereka mulai untuk memperhatikan perilaku atau simbol yang berhubungan dengan status orang dewasa seperti merokok, minum, menggunakan obat-obatan bahkan melakukan hubungan seksual.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan ciri perkembangan remaja dibagi beberapa bagian, diantaranya masa remaja sebagai periode penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa pencarian identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis dan masa remaja adalah ambang dari masa dewasa.

#### 2.1.4 Tahapan Perkembangan Remaja

Menurut Hurlock (2011) masa remaja digolongkan menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu :

- a. Remaja Awal (12-15 tahun) Pada tahap ini, umumnya para remaja masih merasa heran dengan perubahan yang terjadi pada tubuhnya serta dorongan-dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka mengembangkan pemikiran-pemikiran baru, mudah tertarik dengan lawan jenis, serta mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebihan ditambah dengan kurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa (Sarwono, 2016).
- b. Remaja Madya (15-18 tahun) Pada tahap ini individu sangat membutuhkan banyak teman. Terdapat kecenderungan “narsistic” pada remaja madya, yaitu kecenderungan untuk mencintai diri sendiri, serta menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat sama seperti dirinya. Selain itu, remaja madya juga berada pada kondisi kebingungan dikarenakan ia tidak tahu harus mengambil keputusan atas perilakunya Sarwono, (2016).
- c. Remaja Akhir (18-21 tahun) Pada tahap ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian lima hal menurut Sarwono (2016), yaitu :
  - a) Semakin memiliki minat terhadap fungsi-fungsi intelek.
  - b) Mencari kesempatan untuk bergabung dengan orang lain dan pengalaman-pengalaman baru.
  - c) Terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
  - d) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri).

- e) Tumbuhnya dinding yang memisahkan diri (private self) dan masyarakat umum (the public).

Menurut Hamdanah (2009), berikut adalah beberapa tahapan perkembangan pada remaja. Diantaranya sebagai berikut:

a. Fase Pra-Remaja

1) Perkembangan Segi Fisik

- a) Pertumbuhan badan sangat cepat. Wanita Nampak lebih cepat dari pada laki-laki, sehingga dapat menyebabkan seks antagonism.
- b) Pertumbuhan anggota badan dan otot-otot sering berjalan tak seimbang, sehingga dapat menimbulkan kekakuan dan kurang serasian (canggung).
- c) Seks primer dan skunder mulai berfungsi dan produktif, ditandai dengan mimpi pertama bagi laki-laki, dan menstruasi pertama bagi wanita.

2) Perkembangan Segi Psikis

Kedaaan psikis pra-remaja umumnya berada pada sifatnya yang negative atau strurm und drang. Sifat itu adalah Perasaan tak tenang, Kurang suka bergerak atau bekerja (malas), Suasana hati tidak tetap atau murung, cepat lelah, Kebutuhan untuk tidur sangat besar, Mempunyai sikap sosial yang negatif.

b. Fase Remaja

1) Perkembangan Fisik/Seksual:

- a) Bentuk badab lebih banyak memanjang dari pada melebar, terutama bagian badan, kaki dan tangan.
- b) Akibat berproduksinya kelenjar hormone, maka jerawat sering timbul dibagian muka.

- c) Timbulnya dorongan-dorongan seksual terhadap lawan jenis, akibat matangnya kelenjar seks (gonads).
- 2) Perkembangan Psikis:
  - a) Merindu puja
  - b) Tingkat berfikir berada dalam stadium operasional formal (*verbal, logic*).
  - c) Mempunyai sikap sosial yang positif, suka bergaul dan membentuk kelompok-kelompok seusia.
  - d) Mencari kebebasan dan berusaha menemukan konsep diri (*self onept*).
  - e) Terjadinya proses seleksi nilai-nilai moral dan sosial.
  - f) Sikap terhadap agama turut-turutan, dan kepercayaan terhadap Tuhan selalu berubah-ubah akibat kegoncangan jiwanya.
- c. Remaja Akhir
  - 1) Perkembangan fisik
    - a) Pertumbuhan merupakan batas optimal, kecuali penambahan berat badan.
    - b) Keadaan anggota-anggotanya menjadi berimbang, muka berubah menjadi simetris sebagaimana layalnya orang dewasa.
  - 2) Perkembangan Psikis:
    - a) Kemampuan berfikir operasional formal nampaknya mencapai kematangan, sehingga mampu menyusun rencana- rencana, menyusun alternatif dan menentukan pilihan dalam hidup dan kehidupannya.
    - b) Sikap dan perasaan relatif stabil, inilah yang paling mencolok perbedaannya dengan fase praremaja/remaja.
    - c) Kalau dilihat dari segi perkembangan pribadi, sosial dan moral, maka fase adoleson berada dalam periode krisis (*critical period*). Karena mereka

berada diambang pintu kedewasaan. Kematangan konsep diri, penerimaan dan penghargaan sosial oleh orang dewasa sekitarnya serta keharusan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai moral yang ada pada kelompok orang dewasa menjadi tanda tanya besar bagi mereka, apakah dia sudah mampu menjadi orang dewasa dengan segala tugas dan tanggungjawabnya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, tahapan perkembangan remaja dibagi atas Remaja Awal (12-15 tahun), Remaja Madya (15-18 tahun), dan Remaja Akhir (18-21 tahun)

## **2.2 Kecanduan *Game Online***

### **2.2.1 Definisi Kecanduan *Game Online***

Menurut Trisnani & Wardani (2018) kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain game online menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya. Sedangkan menurut Yee (dalam Abdi & Karneli, 2020) kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.

*World Health Organization* (dalam Irawan & Siska, 2021), mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diaseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada

*game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sedangkan menurut Dodes (dalam Wiguna & Herdiyanto, 2018) kecanduan *game online* adalah keadaan dimana individu terikat pada kebiasaan dan sulit untuk lepas bermain *game online* serta ketergantungan untuk bermain terus. Hal tersebut yang menyebabkan subjek mengalami masalah dengan orangtuanya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah kebiasaan seseorang yang tidak bisa terlepas dalam bermain *game online* meskipun hal tersebut memberikan efek negatif kepada dirinya.

### **2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online**

Seseorang yang kecanduan game online tentu ada faktor penyebabnya. Menurut Immanuel (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019: 28) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online adalah sebagai berikut:

#### 1) Faktor internal

a) Keinginan, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

b) Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.

c) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

2) Faktor eksternal

- a) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- b) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Pratiwi, dkk (2019) menyatakan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

a. Faktor Internal

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat temantemannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga terlupakan.

Menurut Dewandari (dalam Irawan & Siska, 2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, antara lain sebagai berikut:

- a. Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.
- b. Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.
- c. Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis

permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami kecanduan *game online* diakibatkan dari faktor internal dan faktor eksternal.

### 2.2.3 Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Young, (2017) terdapat beberapa aspek yang bisa menjadikan seseorang menjadi kecanduan game online, yaitu:

a. *Salience*

Individu merasa terlalu asyik dengan internet, sehingga menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lainnya, individu selalu berpikir dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan tanpa adanya *game online*.

b. *Excessive Use*

Individu terlibat dalam perilaku online yang berlebihan dan penggunaan yang kompulsif, serta sering kali tidak dapat mengontrol waktu *online*, dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet ataupun bermain game online dalam waktu yang lama.

c. *Neglect Work*

Memandang internet sebagai alat yang sangat diperlukan dalam hidupnya. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*,

biasanya individu akan menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

d. *Anticipation*

Kemungkinan besar memikirkan tentang bermain *game online* ketika tidak berada di depan komputer atau hp, dan merasa terdorong untuk bermain *game online* saat sedang *offline*.

e. *Lack of Control*

Mengalami kesulitan dalam mengelola waktu *online*-nya, sering kali *online* lebih lama dari waktu yang diinginkan, dan orang lain mungkin akan mengeluhkan tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

f. *Neglect of Social Life*

Upaya memanfaatkan *game online* untuk mengatasi masalah situasional atau mengurangi ketegangan mental dan stres. Individu juga sering kali menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna internet dan pemain *game online* untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupan nyatanya.

Sedangkan menurut Lemmens, et. al. (dalam Trisnani & Wardani, 2018) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan game online yaitu:

a. *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

b. *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

c. *Mood Modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

d. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).

e. *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja,

dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Chen dan Chang (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019: 22) juga menyatakan bahwa ada empat buah aspek kecanduan game online, yaitu:

1) Compulsion

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

2) Withdrawal

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

3) Tolerance

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online.

4) Interpersonal and health-related problems

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula

dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan game online meliputi *salience, excessive use, neglect work, anticiption, lack of control* dan *neglect of social life*.

#### **2.2.4 Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online***

Pada penggunaanya game online memberikan pengaruh besar serta cenderung mengalami kecanduan terhadap permainan yang disukainya dengan ditandai durasi bermain > 4-5 jam perhari, meskipun tidak bermain game online tetapi selalu memikirkan game tersebut serta selalu mengutamakan game dibandingkan aktivitas lainnya (dalam Novrialdy, 2019)

Menurut Rizai (dalam Asri dkk, 2022) mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan *game online* seperti bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pencinta *game* tersebut, kesal dan marah jika dilarang total bermain *game* tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah.

Selain itu menurut Yee (dalam Wiguna & Herdiyanto, 2018) ciri-ciri kecanduan pada game online diantaranya:

- a. Cemas, frustasi, dan marah ketika tidak dapat melakukan permainan,
- b. Perasaan bersalah ketika bermain,

- c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmatinya lagi,
- d. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game online,
- e. Timbulnya masalah dalam kehidupan sosial,
- f. Munculnya masalah dalam hal finansial serta hubungan dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan penggunaanya game online memberikan pengaruh besar serta cenderung mengalami kecanduan terhadap permainan yang disukainya dengan ditandai durasi bermain > 4-5 jam perhari, meskipun tidak bermain game online tetapi selalu memikirkan game tersebut serta selalu mengutamakan game dibandingkan aktivitas lainnya

### 2.2.5 Dampak Kecanduan *Game Online*

Trisnani & Wardani (2018) menyimpulkan dampak negatif dari kecanduan *game online* dari beberapa para ahli. Diantaranya sebagai berikut:

- a. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah.
- b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi.
- c. Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan.

Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.

- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e. Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain game, prestasi sekolahnya juga makin memburuk.
- f. Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, *carpal tunnel syndrome*).

Sejalan dengan Ghuman & Griffiths (dalam Novrialdy, 2019) yang menjelaskan bahwa ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya adalah kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu dalam kegiatan sehari-hari, menurunnya prestasi akademik, berkurangnya relasi sosial, terganggunya finansial, kesehatan berkurang, dan hilangnya fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari kecanduan *game online* ialah kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu dalam kegiatan sehari-hari, menurunnya prestasi akademik, berkurangnya relasi sosial, terganggunya finansial, kesehatan berkurang, dan hilangnya fungsi kehidupan lain yang penting.

## 2.3 Perilaku Agresif

### 2.3.1 Definisi Perilaku Agresif

Menurut Myers (2012) konsep dari perilaku agresif adalah sebagai perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Sedangkan menurut Baron (dalam Aulia, 2022) agresi merupakan perilaku individu untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Definisi Baron mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu: tujuan untuk melukai atau mencelakakan, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, serta ketidakinginan korban menerima perlakuan tersebut.

Menurut Ma'ruf (2015) perilaku agresif adalah perbuatan yang secara sengaja dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Sedangkan menurut Atkinson & Hilgard (dalam Putri, 2019) menjelaskan agresi adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud melukai orang lain (secara fisik dan verbal dan menghancurkan harta benda).

Menurut Saleh (2020) perilaku agresi adalah tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan atau merusak terhadap organisme lain. Sedangkan menurut Buss & Perry (dalam Nisrina dkk, 2023) perilaku agresif adalah perilaku negatif untuk mencapai suatu keinginan dan cenderung menyakiti orang lain baik melalui fisik maupun psikologis.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah suatu perbuatan seseorang yang melukai fisik maupun psikologis seseorang.

### 2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Diantara faktor yang berpengaruh terhadap agresivitas salah satunya ialah intensitas memainkan game online. Menurut Fasha (dalam Anggi, 2021) mengenai intensitas anak-anak dan remaja bermain game online terhadap perilaku agresifnya perilaku agresi remaja berhubungan dengan lamanya remaja dalam mengakses dan memainkan game online tersebut.

Menurut Bringham dalam (Widodo, 2020) terdapat beberapa faktor remaja yang bermain game online secara berlebihan melakukan tindakan agresif, yaitu:

- a) adanya proses belajar akibat remaja sering melihat adegan kekerasan yang ada dalam game online.
- b) Kedua, adanya penguatan (reinforcement) dari faktor lingkungan yang mendukung semakin terbentuknya perilaku agresif.
- c) Ketiga, adanya imitasi peniruan dari model yang melakukan kekerasan, dimana dalam game online yang berunsur kekerasan terdapat perilaku kekerasan yang terjadi seperti membunuh, menembak, memukul serta berperilaku sadis.

Sedangkan Menurut Sears, Freadman, dan Peplau (dalam Mulyadi dkk, 2016) terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresif, yakni:

a. Faktor Proses Belajar

Yaitu mekanisme utama yang menentukan perilaku agresif manusia adalah proses belajar masa lalu. Bayi yang baru lahir menunjukkan perilaku agresif yang sangat impulsif, tetapi pada masa dewasa manusia akan mengendalikan dorongan impuls agresinya secara kuat, merupakan perilaku agresif dalam keadaan tertentu.

b. Faktor Penguatan

Saat pembentukan suatu perilaku, penguatan sangat berperan penting. Bila perilaku tertentu diberi ganjaran, kemungkinan besar individu akan mengulangi perilaku tersebut di masa yang akan datang, dan bila perilaku itu diberi hukuman, kecil kemungkinan bahwa ia akan mengulanginya.

c. Faktor Norma Sosial

Bila isyarat yang menimbulkan agresi muncul, rasa marah cenderung berubah menjadi agresi. Tetapi bila isyarat yang menekan agresi muncul, rasa marah tidak akan menimbulkan perilaku agresi. Isyarat yang dikaitkan dengan pengungkapan agresi dan isyarat yang dikaitkan dengan penekanan agresi diatur dengan baik oleh norma sosial yang dipelajari untuk situasi tertentu. Dengan kata lain norma sosial merupakan hal yang penting untuk menentukan kebiasaan agresi apa yang akan dipelajari.

d. Faktor Biologis

Ada beberapa faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu faktor gen, faktor sistem otak dan faktor kimia berdarah. Berikut ini uraian singkat dari faktor-faktor tersebut:

- 1) Gen berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak yang mengatur penelitian yang dilakukan terhadap binatang, mulai dari yang sulit sampai yang paling mudah amarahnya, faktor keturunan tampaknya membuat hewan jantan mudah marah dibandingkan dengan betinanya.
- 2) Sistem otak yang terlibat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau mengendalikan agresi.
- 3) Kimia darah khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan mempengaruhi perilaku agresi.

e. Faktor Belajar Sosial

Dengan menyaksikan perkelahian secara langsung baik secara fisik, verbal dan non verbal, pertarungan dari *game*, maupun video yang berada diinternet meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut.

f. Faktor lingkungan

Perilaku agresi disebabkan oleh beberapa faktor. Berikut uraian singkat mengenai faktor-faktor tersebut:

- 1) Kemiskinan, bila seorang anak dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresi mereka secara alami mengalami peningkatan.
- 2) Anonimitas, kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan kota besar lainnya menyajikan berbagai suara, cahaya, dan bermacam informasi yang sangat luar biasa besarnya. Orang secara otomatis cenderung berusaha untuk beradaptasi dengan melakukan penyesuaian diri terhadap rangsangan yang berlebihan tersebut. Terlalu banyak rangsangan indera kongnitif membuat dunia menjadi sangat impersonal, artinya antara satu orang dengan orang lain tidak lagi saling mengenal atau mengetahui secara baik. Lebih jauh lagi, setiap individu cenderung menjadi anonim (tidak mempunyai identitas diri). Bila seseorang merasa anonim, ia cenderung berperilaku semaunya sendiri, karena ia merasa tidak lagi terikat dengan norma masyarakat dan kurang bersimpati pada orang lain.
- 3) Suhu udara yang panas dan kesesakan, suhu suatu lingkungan yang tinggi berdampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

g. Faktor Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang kuat, biasanya disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin nyata-nyata atau salah atau juga tidak.

Menurut Myers (2012), faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah sebagai berikut:

- a. Frustrasi, dimana frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Salah satu prinsip dalam psikologi, orang yang mengalami frustrasi akan cenderung membangkitkan perasaan agresifnya.
- b. Pembelajaran agresi, dimana terdapat reward dan pembelajaran sosial.
- c. Pengaruh lingkungan, maksudnya adalah situasi lingkungan saat itu misalnya insiden yang menyakitkan, suhu udara panas, serangan, kerumunan orang, dimana akan memicu tindakan agresif.
- d. Sistem saraf otak, mekanisme neural otak mendukung regulasi diri dalam meningkatkan kontrol diri sehingga dapat mengurangi perilaku agresif.
- e. Faktor gen atau keturunan.
- f. Faktor kimia dalam darah (alkohol dan obat-obatan).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif muncul karena dari beberapa faktor seperti dari faktor proses belajar, faktor penguatan, faktor norma sosial, faktor biologis (gen dan sistem otak), faktor belajar sosial (perkelahian, *game online* dan video internet), faktor lingkungan (kemiskinan, anonimitas dan suhu udara) dan faktor amarah.

### 2.3.3 Aspek-Aspek Perilaku Agresif

Menurut Buss & Perry (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2003), terdapat beberapa aspek perilaku agresif. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Physical Aggression*

*Physical aggression* yaitu tindakan agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.

b. *Verbal Aggression*

*Verbal aggression* yaitu tindakan agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

c. *Anger*

Anger merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya *irritability*, yaitu temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

d. *Hostility*

*Hostility* yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk perilaku agresif yang tergolong *covert* (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain dan kecurigaan seperti ketidakpercayaan serta kekhawatiran.

Menurut Atkinson & Hilgard (dalam Putri, 2019) menjelaskan tiga aspek perilaku agresi yang sering timbul pada diri individu yaitu:

a. Aspek fisik

Individu yang cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosi yang muncul dari dalam diri dan itu ditujukan kepada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau mengadi sumber dari memarahkan/emosi.

b. Aspek verbal

Aspek ini ditunjukkan individu dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhdap individu lain yang dianggap tidak menyenangkan. Wujud perilaku yang ditampilkan dari aspek ini adalah seperti cacian, makian, umpatanm dan perilaku yang terkesan menyudutkan terhdap individu lain, sehingga berakibat pada luka psikis individu yang menjadi sasaran.

Halperin, (dalam Fakhriyah, 2019) membagi lima aspek agresivitas, yaitu sebagai berikut:

a. Memprovokasi Agresi Fisik (Verbal Agrression)

Aspek ini digunakan untuk mengevaluasi frekuensi dimana seorang individu terlibat dalam bentuk agresi verbal yang relatif ringan (misalnya membentak, meneriaki orang lain dan menggunakan kata kata kotor) dibandingkan dengan bentuk yang lebih parah (misalnya mengancam untuk menyakiti orang lain).

b. Agresi terhadap Benda dan Binatang (Aggression Against Object and Animals)

Aspek ini memiliki empat item yang dirancang untuk mengevaluasi agresi terhadap benda dan hewan. Item pertama membahas kemarahan atau frustrasi dan mengharuskan responden untuk menilai sejauh mana seorang individu memindahkan kemarahannya ke benda mati. Item kedua berkaitan dengan penghancuran yang disengaja atau kerusakan properti. Dua item yang tersisa dari sub skala ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana anak tersebut menunjukkan kekejaman terhadap hewan dan apakah anak tersebut benar-benar telah menyiksa seekor binatang.

c. **Memprovokasi Agresi Fisik (Provoked Physical Aggression)**

Seorang individu dikatakan telah diprovokasi kedalam suatu pertempuran ketika dia mulai bertarung hanya setelah seorang musuh melakukan kontak fisik pertama.

d. **Memulai Agresi Fisik (Initiated Physical Aggression)**

Seorang anak dikatakan telah melalui suatu pertempuran ketika dia melakukan kontak fisik pertama.

e. **Penggunaan senjata Tajam (Use of Weapons)**

Penggunaan senjata adalah seorang yang membawa senjata dalam perilaku agresi baik untuk mengancam atau menyakiti orang lain.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dari perilaku agresif yang dilakukan seseorang diantaranya adalah *Physical Aggression, Verbal Aggression, Anger* dan *Hostility*.

### 2.3.4 Dampak Perilaku Agresif

Agresi yang dilakukan berturut-turut dalam jangka lama, apalagi jika terjadi pada anak-anak atau sejak masa kanak-kanak, maupun saat masadewasa dapat mempunyai dampak pada perkembangan kepribadian. Dapat menimbulkan kecenderungan untuk represi (menyimpan dalam bawah sadar) pengalaman-pengalaman traumatik tersebut. Agresi itu pun dapat berlanjut dari generasi ke generasi. Orangtua yang agresif cenderung mempunyai anak yang agresif terhadap anaknya pula (dalam Mulyadi dkk, 2016).

Maba, et. al. (dalam Hapsah & Muslim, 2021) menyatakan bahwa dampak negatif dari perilaku agresi adalah rusaknya hubungan sosial yang mengakibatkan munculnya perilaku maladaptif pada diri remaja yang mengakibatkan munculnya perasaan tersakiti yang pada akhirnya akan menjadi kemarahan, kebencian dan membalas dendam hingga terjadi konflik antar remaja. Selain itu, perilaku agresi berdampak negatif pada motivasi belajar yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Yang lebih parah lagi agresi verbal ini jika tidak ditangani dengan tepat maka akan berujung depresi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, perilaku agresif memiliki dampak bagi korban perilaku agresif, seperti depresi, rusaknya hubungan sosial, kemarahan, kebencian balas dendam hingga terjadinya konflik.

#### **2.4 Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif**

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online*

merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi (Trisnani & Wardani, 2018). Dalam penggunaan *game online*, pengguna terbanyak nya adalah remaja. Remaja yang sedang dalam pembentukan jati diri dan proses mencari identitas dari game online, ingin diakui hebat dalam bermain *game online*. Remaja yang hendak diakui hebat benci dengan kekalahan dalam bermain. Disaat kalah dalam bermain, disitulah perilaku agresif muncul seperti penggunaan kata kasar, menyalahkan orang lain dengan beranggapan orang lain tersebut menjadi sumber kekalahannya dan lainnya. Tidak hanya itu, faktor dari perilaku agresif yang dikemukakan oleh Sears, Freadman, dan Peplau (dalam Mulyadi dkk, 2016) tentang faktor belajar sosial, dengan menyaksikan perkelahian secara langsung baik secara fisik, verbal dan non verbal, pertarungan dari *game*, maupun video yang berada diinternet meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut. Hal yang dilihat remaja tersebut mampu memicu timbulnya perilaku agresif.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan pakar psikologi Craig Anderson dan Douglas Gentile, menunjukkan bahwa kekerasan dalam *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (dalam Kartini, 2016). Sifat dari *game* sendiri adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan memungkinkan anak menjadi agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul. Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi

kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut.

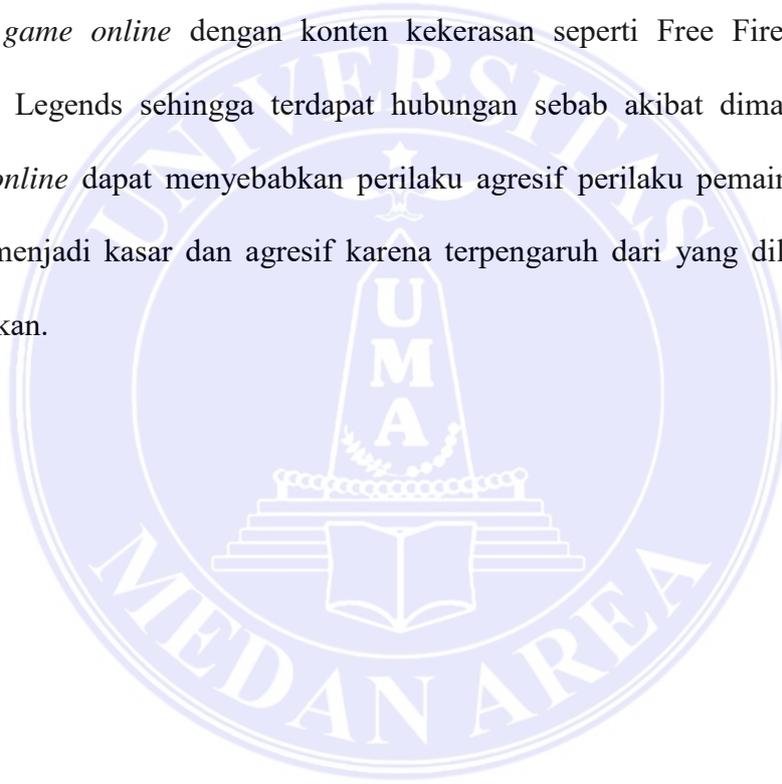
Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rondo, dkk (2019) dengan judul penelitian “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan” dengan hasil terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif pada Siswa di SMA N 2 Ratahan dikarenakan para siswa sering melakukan aktivitas bermain *game online* dengan konten kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends. Perilaku Agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul sesuai dengan hasil yang ditemui dari kuesioner, selain agresif fisik siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengelurakan kata kata kotor berupa makian dalam Bahasa daerah. Bermain game online bisa membuat antara pemain terjadinya interaksional (Rondo, 2019).

Selanjutnya penelitian dari Widodo, dkk (2022) yang berjudul “ Hubungan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Selawi”. Menurut peneliti, perilaku agresif yang timbul pada remaja terjadi karena banyak faktor, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja adalah faktor media online seperti Game Online yang saat ini sedang digemari remaja (Pitaksari, Kandar & Pamudi, 2019) remaja yang sering bermain *game online*, akan sering terpancing emosi dan menimbulkan marah serta sering *membully* satu sama lain (Wahidah, 2019).

Selanjutnya penelitian dari Putra (2021) yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada

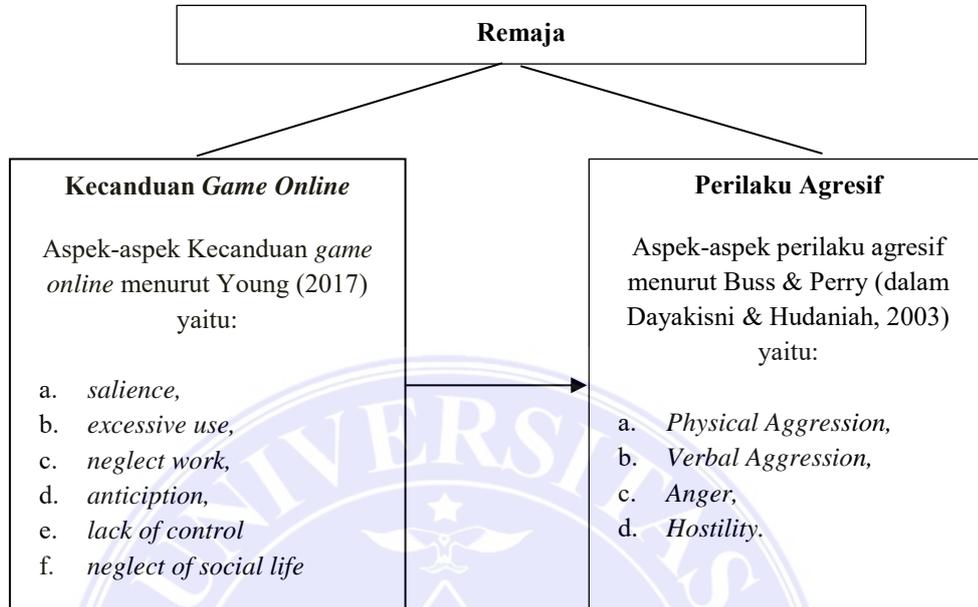
Remaja” dengan hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja di Kota Padang. Remaja yang intensif bermain game online maka akan cenderung untuk berperilaku agresif. Begitupun sebaliknya, remaja yang tidak intens dalam bermain game online maka tidak akan cenderung berperilaku agresif.

Pendapat di atas, dapat dipahami bahwa banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif yaitu remaja sering melakukan aktivitas bermain *game online* dengan konten kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends sehingga terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan.



## 2.5 Kerangka Konseptual

Gambar 1 Kerangka Konseptual



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan yang diawali dengan peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 27 Mei sampai dengan 4 Juni 2024.

#### 3.2 Alat dan Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berbentuk kertas, peneliti mencetak kuesioner dengan menggunakan seperangkat komputer dan printer. Setelah itu peneliti membagikan kuesioner kepada sampel yang berada ditempat penelitian. Kemudian sampel tersebut mengisi pernyataan-pernyataan yang berada di kuesioner menggunakan alat tulis (pulpen).

Adapun alat penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras terdiri atas sebuah laptop dengan spesifikasi prosesor *Intel Celeron Inside*, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa sistem operasi *Microsoft Windows 10*. Adapun untuk keperluan analisis data dengan menggunakan *SPSS versi 23.0 for windows*. Kemudian skor yang mewakili pilihan subjek pada setiap butir pernyataan dipindahkan ke tahap berikutnya yaitu *Microsoft Excel 2013*.

#### 3.3 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisis pada data-data numerikal yang

diolah melalui metode statistika. Menurut Sugiyono (2015), metode kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel penelitian. Tujuan dari penelitian korelasi adalah menemukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel penelitian. Dalam penelitian ini melihat dari hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan.

Setelah mendapatkan fenomena maka selanjutnya peneliti melakukan pengujian skala tryout kecanduan game online dan skala perilaku agresif yang berisi dari masing masing skala sebanyak 30 orang. Selanjutnya peneliti memberikan intruksi misal: cara mengisi item, dan cara mengisi identitas responden serta petunjuk pengisian skala dengan menggunakan kertas kepada sampel lain (bukan sampel utama). Setelah menyebar skala dan mendapatkan hasil jawaban dari responden, selanjutnya peneliti memindahkan jawaban sampel ke *Microsoft Office Excel 2016* dan memberikan skor terhadap skala yang sudah dikumpulkan. Selanjutnya dilakukan pengecekan dan penyekoran terhadap skala yang telah terkumpul kemudian dilanjutkan dengan pengolahan data untuk melakukan pengujian normalitas, linearitas dan hipotesis.

### **3.4 Subjek Penelitian**

#### **3.4.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2015), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian ini remaja kelas XI IPA 1,2 dan XI IPS 1,2 dan

3 dengan menghabiskan waktu bermain game online 4 jam lebih dalam satu hari sehingga peneliti menemukan 154 orang.

### 3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 orang remaja.

### 3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Nonprobability Sampling* dengan Teknik *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2015) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

- a. Remaja pertengahan.
- b. Menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari 4 jam perhari.
- c. Bermain *game online* lebih dari 1 tahun.
- d. Menunjukkan perilaku agresif, baik agresif fisik maupun agresif verbal.

Sehingga dalam penelitian ini, jumlah dari seluruh populasi yang memenuhi kriteria setelah dilakukannya berdasarkan hasil survei yaitu berjumlah 63 orang remaja.

**Tabel 1 Hasil Survei Siswa yang bermain *Game Online***

No	Kelas	Bermain <i>Game Online</i>	Tidak Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah
----	-------	----------------------------	----------------------------------	--------

		Melakukan Prilaku Agresif	Tidak Prilaku Agresif	Melakukan Prilaku Agresif	Tidak Prilaku Agresif	Siswa
1	IPA 1	9	5	3	14	31
2	IPA 2	11	8	1	12	31
3	IPS 1	14	7	1	8	30
4	IPS 2	13	4	0	11	28
5	IPS 3	16	6	2	9	34
Total		<b>63</b>	30	<b>7</b>	54	154

Sumber : SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan

### 3.5 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur atau langkah pada penelitian ini yang akan dijalankan yaitu:

#### 3.5.1 Persiapan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa persiapan yaitu persiapan administrasi. Persiapan administrasi dalam penelitian ini menyangkut surat menyurat atas izin penelitian dari Universitas Medan Area dan surat selesai penelitian. Surat izin penelitian dikeluarkan oleh pihak tempat penelitian.

#### 3.5.2 Persiapan Alat Ukur Penelitian

Persiapan alat ukur dalam penelitian ini memakai skala *Likert* dari variabel kecanduan *game online* dengan variabel perilaku agresif.

- a. Skala kecanduan *game online* penelitian ini diukur dengan menggunakan aspek kecanduan *game online* menurut Young (2017), yaitu *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control* dan *neglect of social life* yang berjumlah 24 aitem yang terdiri atas aitem *favorable* (positif) dan aitem *unfavorable* (negatif). Skala disusun menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk respon dari item *favorable*, jika menjawab SS mendapat nilai 4, S mendapat nilai 3, TS, mendapat nilai 2, dan STS mendapat nilai 1. Sedangkan respon dari item *unfavorable*, jika

menjawab SS mendapat nilai 1, S mendapat nilai 2, TS mendapat nilai 3, dan STS mendapat nilai 4.

- b. Skala perilaku agresif disusun berdasarkan aspek perilaku agresif menurut Buss & Perry (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2003) yaitu *Physical Aggression*, *Verbal Aggression*, *Anger* dan *Hostility*. Skala perilaku agresif dalam penelitian ini terdiri atas aitem *favorable* (positif) dan aitem *unfavorable* (negatif) yang berjumlah 24 aitem dengan menggunakan skala *Likert*. Skala disusun menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk respon dari item *favorable*, jika menjawab SS mendapat nilai 4, S mendapat nilai 3, TS, mendapat nilai 2, dan STS mendapat nilai 1. Sedangkan respon dari item *unfavorable*, jika menjawab SS mendapat nilai 1, S mendapat nilai 2, TS mendapat nilai 3, dan STS mendapat nilai 4.

### 3.6 Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur

#### 3.6.1 Uji Validitas

Adapun kriteria validitas aitem diukur dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation*. Apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation*  $> 0,3$ , maka aitem dinyatakan valid. Namun apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation*  $< 0,3$  maka aitem dinyatakan tidak valid atau gugur. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah analisis *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Dalam penelitian ini untuk mengetahui validitas instrumen, digunakan korelasi antara skor setiap item dengan skor total keseluruhan item yang perhitungannya menggunakan *SPSS Viewer 23.0*.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil pengeluaran yang di lakukan untuk mengetahui derajat kepandaian ketelitian atas keakuratan yang di tunjukan pada instrutment pengukuran. Uji reliabilitas di tunjukan untuk menguji sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran di ulang dua kali atau lebih. Reliabilitas akan diukur dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*.

### 3.7 Analisis Data

#### 3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan penyebaran data penelitian yang menjadi pusat perhatian setelah menyebarkan berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas sebaran dianalisis menggunakan Uji normalitas sebaran data penelitian menggunakan aplikasi *SPSS Versi 23.0* dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Sebagai kriterianya apabila  $p > 0,05$  sebarannya dinyatakan normal, sebaliknya dinyatakan apabila  $p < 0,05$  sebarannya dinyatakan tidak normal.

### 3.7.2 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apa terdapat hubungan antara variable bebas dengan variable terikat. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan pengujian *Deviation From Linearity* dalam program *SPSS*.

### 3.7.3 Uji Hipotesis

Metode analisis uji hipotesis yang digunakan sesuai dengan rencana penelitian adalah teknik korelasi *pearson product moment* dari Karl Pearson, dengan tujuan ingin melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Perhitungan analisis data pada penelitian ini diuji menggunakan *SPSS*. Jika nilai signifikan atau probabilitas yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka hipotesis ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikan atau probabilitas yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka hipotesis diterima.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan, diketahui bahwa hipotesis diterima yang berarti terdapat hubungan positif yang signifikan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan dilihat dari nilai koefisien ( $r_{xy}$ ) yang memiliki nilai 0,616 dengan p atau signifikansinya  $0,000 < 0,050$ , yang artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan. Begitu juga dengan nilai koefisien determinan ( $r^2$ ) yang memiliki nilai 0,379, hal ini setara dengan 37,9% artinya bahwa kecanduan *game online* berkorelasi sekitar 37,9% terhadap perilaku agresif pada remaja di SMA Swasta Perguruan Prayatna Medan. Kecanduan *game online* adalah salah satu faktor dari perilaku agresif, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan remaja dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja. Begitu sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja, maka semakin rendah pula perilaku agresif yang terjadi pada remaja.
- b. Dari hasil data perhitungan mean empirik dan mean hipotetik diketahui bahwa variabel kecanduan *game online* pada remaja memiliki mean hipotetik sebesar 50, mean empirik sebesar 65,37 dan standar deviasi

sebesar 8,983. Sedangkan untuk variabel perilaku agresif, mean hipotetik sebesar 55, mean empiriknya sebesar 64,06 dan standar deviasi sebesar 6,064. dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* dan perilaku agresif tergolong tinggi.

Dengan yang peneliti paparkan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima.

## 5.2 Saran

### a. Saran Bagi Subjek Penelitian

Melihat kualitas kecanduan *game online* dan perilaku agresif tergolong tinggi, diharapkan kepada subjek penelitian untuk diberikan penyuluhan atau konsekuensi kepada siswa serta lebih dekat dengsa keluarga. Karena mereka membutuhkan dukungan emosional dan pemahaman dari orang disekitarnya.

### b. Saran Bagi Pihak Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah untuk memperketat aturan dan memberikan hukuman nyata kepada siswa yang membawa HP untuk tidak memainkan HP disaat jam belajar kecuali diperlukan untuk keperluan belajar. Membuat gaya mengajar yang menyenangkan seperti membuat *games* di sela waktu proses ajar mengajar agar dapat memberikan stimulus menyenangkan bagi remaja. Untuk lebih lanjut, bila diperlukan, pertimbangkan untuk mencari bantuan dari profesional kesehatan mental seperti psikolog atau konselor agar remaja diberi dukungan, pemahaman dan strategi untuk mengatasi kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Karena setiap remaja berbeda kebutuhan dan pemahaman dalam mengatasi masalah yang terjadi pada dirinya sendiri.

c. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dan digunakan sebagai bahan perbandingan juga referensi untuk penelitian selanjutnya. Untuk memperdalam penelitian mengenai kecanduan *game online* dan perilaku agresif serta diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber agar penelitiannya dapat lebih baik dan lengkap.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S. dan Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 17:9-20.
- Ahyani, L.N. dan Astuti, D. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus. Kudus.
- Ajhuri, K.F. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka. Yogyakarta.
- Aran, dan Elwindra. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*. 8:1-11.
- Asri, A.R., Saman, A. dan Umar, N.F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*. 2:190-200.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *Skripsi Universitas Medan Area*. Medan.
- BBC News (2019). Anak kecanduan game online memegang pisau dan memukul wajah ibu - ibi dirawat di Rumah Sakit Jiwa.
- Dayakisni, T. dan Hudaniah. (2003). *Psikologi Sosial*. UMM Press. Malang.
- Devi Rusli, Anggi Rizki Putra. "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA." *Jurnal Riset Psikologi* 2021, no. 2 (2021): 1–12. <http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2021i2.11663>.
- Fakhriyah, F. (2019). Pola Asuh Permisif Ayah. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*.
- Hamdanah dan Surawan. (2022). *Remaja Dan Dinamika; Tinjauan Psikologi dan Pendidikan*. K-Media. Yoyakarta.
- Hapsah, S. dan Muslim, A. (2021). Perilaku Agresi Verbal Dan Perilaku Agresi *Relational* Pada Remaja Perempuan. *Jurnal Konseling Komprehensif*. 8:60-70.
- Hamdanah, H.M. (2009). *Psikologi Perkembangan*. SETARA Press. Jawa Timur.
- Immanuel, S. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan. *Skripsi Universitas Medan Area*. Medan.
- Irawan, S. dan Siska, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan

- Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 7:9-19.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo*. 4: 482-489.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Onine*. CV AE Media Grafika. Jawa Timur.
- Ma'ruf, H. (2015). *Perilaku Agresi Relasi Siswa Di Sekolah (Menenal Dan Menyelesaikannya Melalui Mediasi Sebaya)*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Mahfiana, L., Rohmah, E.Y. dan Widyaningrum, R. (2009). *Remaja Dan Kesehatan Reproduksi*. Stain Ponorogo Press. Yogyakarta.
- Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, A.I. dan Pranandari, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Penerbit Gunadarma. Jakarta.
- Myers, D. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Salemba Humanika. Jakarta.
- Nisrina, S., Lestari, D.R. dan Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di SMP Negeri "X" Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*. 11:247-260.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 27: 148-158.
- Oktaviani, E,P. dan Nurjanah, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*. 6: 295-301.
- Pratiwi, E.Y.R., Rochmania, D.D., Asmarani, R. dan Edi, M.B. (2019). Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *LPPM Unhasy Tebuireng Jombang*. Jawa Timur.
- Purwadi, Alhadi, S., Muyana, S., Saputra, W.N.E., Supriyanto, A. dan Wahyudi, A. (2018). *Modul Self-Regulation of Emotion untuk Mereduksi Perilaku Agresi*. UAD Press. Yogyakarta.
- Putri, A.F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Indonesian Journal of School Counseling*. 4:28-32.
- Rondo, A.A.A., Wungouw, H.I.S. dan Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Jurnal Keperawatan*. 7:1-8.
- Safitri, S. dan Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*. 2:28-33.
- Saleh, A.A. (2020). *Psikologi Sosial*. IAIN Parepare Nusantara Press. Sulawesi

Selatan.

- Santrock, J.W. (2016). *Adolescence Sixteenth Edition*. McGraw-Hill Education. New York.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi remaja*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schultz, D. (2013). *Psikologi Pertumbuhan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sari, C.A.P., Faridah, Kertapati, Y. dan Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak.. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6:6559-6568.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Trisnani, R.P. dan Wardani, S.Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara mengurangnya*. Unipma Press. Jawa Timur.
- Wiguna, G.Y. dan Herdiyanto, Y.K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 5:450-459.
- Widodo, Y.P., Hidayat, Firman, Faikoh, N.N. (2022). Hubungan Bermain Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja. Slawi.
- Young, K.S. (2017). *Internet Addiction Test (IAT)*. Stoelting. New York.



## Lampiran A Skala penelitian

### IDENTITAS DIRI

Inisial :

Usia :

Jenis Game :

### PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan yang menggambarkan segala sesuatu tentang diri Anda. Baca dan pahamiilah setiap pernyataan yang ada. Kemudian berilah tanda (X) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda saat ini.

- Kurang dari 1 tahun
- Lebih dari 1 tahun

Waktu yang saya habiskan untuk bermain game online dalam satu hari :

- 0 – 2 jam
- 2 – 4 jam
- Lebih dari 4 jam

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah:

SS : apabila jawaban **Sangat Setuju**

S : apabila jawaban **Setuju**

TS : apabila jawaban **Tidak Setuju**

STS : apabila jawaban **Sangat Tidak Setuju**

Usahakan lah untuk tidak melewati satu nomorpun dalam memberi jawaban pada pernyataan-pernyataan ini.

**Contoh Pengisian Skala :**

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa bersemangat dalam mengerjakan pekerjaan saya	<b>X</b>			



**Variabel X**

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Hobi saya hanya bermain game online				
2.	Pekerjaan saya menjadi terhambat karena game online				
3.	Saya berpikir untuk bermain game online sepanjang hari				
4.	Saya mampu berhenti bermain game online lebih dulu daripada teman-teman				
5.	Waktu tidur saya sangat kurang akibat game online				
6.	Bermain game online tidak menjadi hobi saya				
7.	Saya tidak akan bermain game online ketika dilarang				
8.	Saya menghilangkan pikiran tidak menyenangkan dengan bermain game online				
9.	Saya merasa sulit berhenti setelah memulai bermain game online				
10.	Saya tidak berpikir untuk bermain game online.				
11.	Pekerjaan saya menjadi lebih cepat tanpa game online				
12.	Waktu tidur saya sangat cukup				
13.	Saya dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain game online				
14.	Saya sering berkumpul dengan keluarga dan teman-teman				
15.	Saya tidak sempat memikirkan log in game online ketika ada tugas				
16.	Saya tidak meluapkan rasa kecewa dengan bermain game online				
17.	Saya jarang berkumpul dengan teman-teman karena bermain game online				
18.	Saya gelisah jika tidak dapat bermain game online				
19.	Saya hanya bercerita mengenai game online				
20.	Saya tidak dimarahi orang tua bermain game online karena bermain hanya sebentar				
21.	Saya menyempatkan log in akun game online sebelum mengerjakan tugas				
22.	Ketika dilarang, saya tetap bermain game online secara diam-diam				
23.	Saya tetap nyaman walau tidak bermain game online sepanjang hari				
24.	Saya bercerita banyak hal kecuali game online				

**Variabel Y**

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya memukul teman yang suka mengejek saya				
2.	Saat sedang marah saya melempar barang disekitar saya				
3.	Mengejek musuh saat bermain game merupakan hal yang menyenangkan				
4.	Saya kesal jika diganggu saat bermain game online				
5.	Saya lebih suka berain game dengan tenang				
6.	Saya tidak peduli jika teman saya mengejek saya				
7.	Jika tim musuh menang saya akan memujinya				
8.	Saya tetap tenang jika signal handphone saya bermasalah saat bermain game				
9.	Saya tidak pernah mengejek musuh game saya				
10.	Saya tetap santai saat mati dalam game				
11.	Walaupun sedang marah saya tetap menjaga barang disekitar saya				
12.	Saya tetap tenang walau diganggu saat bermain game online				
13.	Saya mengetuk- ngetuk hp saya jika signal handphone saya bermasalah saat bermain game				
14.	Saya memaki jika kesal saat bermain game online				
15.	Saya suka berteriak ketika sedang bermain game				
16.	Saya membantu teman satu tiim saya yang tidak pandai bermain (noob)				
17.	Saya tidak senang ketika lawan saya menang				
18.	Ketika saya diejek orang lain, saya membalas ejekannya				
19.	Saya memukul meja jika merasa kesal				
20.	Saya tidak pernah berkata kasar saat bermain game online				
21.	saya spontan mengeluarkan kata kasar saat mati dalam game				
22.	Saya kesal melihat teman satu tim saya jika tidak pandai bermain (noob)				
23.	Meski saya diejek, saya tidak membalas ejekannya				
24.	Saya menahan diri untuk memukul meja jika merasa kesal				

**Lampiran B Data Mentah Skala Penelitian**

**Skala Kecanduan Game online**

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	65
2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	4	3	50
3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	52
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
6	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	70
7	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	71
8	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	54
9	2	2	4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	50
10	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	63
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	59
12	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	61
13	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	1	64
14	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	63
15	4	2	4	4	2	4	1	2	4	3	2	4	4	1	2	3	4	3	3	4	60
16	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	67
17	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	3	68
18	1	1	3	4	1	1	3	1	1	3	1	4	1	3	4	3	4	3	4	4	50
19	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	3	4	2	57
20	2	1	3	3	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	40
21	2	1	2	4	1	2	2	1	2	2	1	4	2	2	1	3	4	3	2	1	42
22	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	48
23	1	2	3	4	2	1	2	2	1	4	2	4	1	2	2	2	4	2	3	2	46
24	2	1	3	3	1	2	2	1	2	3	1	3	2	2	1	3	3	3	3	3	44
25	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	41
26	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	4	1	51
27	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	3	2	3	1	50
28	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	56
29	2	1	1	3	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	1	1	33
30	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	61
31	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	65
32	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	4	3	50
33	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	52
34	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	65
35	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	4	3	50

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	
36	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	52
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
39	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	70
40	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	71
41	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	54
42	2	2	4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	50
43	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	63
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	59
45	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	61
46	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	1	1	64
47	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	2	63
48	4	2	4	4	2	4	1	2	4	3	2	4	4	1	2	3	4	3	3	4	4	60
49	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	67
50	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	68
51	1	1	3	4	1	1	3	1	1	3	1	4	1	3	4	3	4	3	4	4	4	50
52	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	3	4	2	2	57
53	2	1	3	3	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	1	40
54	2	1	2	4	1	2	2	1	2	2	1	4	2	2	1	3	4	3	2	1	1	42
55	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	48
56	1	2	3	4	2	1	2	2	1	4	2	4	1	2	2	2	4	2	3	2	2	46
57	2	1	3	3	1	2	2	1	2	3	1	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	44
58	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	1	41
59	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	4	1	1	51
60	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	3	2	3	1	1	50
61	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	2	56
62	2	1	1	3	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	1	1	1	33
63	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	61

**Skala Perilaku Agresif**

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah
1	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	70
2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	57
3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	63
4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	55
5	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	59
6	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	67
7	3	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	54
8	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	54
9	2	4	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	65
10	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	64
11	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	60
12	2	4	2	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	67
13	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	76
14	4	4	2	2	2	4	3	4	2	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	4	67
15	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	2	4	69
16	4	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	4	67
17	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	71
18	3	4	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	71
19	3	3	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	3	64
20	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	61
21	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	56
22	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	51
23	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	4	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	3	59
24	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	59
25	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	57
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	62
27	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	65
28	3	4	2	2	2	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	66
29	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	56
30	2	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	68
31	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	70
32	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	57
33	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	63
34	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	70
35	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	57

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah
36	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	63
37	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	55
38	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	59
39	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	67
40	3	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	54
41	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	54
42	2	4	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	65
43	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	64
44	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	60
45	2	4	2	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	67
46	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	76
47	4	4	2	2	2	4	3	4	2	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	4	67
48	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	2	4	69
49	4	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	4	67
50	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	71
51	3	4	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	71
52	3	3	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	3	3	64
53	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	61
54	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	56
55	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	51
56	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	4	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	3	59
57	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	59
58	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	57
59	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	62
60	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	65
61	3	4	2	2	2	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	66
62	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	56
63	2	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	68

**Lampiran C Uji Validitas dan Reliabilitas Sebelum dan Sesudah Uji Coba**

**Reliability**

**Scale: Kecanduan Game Online (Uji Coba)**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

**Reliability Statistics**

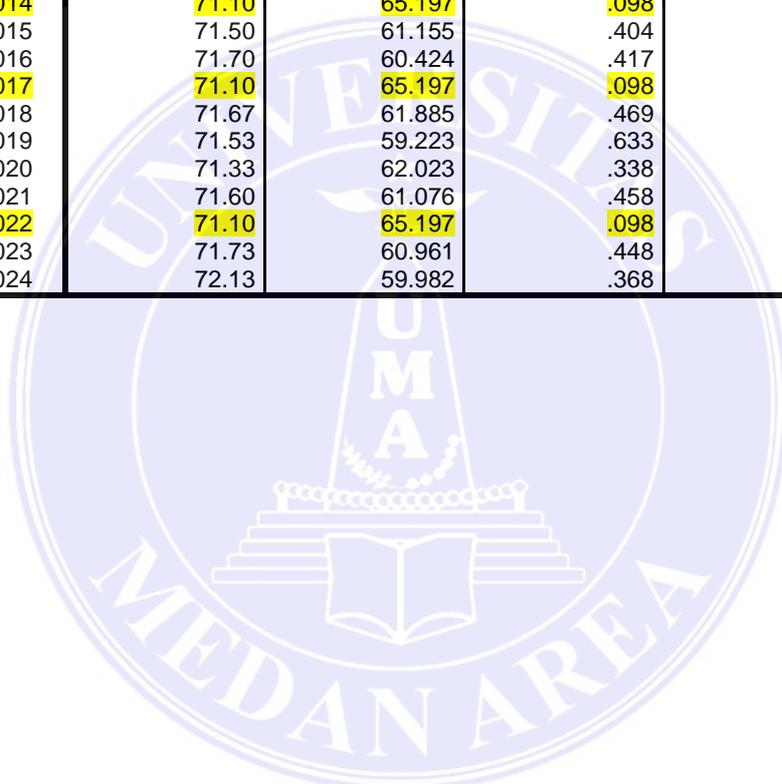
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	24

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.20	.610	30
VAR00002	3.10	.759	30
VAR00003	3.60	.563	30
VAR00004	2.90	.607	30
VAR00005	3.03	.718	30
VAR00006	3.10	.662	30
VAR00007	3.47	.681	30
VAR00008	2.70	.750	30
VAR00009	3.60	.724	30
VAR00010	3.23	.774	30
VAR00011	2.77	.728	30
VAR00012	3.03	.718	30
VAR00013	3.10	.662	30
VAR00014	3.47	.681	30
VAR00015	3.07	.785	30
VAR00016	2.87	.860	30
VAR00017	3.47	.681	30
VAR00018	2.90	.607	30
VAR00019	3.03	.718	30
VAR00020	3.23	.774	30
VAR00021	2.97	.718	30
VAR00022	3.47	.681	30
VAR00023	2.83	.747	30
VAR00024	2.43	1.006	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	71.37	60.999	.563	.837
VAR00002	71.47	62.671	.490	.846
VAR00003	70.97	63.344	.343	.844
VAR00004	71.67	61.885	.469	.840
VAR00005	71.53	59.223	.633	.833
VAR00006	71.47	59.499	.666	.833
<b>VAR00007</b>	<b>71.10</b>	<b>65.197</b>	<b>.098</b>	<b>.852</b>
VAR00008	71.87	61.706	.379	.842
VAR00009	70.97	61.344	.429	.841
VAR00010	71.33	62.023	.338	.844
VAR00011	71.80	61.821	.383	.842
VAR00012	71.53	59.223	.633	.833
VAR00013	71.47	59.499	.666	.833
<b>VAR00014</b>	<b>71.10</b>	<b>65.197</b>	<b>.098</b>	<b>.852</b>
VAR00015	71.50	61.155	.404	.842
VAR00016	71.70	60.424	.417	.841
<b>VAR00017</b>	<b>71.10</b>	<b>65.197</b>	<b>.098</b>	<b>.852</b>
VAR00018	71.67	61.885	.469	.840
VAR00019	71.53	59.223	.633	.833
VAR00020	71.33	62.023	.338	.844
VAR00021	71.60	61.076	.458	.840
<b>VAR00022</b>	<b>71.10</b>	<b>65.197</b>	<b>.098</b>	<b>.852</b>
VAR00023	71.73	60.961	.448	.840
VAR00024	72.13	59.982	.368	.845



## Reliability Scale: Perilaku Agresif (Uji Coba)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

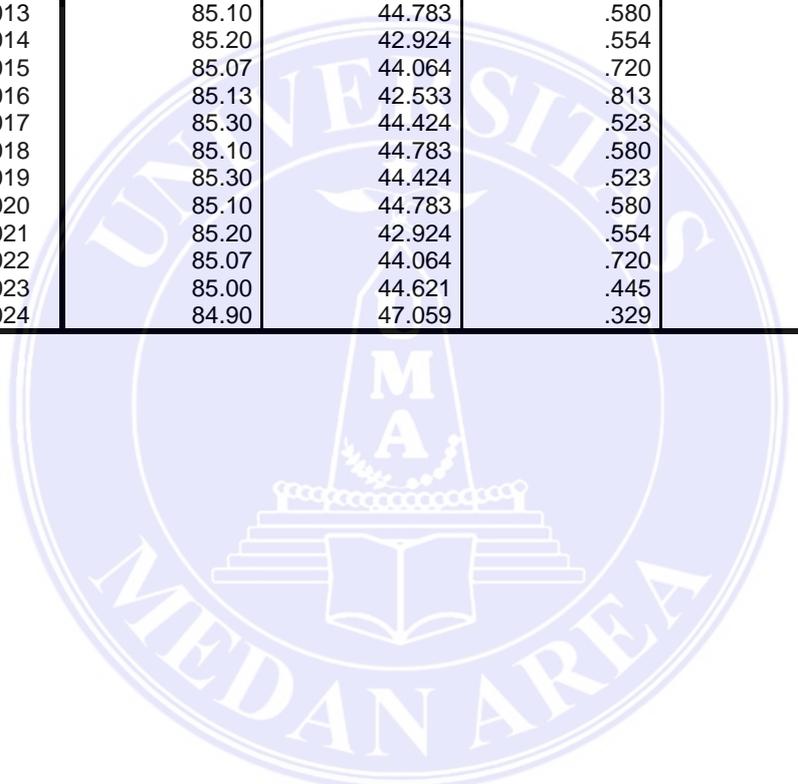
Cronbach's Alpha	N of Items
.911	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.90	.403	30
VAR00002	3.70	.466	30
VAR00003	3.77	.626	30
VAR00004	3.87	.346	30
VAR00005	3.80	.407	30
VAR00006	3.77	.430	30
VAR00007	3.80	.484	30
VAR00008	3.90	.305	30
VAR00009	3.77	.430	30
VAR00010	3.60	.498	30
VAR00011	3.70	.466	30
VAR00012	3.47	.571	30
VAR00013	3.67	.479	30
VAR00014	3.57	.728	30
VAR00015	3.70	.466	30
VAR00016	3.63	.556	30
VAR00017	3.47	.571	30
VAR00018	3.67	.479	30
VAR00019	3.47	.571	30
VAR00020	3.67	.479	30
VAR00021	3.57	.728	30
VAR00022	3.70	.466	30
VAR00023	3.77	.626	30
VAR00024	3.87	.346	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	84.87	46.326	.410	.909
VAR00002	85.07	44.064	.720	.903
VAR00003	85.00	44.621	.445	.909
VAR00004	84.90	47.059	.329	.910
VAR00005	84.97	45.275	.602	.906
<b>VAR00006</b>	<b>85.00</b>	<b>47.103</b>	<b>.245</b>	<b>.912</b>
VAR00007	84.97	45.206	.506	.907
VAR00008	84.87	46.533	.507	.908
<b>VAR00009</b>	<b>85.00</b>	<b>47.103</b>	<b>.245</b>	<b>.912</b>
VAR00010	85.17	44.626	.580	.906
VAR00011	85.07	44.685	.615	.905
VAR00012	85.30	44.424	.523	.907
VAR00013	85.10	44.783	.580	.906
VAR00014	85.20	42.924	.554	.907
VAR00015	85.07	44.064	.720	.903
VAR00016	85.13	42.533	.813	.901
VAR00017	85.30	44.424	.523	.907
VAR00018	85.10	44.783	.580	.906
VAR00019	85.30	44.424	.523	.907
VAR00020	85.10	44.783	.580	.906
VAR00021	85.20	42.924	.554	.907
VAR00022	85.07	44.064	.720	.903
VAR00023	85.00	44.621	.445	.909
VAR00024	84.90	47.059	.329	.910



## Reliability Scale: kecanduan game online

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	63	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	63	100.0

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.881	20

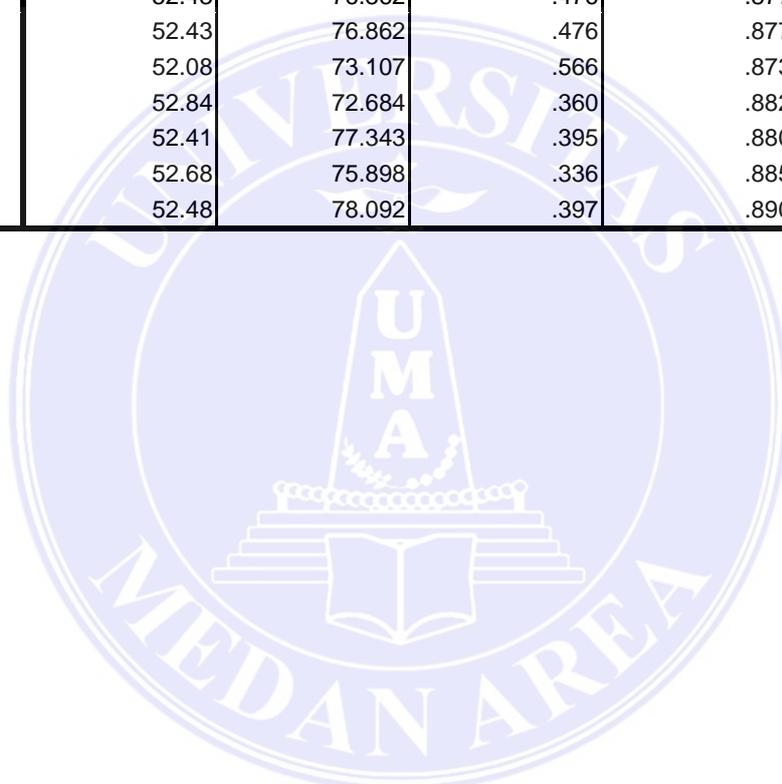
### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KGO1	2.65	.901	63
KGO2	2.37	.829	63
KGO3	2.97	.647	63
KGO4	3.37	.548	63
KGO5	2.37	.829	63
KGO6	2.65	.901	63
KGO8	2.37	.829	63
KGO9	2.65	.901	63
KGO10	2.92	.885	63
KGO11	2.37	.829	63
KGO12	3.37	.548	63
KGO13	2.65	.901	63
KGO15	2.48	1.045	63
KGO16	2.94	.435	63
KGO18	2.94	.435	63
KGO19	3.29	.728	63
KGO20	2.52	1.105	63
KGO21	2.95	.580	63
KGO23	2.68	.947	63
KGO24	2.89	.969	63

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

KGO1	52.71	68.982	.728	.866
KGO2	53.00	70.935	.649	.869
KGO3	52.40	73.759	.586	.873
KGO4	52.00	78.774	.366	.883
KGO5	53.00	70.935	.649	.869
KGO6	52.71	68.982	.728	.866
KGO8	53.00	70.935	.649	.869
KGO9	52.71	68.982	.728	.866
KGO10	52.44	70.993	.597	.871
KGO11	53.00	70.935	.649	.869
KGO12	52.00	78.774	.366	.883
KGO13	52.71	68.982	.728	.866
KGO15	52.89	72.746	.384	.880
KGO16	52.43	76.862	.476	.877
KGO18	52.43	76.862	.476	.877
KGO19	52.08	73.107	.566	.873
KGO20	52.84	72.684	.360	.882
KGO21	52.41	77.343	.395	.880
KGO23	52.68	75.898	.336	.885
KGO24	52.48	78.092	.397	.890



## Reliability

### Scale: prilaku agresif

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	63	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	63	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.895	22

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
PA1	2.75	.761	63
PA2	3.35	.481	63
PA3	2.33	.475	63
PA4	2.90	.640	63
PA5	3.00	.622	63
PA7	3.02	.523	63
PA8	2.75	.761	63
PA10	3.25	.567	63
PA11	2.92	.725	63
PA12	2.95	.580	63
PA13	2.56	.501	63
PA14	2.90	.640	63
PA15	2.92	.725	63
PA16	2.71	.521	63
PA17	2.92	.725	63
PA18	2.95	.580	63
PA19	2.56	.501	63
PA20	2.90	.640	63
PA21	3.02	.523	63
PA22	2.75	.761	63
PA23	3.38	.682	63
PA24	3.27	.827	63

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	61.32	32.027	.483	.879
PA2	60.71	35.240	.328	.893
PA3	61.73	35.491	.386	.895
PA4	61.16	34.974	.383	.896
PA5	61.06	35.222	.357	.898
PA7	61.05	33.820	.440	.884
PA8	61.32	32.027	.483	.879
PA10	60.81	34.544	.386	.891
PA11	61.14	31.963	.522	.876
PA12	61.11	33.036	.510	.879
PA13	61.51	34.480	.347	.888
PA14	61.16	34.974	.383	.896
PA15	61.14	31.963	.522	.876
PA16	61.35	36.457	.307	.803
PA17	61.14	31.963	.522	.876
PA18	61.11	33.036	.510	.879
PA19	61.51	34.480	.347	.888
PA20	61.16	34.974	.383	.896
PA21	61.05	33.820	.440	.884
PA22	61.32	32.027	.483	.879
PA23	60.68	34.575	.316	.895
PA24	60.79	33.166	.306	.891

**Lampiran D Hasil Uji Normalitas dan Linearitas**

**NPar Tests**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		prilaaku agresif	kecanduan game online
N		63	63
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	64.06	65.37
	Std. Deviation	6.064	8.983
Most Extreme Differences	Absolute	.082	.133
	Positive	.082	.064
	Negative	-.059	-.133
Kolmogorov-Smirnov Z		.650	1.058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.791	.213

a. Test distribution is Normal.

**Means**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
prilaaku agresif * kecanduan game online	63	100.0%	0	.0%	63	100.0%

**Report**

prilaaku agresif

kecanduan game online	Mean	N	Std. Deviation
32	57.00	1	.
37	60.00	1	.
39	59.00	1	.
40	58.50	2	3.536
41	58.00	1	.
44	61.00	1	.
45	60.50	2	4.950
46	60.50	2	2.121
47	55.00	2	7.071
49	63.00	5	8.000
50	59.00	1	.
51	62.33	3	9.238
52	64.25	4	2.872
53	61.00	3	5.292
55	65.00	1	.
57	66.00	2	4.243
58	72.00	1	.
59	64.75	4	4.272
60	60.25	4	3.403
61	69.00	2	2.828
62	70.60	5	7.127

63	67.00	1	.
64	69.00	1	.
65	68.83	6	1.941
66	69.00	3	4.359
67	71.00	1	.
68	57.00	2	1.414
71	70.00	1	.
Total	64.06	63	6.064

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
prilaaku agresif * kecanduan game online	Between Groups	(Combined)	1303.296	27	48.270	1.730	.064
		Linearity	606.973	1	606.973	21.756	.000
		Deviation from Linearity	696.323	26	26.782	.960	.537
	Within Groups		976.450	35	27.899		
Total			2279.746	62			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
prilaaku agresif * kecanduan game online	.616	.379	.756	.572

## Lampiran E Uji Korelasi

### Correlations

		prilaaku agresif	kecanduan game online
prilaaku agresif	Pearson Correlation	1	.616**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	63	63
kecanduan game online	Pearson Correlation	.616**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	63	63

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

