

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PERILAKU AGRESIF DI LINGKUNGAN 1 KELURAHAN
TERJUN**

SKRIPSI

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

Diajukan oleh

Shandra Adelia Putri

198600031



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
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 30/9/24

Access From (repository.uma.ac.id)30/9/24

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PERILAKU AGRESIF DI LINGKUNGAN 1 KELURAHAN
TERJUN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai salah Satu Syarat Untuk

Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Universitas Medan Area

Oleh :

Shandra Adelia Putri

198600031



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

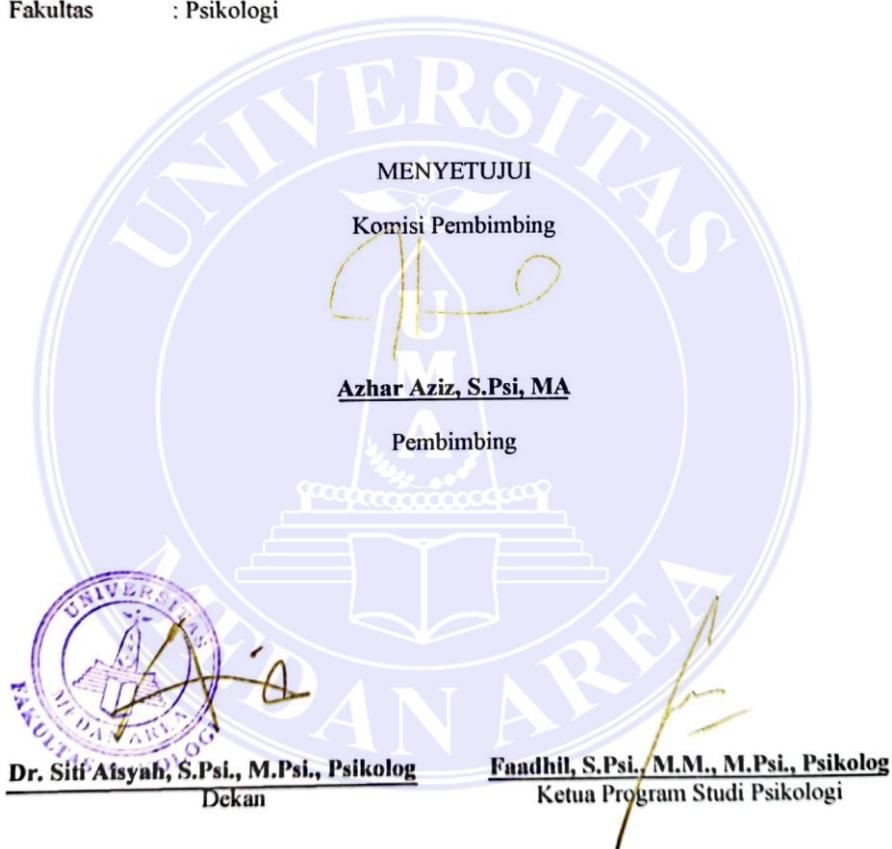
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/9/24

Access From (repository.uma.ac.id)30/9/24

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Di
Lingkungan 1 Kelurahan Terjun
Nama : Shandra Adelia Putri
NPM : 198600031
Fakultas : Psikologi



Tanggal Disetujui : 14 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 di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 14 September 2024



Shandra Adelia Putri

198600031

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Shandra Adelia Putri

NPM : 198600031

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya saya yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun”. Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Namun demikian dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/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.

Medan, 14 September 2024

Yang Menyatakan



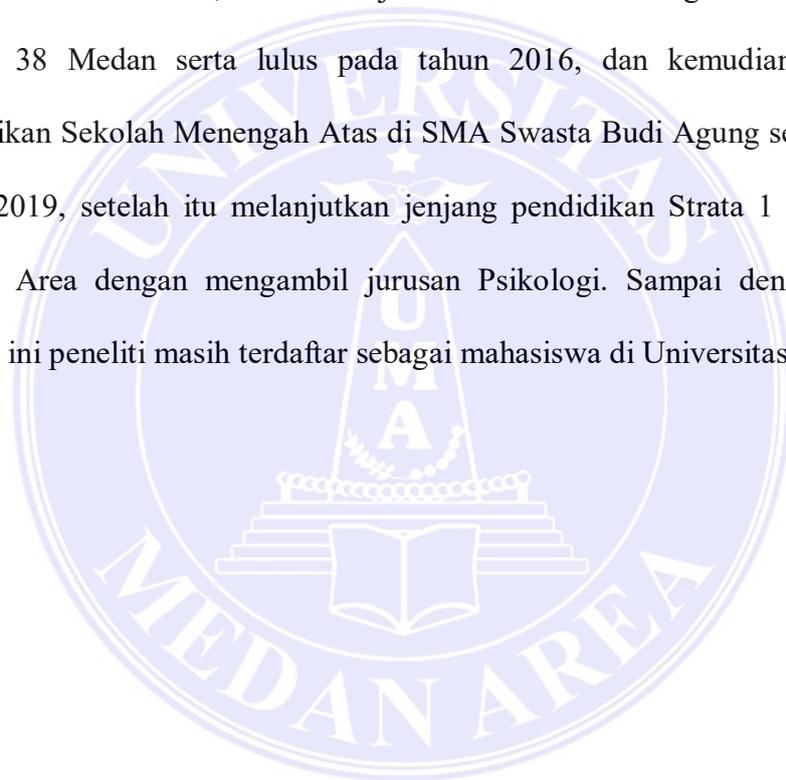
Shandra Adelia Putri

198600031

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Kota Medan, Sumatera Utara. Pada tanggal 23 Januari 2002 yang merupakan anak dari Bapak Hairy dan Ibu Eli. Peneliti adalah anak kedua dari dua bersaudara.

Peneliti menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di Swasta YWKA serta lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 38 Medan serta lulus pada tahun 2016, dan kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Swasta Budi Agung serta lulus pada tahun 2019, setelah itu melanjutkan jenjang pendidikan Strata 1 di Universitas Medan Area dengan mengambil jurusan Psikologi. Sampai dengan penulisan Skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Medan Area.



ABSTRAK

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF DI LINGKUNGAN 1 KELURAHAN TERJUN

OLEH:
SHANDRA ADELIA PUTRI
NPM: 198600031

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif. Metode yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Sampel penelitian ini sebanyak 53 orang dengan teknik sampel menggunakan quota sampling. Pengambilan data melalui data skala kecanduan game online dan skala perilaku agresif. Pengambilan data ini dilakukan dengan model skala likert. Berdasarkan hasil analisis diketahui terdapat pengaruh antara perilaku agresif dengan kecanduan game online dimana $r_{xy} = 0,619$ dengan signifikan $p 0,000 < 0,010$. Hal ini berarti sesuai dengan hipotesis yang diajukan dimana semakin tinggi perilaku agresif maka semakin tinggi kecanduan game online dan sebaliknya, hipotesis diterima. Koefisien determinan r^2 hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,383$. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game online mempengaruhi perilaku agresif sebesar 38,3%.

Kata Kunci : Kecanduan game online, Perilaku agresif

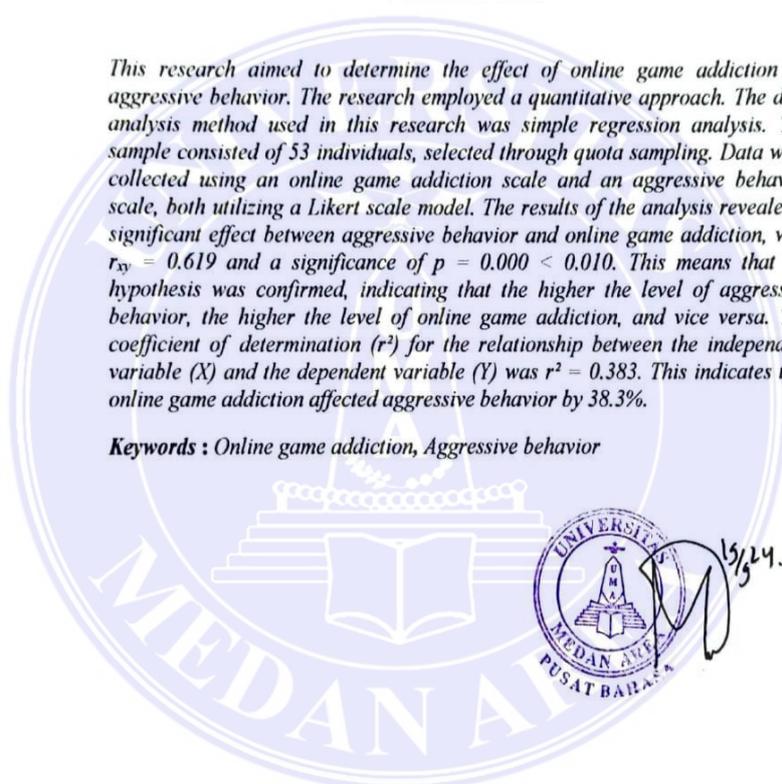
ABSTRACT

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE
BEHAVIOR IN SECTOR 1, TERJUN SUB-DISTRICT**

BY:
SHANDRA ADELIA PUTRI
NPM: 198600031

This research aimed to determine the effect of online game addiction on aggressive behavior. The research employed a quantitative approach. The data analysis method used in this research was simple regression analysis. The sample consisted of 53 individuals, selected through quota sampling. Data were collected using an online game addiction scale and an aggressive behavior scale, both utilizing a Likert scale model. The results of the analysis revealed a significant effect between aggressive behavior and online game addiction, with $r_{xy} = 0.619$ and a significance of $p = 0.000 < 0.010$. This means that the hypothesis was confirmed, indicating that the higher the level of aggressive behavior, the higher the level of online game addiction, and vice versa. The coefficient of determination (r^2) for the relationship between the independent variable (X) and the dependent variable (Y) was $r^2 = 0.383$. This indicates that online game addiction affected aggressive behavior by 38.3%.

Keywords : Online game addiction, Aggressive behavior



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya berupa kemudahan, kelancaran, kesabaran, serta kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada selama proses penyelesaian skripsi. Skripsi dengan judul: *“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun”*. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak Azhar Aziz, S.Psi, MA selaku pembimbing, serta kepada susunan penguji Ibu Dr. Salamiah Sari Dewi, S.Psi, M.Psi, Ibu Rahma Afwina, S.Psi, M.Psi, Ibu Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog, yang telah memberikan banyak saran serta membimbing sehingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Ungkapan terima kasih juga dapat disampaikan kepada keluarga peneliti yaitu Ayah peneliti Letnan Satu Purn. Hairy Susandy, Ibu peneliti (Almh) Eli Rofita, Saudara Chandra Sandy Hermawan serta teman peneliti yakni Elsy, Nia, Tiara, dan Dela yang telah membantu serta memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Medan, 14 September 2024

Shandra Adelia Putri
198600031

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN IZIN PUBLIKASI	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Hipotesis	9
1.5. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Perilaku Agresif	10
2.1.1. Pengertian Agresif	10
2.1.2. Faktor-Faktor Perilaku Agresif	11

2.1.3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif	18
2.1.4. Ciri-Ciri Perilaku Agresif	19
2.2. Kecanduan Game Online	20
2.2.1. Pengertian Kecanduan Game Online	20
2.2.2. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online	23
2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online	25
2.2.4. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online	28
2.3. Dewasa Awal	29
2.3.1. Pengertian Dewasa Awal	29
2.3.2. Karakteristik Perkembangan Dewasa Awal	31
2.3.3. Tugas Perkembangan Dewasa Awal	33
2.4. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif	34
2.5. Kerangka Konseptual	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	39
3.1.1. Waktu	39
3.1.2. Tempat	39
3.2. Bahan dan Alat Penelitian	40
3.2.1. Bahan Penelitian	40
3.2.2. Alat Penelitian	40
3.3. Metodologi Penelitian	40
3.3.1. Tipe Penelitian	40
3.3.2. Operasional Variabel	42
3.3.3. Metode Analisis Data	43
3.3.4. Uji Normalitas dan Uji Linearitas	44
3.4. Populasi dan Sampel	45
3.4.1. Populasi	45
3.4.2. Sampel	45
3.4.3. Teknik Pengambilan Sampel	46
3.5. Prosedur Kerja	46

3.5.1. Persiapan Administrasi	46
3.5.2. Persiapan Alat Ukur	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Hasil	50
4.2. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Distribusi penyebaran aitem perilaku agresif sebelum tryout	48
Tabel 1.2. Distribusi penyebaran aitem kecanduan game online sebelum tryout	49
Tabel 1.3. Distribusi penyebaran aitem perilaku agresif sesudah uji coba	50
Tabel 1.4. Distribusi penyebaran aitem kecanduan game online sesudah uji coba	51
Tabel 1.5. Hasil uji reliablilitas	53
Tabel 1.6. Hasil perhitungan uji normalitas sebaran	54
Tabel 1.7. Hasil perhitungan uji liniearitas	55
Tabel 1.8. Hasil uji kolerasi product moment koefisien determinan	56
Tabel 1.9. Hasil uji regresi linier sederhana	56
Tabel 1.10. Hasil perhitungan mean hipotetik.....	59
Tabel 1.11. Hasil perhitungan mean empirik	59

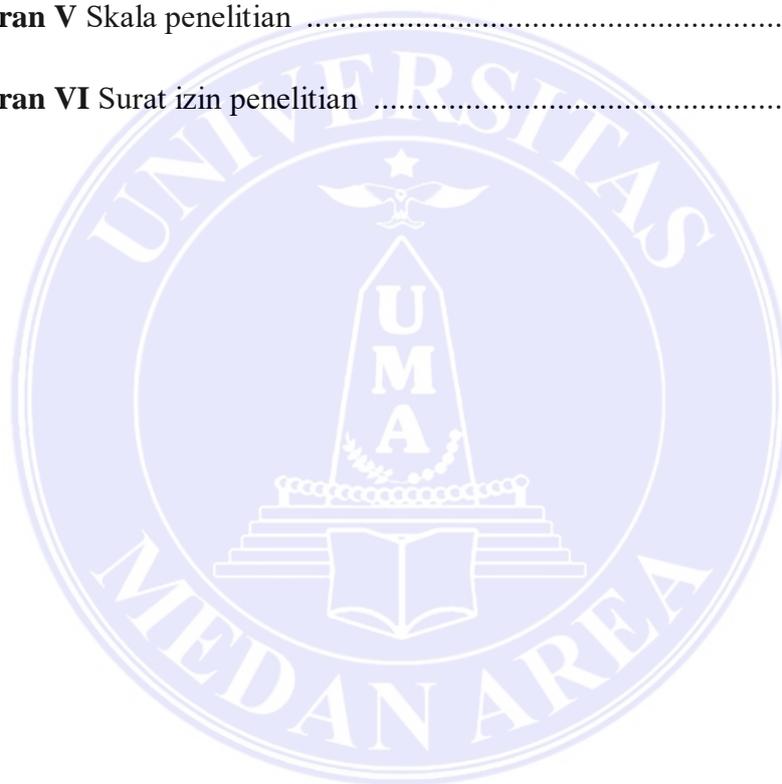
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka konseptual	38
Gambar 2. Kurva normal skala perilaku agresif	60
Gambar 3. Kurva normal skala kecanduan game online	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Data mentah skala penelitian	70
Lampiran II Uji validitas dan reliabilitas	74
Lampiran III Uji normalitas	82
Lampiran IV Uji linieritas dan korelasi product moment	88
Lampiran V Skala penelitian	89
Lampiran VI Surat izin penelitian	97



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang dari berbagai dunia serta berbagai usia banyak membuat perilaku yang membuat orang lain terluka serta dirinya sendiri. Perilaku tersebut adalah perilaku agresif. Perilaku agresif terjadi dimana-mana serta tidak mengenal waktu kapan dan dimana terjadinya. Perilaku agresif merupakan fenomena yang sering terjadi terutama di Indonesia.

Perilaku agresif berdampak buruk pada pelaku maupun korban. Perilaku agresif dapat menyebabkan pelaku cenderung kesulitan mengembangkan kemampuan relasinya yang baik dengan lingkungan sehingga berpengaruh pada sosial yang buruk dan sulit membangun hubungan yang sehat dan dapat memicu timbulnya masalah. Insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresif, baik secara verbal (dengan kata-kata) maupun non-verbal (dengan aksi atau fisik).

Berbagai ragam perilaku agresif dapat dijumpai seperti pada media, bahkan dalam lingkungan sekitar. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusuhan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan merupakan perwujudan dari perilaku agresif ini.

Perilaku agresif dapat terjadi karena beberapa faktor, seperti contohnya saja faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal ini berupa faktor dari luar seperti lingkungan, keluarga hingga teman sebaya. Faktor internal ini berupa seperti frustrasi.

Tindakan agresif dapat timbul karena frustrasi yang intens dengan *stimulus* (*impuls*) dari luar sebagai pemicu, biasanya refleks respon dalam menghadapi ancaman dari luar dalam bentuk pikiran dan perasaan agresif maka akan muncul tindakan agresif.

Perilaku agresif juga dapat diartikan sebagai cara seseorang mengungkapkan isi hati, kemarahan, kebencian serta menyelesaikan persoalan. Dampak perilaku agresif juga dapat menimbulkan ketakutan dan akan menghasilkan hubungan sosial yang kurang sehat serta dapat mengganggu ketenangan di lingkungan korban karena perilakunya yang melukai orang lain dari segi fisik maupun verbal.

Seseorang yang kesulitan dalam mengontrol emosinya, berpotensi membuat perilaku agresif. Masalah kecil dapat membuatnya terprovokasi dan meluapkan amarahnya secara berlebihan sehingga mendorongnya melakukan tindakan melukai atau mengintimidasi serta emosi yang meluap-luap dapat memunculkan perilaku agresif. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, subjek mengatakan bahwa ia sering memukul, menghina, merusak barang hingga mengeluarkan kata-kata kasar. Selain itu menurut Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) Secara umum perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional.

Menurut Sears, Taylor, & Peplau (2009) faktor lain yang juga mempengaruhinya perilaku agresif berasal dari media video game. Seseorang yang bermain game dengan unsur kekerasan dan dimainkan dengan jangka waktu yang lama dapat menyebabkan berperilaku lebih agresif, serta meniru apa yang dimainkannya dan memiliki perasaan yang lebih mudah marah.

Menurut Berkowitz (dalam Dini & Indrijati, 2014) mengungkapkan bahwa tindak kekerasan atau perilaku agresif ini dapat terjadi di seluruh dunia dan di seluruh lapisan masyarakat dengan bentuk yang semakin kompleks dan beragam. Meskipun dapat terjadi di seluruh lapisan masyarakat, remaja merupakan kelompok yang sangat rentan untuk melakukan perilaku agresif.

Dill dan Dill (dalam Susantyo, 2011) perilaku agresif sebagai perilaku yang dilakukan berdasarkan pengalaman dan adanya ransangan situasi tertentu sehingga menyebabkan seseorang itu melakukan tindakan agresif. Perilaku ini bisa dilakukan secara dirancang, seketika atau karena rancangan situasi. Tindakan agresif ini biasanya merupakan tindakan anti sosial yang tidak sesuai dengan kebiasaan, budaya maupun agama dalam suatu masyarakat.

Dalam hal ini perilaku agresif juga dapat dipengaruhi oleh media yang dimana media ini seharusnya menjadi penghibur untuk seseorang dalam menghilangkan stress dalam kehidupannya nyata. Media tersebut adalah Game online. Game online adalah media hiburan yang diakses menggunakan internet dan dapat dimainkan banyak orang. Faktor yang dapat mempengaruhi seseorang berperilaku agresif salah satunya adalah penggunaan game online (Haqq, 2016).

Memainkan game dengan waktu yang lama dan terus menerus menimbulkan permasalahan yang serius. Permasalahan yang terjadi adalah sikap agresif yang timbul karena penggunaan bermain game online. Observasi yang dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa para remaja yang gemar dan sering bermain game online menunjukkan agresif verbal dan agresif fisik (Haqq, 2016). Menggunakan Game Online dengan adegan konten kekerasan melahirkan berbagai ancaman serta pengaruh negatif bagi pemainnya (Satria dkk, 2015). Lingkungan game didasari dengan plot kekerasan agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam game membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Dalam Lestari dkk, 2017).

Game online menurut Kim dkk (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Berdasarkan data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari data lapangan 11 Januari – 24 Februari 2022, pengguna aktif internet Indonesia mencapai 210 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 272 juta jiwa. Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia 77,02%. Hasil suvey menyatakan bahwa Sumatera Utara memegang kontribusi penggunaan internet dalam konten game online 26,52%. Penggunaan internet Sumatera Utara dengan alasan mengakses konten hiburan di Sumatera Utara 3,11%. Hasil survei profil pengguna internet, game online menduduki posisi empat (14,23%) sebagai alasan dalam menggunakan internet.

Banyak berita terutama di Indonesia seorang remaja tewas saat bermain game online, ia ditemukan tidak bernyawa di sebuah warnet atau warung internet dalam keadaan duduk yang disebabkan oleh kurangnya beristirahat. Bukan hanya itu, banyak kasus pencurian karena game online. Biasanya terdesak akan hasrat ingin bermain terus-menerus dan berkeinginan untuk membeli suatu barang di dalam game tersebut. Game online di Indonesia juga memiliki dampak negatif seperti, agresif, cedera fisik maupun psikis serta kecanduan. Kecanduan adalah hal yang paling berdampak negatif dari bermain game online.

Kecanduan game online lebih memprioritaskan untuk bermain daripada melakukan kegiatan yang harusnya dilakukan. Memiliki tiga kriteria utama, yaitu; 1) mengalami gangguan atau kesulitan kontrol atas game, 2) prioritas yang meningkat diberikan untuk bermain game, 3) kelanjutan atau eskalasi game yang meningkat dari waktu ke waktu meskipun mengalami konsekuensi negatif (*American Psychiatric Association, 2013*).

Dampak lain dari kecanduan game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, serta pemborosan uang. Dalam game pemain ikut berpartisipasi sehingga cara berperilaku mereka seperti kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkodisian tertentu dianggap menjadi pemicu berubahnya perilaku. Pengaruh kecanduan game online juga berdampak pada perilaku agresifnya karena setiap game memiliki unsur game yang berbeda seperti, kekerasan, pembunuhan bahkan persaingan untuk menjadi yang terbaik dalam game.

Kasus yang pernah juga terjadi akibat dari game online terhadap perilaku agresif adalah kasus agresif verbal yang dimana anak remaja membunuh temannya karena saling ejek saat bermain game online (Amanda, 2016).

Hal tersebut dapat disimpulkan adanya pengaruh dan dampak besar dari kecanduan game online terhadap perilaku agresif. Ini dikuatkan dengan banyak kasus seperti pencurian, pemukulan, penghinaan, permusuhan dari kecanduan game dapat melukai dan menjadi perilaku agresif fisik dan verbal. Perilaku agresif secara fisik seperti, memukul, membunuh yang berkaitan dengan fisik. Sedangkan perilaku agresif verbal seperti, makian, hinaan serta ejekan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sri Aulia, Andy Chandra & Khairuddin) berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hillir Kota Medan” Hipotesis penelitian ini adalah adanya hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif. Asumsinya adalah semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi pula perilaku agresif dan sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah pula perilaku agresifnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan alat ukur skala kecanduan perilaku dan skala kecanduan game online, dimana penelitian tersebut diuji dengan menggunakan teknik kolerasi product moment. Berdasarkan hasil analisis didapatkan $r_{xy} = 0,600$ dengan signifikansi $p = 0,0000$; $p < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan dengan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Dari hasil analisis didapatkan bahwa kecanduan game online tergolong sedang dengan mean hipotetik, sedangkan perilaku agresif tergolong sedang dengan mean

empirik. Adapun koefisien determinan (r^2) adalah sebesar $r^2 = 0,360$. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%.

Berdasarkan fenomena dilapangan terutama di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun, peneliti menemukan bahwa pemain game online menunjukkan perilaku agresif ke teman timnya atau teman main barengnya dalam bermain game online seperti jika teman main barengnya berada bersama dengannya maka pemain tersebut akan memukul temannya tersebut menganggapnya menjadi beban dalam permainan bahkan berkata kasar.

Melalui hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun, terdapat fenomena yang sama memiliki kecanduan game online dapat mempengaruhi perilaku agresif seperti bermain game online dengan menggunakan kata kasar terhadap teman bermainnya serta memukulnya karena kalah dalam bermain dan selalu begadang hanya untuk bermain game online.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa subjek mengalami kecanduan game online terhadap perilaku agresif. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun, karena peneliti ingin mencari seberapa besar pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang diatas, maka peneliti merumuskan penelitian ini:Apakah ada Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun.

1.4. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh dari kecanduan game online terhadap perilaku agresif”. Asumsinya yaitu semakin tinggi pengaruh kecanduan game online, maka akan semakin tinggi perilaku agresifnya.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memperkaya literatur, memperluas pengetahuan dan wawasan khususnya Psikologi Klinis. Hal ini diharapkan akan menambah refrensi bagi keilmuan Psikologi, serta dapat memberikan informasi tentang pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memberikan informasi, pengetahuan, pengalaman, serta sebagai media belajar sehingga mengetahui pengaruh dari Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Agresif

2.1.1. Pengertian Perilaku Agresif

Agresif adalah kata umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh.

Menurut Baron & Byrne (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2012), perilaku agresif adalah suatu bentuk perilaku yang ditunjukkan untuk melukai makhluk hidup lain. Menurut Baron & Byrne (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2012) juga mendefinisikan perilaku agresif sebagai tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Menurut Dayakisni & Hudaniah (2009), perilaku agresif merupakan tindakan melukai orang lain.

Sears, Taylor & Peplau (2009) mengatakan perilaku agresif ialah perilaku yang dicoba untuk menyakiti ataupun melukai orang dan juga merupakan kedalam pengerusakan terhadap seseorang maupun sebagai bentuk perkataan dan perlakuan.

Menurut Myers (Wahidah, P. W, 2019) mengatakan bahwa agresif suatu bentuk penyerangan. Perilaku agresif adalah perilaku fisik ataupun verbal yang diterentukkan menimbulkan kerusakan serta tujuan membuat orang lain kesakitan. Perilaku yang masuk kedalam agresif ini berupa menampar serta menendang, mengancam, serta menghina, hingga menyindir.

Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) mengatakan bahwa perilaku agresif sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis.

Menurut Murray (dalam Ariffin, 2015), Agresif dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain. Agresif merupakan perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis. Perilaku Agresif merujuk pada perilaku yang membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Agresi adalah setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang. Agresi dapat dilakukan secara verbal atau fisik.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku melukai seseorang dengan cara fisik maupun verbal dengan tujuan menyakitinya yang membuat seseorang mengalami bahaya atau kesakitan.

2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Menurut Sears, Taylor, & Peplau (2009) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perilaku agresif termasuk salah satunya video game atau, yaitu:

1. Serangan, Salah satu sumber utama kemarahan adalah serangan atau intrusi dari orang lain. Sering kali orang merespon serangan dengan pembalasan “darah dibayar darah”, respon tersebut dapat memicu perilaku agresif.
2. Frustrasi, Menurut Geen (1998) frustrasi berasal dari terhambatnya upaya dalam mencapai suatu tujuan. Frustrasi mungkin melahirkan agresi, hal ini karena agresi dapat meringankan emosi negatif (Bushman, Baumeister, & Philip, 2001).

3. Ekspektasi pembalasan, Faktor yang mungkin memperbesar agresi adalah motivasi untuk balas dendam memiliki kemungkinan lebih lama marah terhadap banyak hal dikarenakan mengingat informasi negatif. Sebaliknya tidak memiliki ekspektasi pembalasan, orang yang sedang marah atau tidak sama-sama tidak mengingat informasi negatif (Taylor, 1992).
4. Kompetisi, Deutsch (1993) menyatakan bahwa *affectless aggression*, yaitu agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional seseorang, mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan kompetisi.
5. Kekerasan di Media, Dugaan secara umum bahwa kekerasan di media dapat memicu seseorang untuk berperilaku agresif. Kesepatan dari beberapa komunitas adalah bahwa kekerasan di televisi dapat menyebabkan perilaku agresif yang menonton acara tersebut, kini tampak jelas bahwa ada hubungan antara kekerasan di televisi dengan perilaku agresif (*National Institute of Mental Health*, 1982).
6. Kekerasan dalam Video Game dan Musik, Kebanyakan penelitian tentang kekerasan di media difokuskan pada televisi, akan tetapi ada media lain yang juga berperan menjadikan kekerasan semakin bertambah, termasuk video game dan juga musik bergenre *rock*. Pada kasus video game telah banyak pendapat yang telah dikemukakan, seperti ulasan dalam *Research Highlight*. Berdasarkan Brad Bushman & Craig Anderson (2002) melakukan studi eksperimen, dengan hasil yang mengatakan bahwa partisipan yang bermain video game yang bertema kekerasan serta

dimainkan dalam waktu yang lama serta menggambarkan karakter utama berperilaku agresif, berpikir lebih agresif dan memiliki perasaan yang lebih mudah marah. Hal ini memperlihatkan bahwa memainkan video game yang terlalu lama juga akan menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain.

Menurut Fisher (dalam Arifin, 2015 : 263) terdapat faktor-faktor mempengaruhi perilaku agresif, yaitu :

1. Faktor amarah, Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak senang yang sangat kuat yang disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin salah atau mungkin juga tidak. Pada saat marah, ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan, atau melempar sesuatu dan timbul pikiran yang kejam. Apabila hal-hal tersebut disalurkan terjadi perilaku agresif. Agresi sendiri adalah respons terhadap marah, kekecewaan, sakit fisik, penghinaan, atau ancaman sering memancing amarah dan akhirnya memancing agresi.
2. Faktor biologis, Beberapa faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif, menurut Fisher (dalam Arifin, 2015), yaitu :
 - a. Gen, yang berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak yang mengatur perilaku agresif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap hewan, mulai dari yang sulit sampai yang paling mudah dipancing amarahnya, faktor keturunan

tampaknya membuat hewan jantan yang berasal dari berbagai jenis lebih mudah marah dibandingkan dengan betinanya.

- b. Sistem otak yang tidak terlibat dalam agresi dapat memperkuat atau menghambat sirkuit neural yang mengendalikan agresif.
- c. Kimia darah khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan dapat mempengaruhi perilaku agresif. Pada wanita yang sedang mengalami masa haid, kadar hormon kewanitaan, yaitu estrogen dan progesteron menurun jumlahnya sehingga perasaan mereka mudah tersinggung, gelisah, dan tegang. Banyak wanita yang saat sedang berlangsungnya siklus haid melakukan tindakan agresif.
- d. Kesenjangan Generasi karena adanya perbedaan atau jurang pemisah antara generasi anak dan orang tuanya yang terlihat dalam bentuk komunikasi yang semakin minim dan tidak nyambung. Kegagalan komunikasi orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak. *Generation gap* ini harus diatasi dengan segera. Mengingat bahwa selain agresi, masih banyak permasalahan lain yang dapat muncul.
- e. Lingkungan juga menyebabkan timbulnya agresif, yaitu :
 - a) Kemiskinan, Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, perilaku agresinya secara alami mengalami penguatan

- b) Anonimitas, Antara satu orang dengan orang lain tidak lagi saling mengenal dan mengetahui secara baik, sehingga setiap individu cenderung menjadi anonim, ia cenderung berperilaku semaunya sendiri karena ia merasa tidak terikat dengan norma masyarakat dan kurang bersimpati kepada orang lain.
- c) Suhu udara yang panas, Suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.
- d) Peran Belajar Model Kekerasan, bisa timbul karena adanya acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan di televisi, kartun, video game, sinetron yang menyajikan perkelahian sehingga hal tersebut menjadikan tindakan agresif bagi seseorang.
- e) Frustrasi terjadi apabila ada seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan atau tindakan tertentu.
- f) Proses pendisiplinan yang keliru seperti pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan keras dapat menimbulkan pengaruh yang buruk.

Menurut Dayakisni & Hudaniah (2009) mengemukakan kalau terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu:

- a. Deindividuasi, Menuntun seseorang kepada kebebasan dalam melaksanakan agresi, hingga agresi yang dilakukan menjadi lebih intens.
- b. Kekuasaan dan kepatuhan, Dayakisni & Hudaniah mengatakan bahwa salah satu faktor pemicu perilaku agresi merupakan kekuasaan dan kepatuhan. Kepatuhan merupakan termasuk ke dalam konformitas yang memiliki pengertian tekanan atau tuntutan yang membuat seseorang rela melakukan aksi walaupun individu tersebut tidak menginginkannya.
- c. Provokasi, Provokasi yang diperbuat oleh pelaku agresi dipandang selaku ancaman yang wajib dialami mengirimkan respon dipandang selaku ancaman yang wajib dialami menggunakan respon agresif untuk meniadakan bahaya dari ancaman tersebut.
- d. Pengaruh obat-obatan terlarang, Menurut riset phil & Ross (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009), konsumsi alkohol pada dosis berlebih dapat memungkinkan peningkatan respon agresif saat seseorang terprovokasi.

Menurut Baron & Byrne (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2012), terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu :

a. Faktor Internal

- a) Pola perilaku tipe A, meliputi tingkat kompetitif, urgensi waktu, dan *hostility* yang tinggi.

- b) Pola perilaku B, meliputi karakteristik yang berhubungan dengan pola perilaku A.
 - c) Agresi *hostile*, agresi untuk melakukan suatu kekerasan pada korban.
 - d) Agresi instrumental, agresi yang tujuan utamanya bukan untuk menyakiti korban tetapi untuk mencapai tujuan lain tertentu.
 - e) Bias atribusional *hostile*, mempersepsikan maksud dalam tindakan orang lain ketika tindakan ini dirasa ambigu.
 - f) Narsisme, berlebihan dalam memegang pandangan akan nilai dirinya sendiri.
 - g) Perbedaan gender, pria lebih cenderung untuk terlibat dalam perilaku agresif daripada wanita.
- b. Faktor Eksternal
- a) Kekerasan media, agresi yang dilakukan melalui tontonan, permainan yang berasal dari media berdampak akan melakukan perilaku agresif.
 - b) Keterangsangan yang meningkat emosi, kognisi, dan agresi, keterangsangan agresi masih tetap ada setelah melalui situasi dimana hal tersebut terjadi dan salah diinterpretasikan sebagai rasa marah.

Berdasarkan pendapat diatas di simpulkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan perilaku agresif dapat berupa dari faktor internal, eksternal, biologis hingga faktor keadaan situasional yang dapat mempengaruhi atau meningkatkan perilaku agresif.

2.1.3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif

Medinus & Jhonson (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2012), menjelaskan bahwa ada beberapa aspek-aspek dalam perilaku agresif, yaitu :

- a. Menyerang fisik, Perilakunya seperti memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu objek, Perilakunya seperti menyerang benda mati atau suatu objek.
- c. Secara verbal, Perilakunya seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.
- d. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Menurut Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) ada beberapa aspek yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu :

- a. Agresi fisik (*Physical aggression*), Bentuk dari perilaku agresif yang dilakukan dengan cara menyerang seseorang atau sesuatu secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan objek yang diserang tersebut. Perilaku agresif ini ditandai dengan adanya kontak fisik antara penyerang atau pelaku dengan korban atau objek yang diserang.

- b. Agresi verbal (*Verbal aggression*), Bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan cara menyerang secara verbal atau dengan kata lain menyerang menggunakan kata-kata. Agresif verbal ini berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme.
- c. Kemarahan (*Anger*), Bentuk agresi tidak secara langsung (*indirect aggression*), berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal yang atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya.
- d. Permusuhan (*Hostility*), Komponen kognitif dalam perilaku agresif yang terdiri dari perasaan ingin menyakiti seseorang atau sesuatu dan perasaan ketidakadilan terhadap sesuatu hal.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa aspek perilaku agresif terdapat agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan.

2.1.4. Ciri-Ciri Perilaku Agresif

Menurut Atang (Safari & Mulya, 2020) Ciri-Ciri perilaku agresif yaitu:

- a. Perilaku menyerang, perilaku menyakiti hati, merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.
- b. Perilaku menyakiti, merusak diri sendiri, orang lain atau objek penggantinya sehingga menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. Selain itu sasaran perilaku agresif sering kali ditunjukkan seperti benda mati.

- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya, Perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
- d. Perilaku yang melanggar norma sosial, perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain, perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untuk melukai orang lain.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari, perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

2.2 Kecanduan Game Online

2.2.1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan perilaku individu yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Kustiawan & Utomo, 2019).

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Menurut kamus Oxford pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang

menarik (Kustiawan & Utomo, 2019). Dalam kamus istilah psikologi (Hassan, 2018), kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidaksanggupan untuk menghindari zat tertentu yang disebabkan oleh pemakaian berlebih dan sudah membiasa.

Menurut (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013), individu dapat dikatakan seorang kecanduan game online dengan ciri-ciri bermain game online selama 4-5 kali dalam seminggu, rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain game online lebih dari 4 jam, per harinya, dan bermain lebih dari 4 jam di hari kerja dengan mempertimbangkan waktu standar hari kerja adalah 8 jam sehingga di kategorikan sebagai aktivitas yang berlebihan (*Excessive*).

Young (Kustiawan & Utomo, 2019) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

Menurut Imanuel (Kustiawan & Utomo, 2019), kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Chen & Chang (dalam Kustiawan & Utomo, 2019), kecanduan game online adalah memberikan ruang waktu dengan banyak guna untuk melakukan permainan game online pada penggunaannya secara berlebihan bisa berdampak pada penglihatan mata, penurunan berat badan, kebingungan

suatu yang nyata, mengalami ilusi, serta hubungan sosial atau sekitar yang kurang baik.

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (dalam Kustiawan & Utomo, 2019) Pengertian dari kecanduan game online sebagai pengguna komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan.

Yee (dalam Kustiawan & Utomo, 2019) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku individu yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Di dalam DSM-V dijelaskan bahwa *internet gaming addiction* berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi dan hubungan. Kecanduan game online seperti mengalami adiksi obat-obatan (zat adiktif). Seseorang yang sudah mengalami kecanduan game online jika tidak bermain game maka akan merasa gelisah, marah, dan frustrasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan Kecanduan game online adalah bermain game online yang dilakukan secara berulang dan berlebihan hingga tidak dapat mengendalikannya atau menghentikannya.

2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut Young (2009), mengungkapkan bahwa secara umum, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu: Gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Uraianya seperti berikut:

- a. Gender atau jenis kelamin, laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan game online. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.
- b. Kondisi psikologis, pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengeksperikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata.
- c. Jenis game, setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Immanuel (dalam Kustiawan & Utomo, 2019) mengatakan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online dapat dilihat dari dalam dan luar individu yang menyebabkan adiksi terhadap game online, yaitu:

a. Faktor internal

- a) Keinginan yang kuat dari diri 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 ketika berada di rumah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- c) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

b. 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 memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.

- c) Harapan, harapan orang tuanya yang melambung tinggi berbagai kegiatan sehingga kebutuhan primernya menjadi terlupakan.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah faktor internal dan eksternal.

2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (dalam Kustiawan & Utomo, 2019) terdapat 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 keterkaitan 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 yang 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.

Menurut Chen & Chang (dalam Kustiawan & Utomo, 2019), menyebutkan bahwa ada sedikitnya empat aspek kecanduan game online, keempat aspek tersebut adalah :

- a. *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.
- b. *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.

- c. *Tolerance* atau disebut toleransi, dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri 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. Serta kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problems* merupakan 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.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya aspek-aspek kecanduan game online, yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*.

2.2.4. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Ciri-Ciri kecanduan game online dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V* (APA, 2013), yaitu :

- a. Pikiran terus menerus terfokus pada game online, Merasa cemas, tidak tenang atau sedih ketika tidak bisa bermain game online.
- b. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain game online.
- c. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain game online.
- d. Kehilangan minat untuk terlihat dalam atau kegiatan hiburan lain, kecuali game online itu sendiri.
- e. Melanjutkan kebiasaan bermain game online walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku bermain game online.
- f. Berbohong mengenai frekuensi bermain game online dan durasi kepada anggota keluarga maupun orang lain.
- g. Bermain game online untuk melarikan diri dari perasaan negatif.
- h. Perilaku bermain game online tersebut mengancam atau mengakibatkan kehilangan hubungan atau pekerjaan ataupun pendidikan.

Dalam penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kecanduan game online ini adalah tidak bisa lepas dari game online, jika tidak bermain game dalam sehari maka pecandu merasa cemas, tidak tenang bahkan dapat membuatnya marah serta mengabaikan masalah yang terjadi bahkan lebih banyak mengambil waktu hanya untuk bermain game online.

2.3. Dewasa Awal

2.3.1. Pengertian Dewasa Awal

Dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Peralihan dari ketergangungan kemasa mandiri baik dari ekonomi, kebebasan menentukan diri, dan pandangan masa depan lebih realistis. Secara hukum seseorang dapat dikatakan sebagai orang dewasa awal saat menginjak usia 21 tahun sampai berusia 21 tahun. lain pula yang dikatakan oleh Santrock, 2011 (dalam Putri, 2019) bahwa Masa dewasa awal adalah istilah yang kini digunakan untuk menunjuk masa transisi dari remaja menuju dewasa. Rentang usia ini berkisar antara 18 tahun hingga 25 tahun, masa ini ditandai oleh kegiatan bersifat eksperimen dan eksplorasi. Transisi dari masa remaja menuju masa dewasa diwarnai dengan peruhan yang berkesinambungan.

Masa dewasa awal adalah masa pencarian, penemuan, pemantapan dan masa reproduktif, yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada ola hidup yang baru. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, peran dan tanggung jawabnya tentu makin bertambah besar. Dimana sudah mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lainn terutama dari orang tua, baik secara ekonomis, sosiologis ataupun psikologis. Mereka akan lebih mengupayakan untuk menjadi orang yang lebih mandiri lagi, segala upaya akan dilakuan agar tidak bergantung lagi kepada orang lain.

Secara fisik, seorang dewasa awal menunjukkan penampilan yang sempurna dalam arti bahwa pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisiologis telah mencapai posisi puncak. Mereka memiliki daya tahan dan taraf kesehatan yang prima sehingga dalam melakukan berbagai kegiatan tampak inisiatif, kreatif, energik, cepat, dan proaktif.

Masa dewasa awal adalah masa pencarian, penemuan, pematangan dan masa reproduktif, yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada ola hidup yang baru. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, peran dan tanggung jawabnya tentu makin bertambah besar. Dimana sudah mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lainn terutama dari orang tua, baik secara ekonomis, sosiologis ataupun psikologis. Mereka akan lebih mengupayakan untuk menjadi orang yang lebih mandiri lagi, segala upaya akan dilakuan agar tidak bergantung lagi kepada orang lain.

Seperti yang diungkapkan oleh Erkson (dalam Putri, 2019) bahwa tahap dewasa awal yaitu antara usia 20 tahun sampai 30 tahun. Pada tahap ini manusia mulai menerima dan memikul tanggung jawab yang lebih berat, pada tahap ini pula hubungan intim mulai berlaku dan berkembang. Individu yang tergolong dewasa awal ialah mereka yang berusia 20-40 tahun, mereka memiliki peran dan tanggung jawab yang tentu saja semakin besar. Individu tidak harus bergantung secara ekonomis, sosiologis maupun fisiologis pada orang tuanya Dariyo (dalam Putri, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa masa dewasa awal adalah masa ketika sudah siap bertanggung jawab dengan dirinya sendiri yang semakin tumbuh berkembang dari segala fisik maupun psikis untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan kekuatan diri nya sendiri.

2.3.2. Karakteristik Perkembangan Dewasa Awal

Ciri-ciri masa dewasa menurut Hurlock (dalam Putri, 2019) yaitu sebagai berikut:

- a. Masa dewasa awal merupakan suatu usia reproduktif, masa ini ditandai dengan membentuk rumah tangga. Pada masa ini khususnya wanita, sebelum usia 30 tahun, merupakan masa reproduktif, dimana seseorang wanita siap menerima tanggung jawab sebagai seorang ibu. Pada masa ini, alat-alat reproduksi manusia telah mencapai kematangannya dan sudah siap untuk melakukan reproduksi.
- b. Masa dewasa awal sebagai masa bermasalah, setiap masa dalam kehidupan manusia, pasti mengalami perubahan, sehingga seseorang harus banyak melakukan kegiatan penyesuaian diri dengan kehidupan perkawinan, peran sebagai orang tua dan sebagai warga negara yang sudah dianggap dewasa secara hukum. Masa dewasa awal merupakan masa yang penuh dengan masa ketegangan emosional, ketegangan emosional sering kali ditempatkan dalam ketakutan-ketakutan atau kekhawatiran-kekhawatiran. Ketakutan atau kekhawatiran yang timbul ini pada umumnya bergantung pada tercapainya penyesuaian terhadap persoalan

yang dihadapi pada suatu saat tertentu atau sejauh mana sukses atau kegagalan yang dialami dalam penyelesaian persoalan.

- c. Masa dewasa awal sebagai masa ketergantungan dan perubahan nilai, ketergantungan disini mungkin ketergantungan kepada orang tua, lembaga pendidikan yang memberikan beasiswa atau pada pemerintahan karena mereka memperoleh pinjaman untuk membiayai pendidikan mereka, sedangkan masa perubahan nilai masa dewasa awal terjadi karena beberapa alasan seperti ingin diterima pada kelompok orang dewasa, kelompok orang dewasa, kelompok-kelompok sosial dan ekonomi orang dewasa.

Menurut Anderson (dalam Putri, 2019) ada beberapa ciri-ciri orang dewasa awal adalah:

- a. Berorientasi pada tugas, bukan pada diri atau ego, minat orang matang berorientasi pada tugas-tugas yang dikerjakannya, dan tidak condong pada perasaan-perasaan diri sendiri atau untuk kepentingan pribadi.
- b. Tujuan-tujuan yang jelas dan kebiasaan-kebiasaan yang efisien, seseorang yang matang melihat tujuan-tujuan yang ingin dicapainya secara jelas dan tujuan-tujuan itu dapat didefinisikannya secara cermat dan tahu mana yang pantas dan yang tidak serta bekerja secara terbimbing menuju arahnya.
- c. Mengendalikan perasaan pribadi, seseorang yang matang dapat menyetir perasaan-perasaan sendiri yang tidak dikuasai oleh perasaan-perasaannya dalam mengerjakan sesuatu atau berhadapan dengan orang lain. Dia tidak

mementingkan dirinya sendiri, tetapi mempertimbangkan pula perasaan-perasaan orang lain.

- d. Keobjektifitas, orang matang memiliki sikap objektif yaitu berusaha mencapai keputusan dalam keadaan yang bersesuaian dengan kenyataan.
- e. Menerima kritik dan saran, orang matang memimiliki kemauan yang realistis, paham bahwa dirinya tidak selalu benar, sehingga terbuka terhadap kritik-kritik dan saran-saran orang lian demi peningkatan dirinya.
- f. Pertanggungjawaban terhadap usaha-usaha pribadi, orang yang matang mau memberi kesempatan pada orang lian membantu usaha-usahnya untuk mencapai tujuan.
- g. Penyesuaian yang realistis terhadap situasi-situasi baru.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik masa dewasa awal adalah seseorang yang mempunyai tugas dan tujuan untuk masa depannya yang jelas , masa untuk menentukan pasangan hidup dan dapat melakukan penyesuaian diri terhadap situasi yang baru.

2.3.3. Tugas Perkembangan Dewasa Awal

Menurut Havighurst (dalam Putri, 2019) menjelaskan tugas perkembangan dewasa awal, yaitu :

- a. Memilih teman hidup, pada umumnya memilih pasangan yang cocok dengan dirinya.
- b. Belajar hidup bersama suami dengan istri.
- c. Hidup berkeluarga.

- d. Dituntut adanya kesamaan cara serta paham.
- e. Mengelola rumah tangga.
- f. Mulai bekerja.
- g. Mulai bertanggung jawab.
- h. Mencari kelompok yang sama dengan dirinya.

Hurlock, (dalam Putri, 2019) membagi tugas perkembangan dewasa awal, antara lain, sebagai berikut:

- a. Mendapatkan pekerjaan.
- b. Memilih teman hidup.
- c. Belajar hidup bersama dengan istri dan hidup membentuk keluarga.
- d. Membesarkan anak-anak.
- e. Bergabung dalam kelompok sosial.
- f. Siap menerima tanggung jawab.

Dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan masa dewasa awal adalah mendapatkan pekerjaan, memilih pasangan hidup serta belajar hidup dalam membentuk keluarga dan dapat bertanggung jawab.

2.4. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah suatu arah tertentu dari kemajuan gerakan atau pikiran untuk berperilaku yang bertujuan meyerang atau melukai orang ataupun objek lain dan dilakukan dengan kesengajaan baik secara verbal maupun fisik sehingga menyebabkan rasa sakit baik secara fisik maupun psikis bagi individu yang tidak menginginkan timbulnya perilaku tersebut (dalam Setiawati & Gunado, 2019).

Perilaku agresif menurut Medinus & Jhonson (Setiawati & Gunado, 2019) adalah perilaku bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Perilaku agresif juga adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang merugikan atau melukai. Agresi muncul dari rasa frustrasi.

Perilaku agresif merupakan hal yang dilakukan seseorang secara reflek karena keinginan untuk melukai tersebut telah berada didalam pikirannya. Karena luka (baik fisik maupun psikis) yang ditimbulkan pun sangat serius, maka kita harus menganggap perilaku agresif dengan serius dan perilaku agresif ini perwujudan dari rasa marah dan frustrasi (dalam Khabibur Rohman, 2018). Perilaku agresif tidak datang dengan sendirinya, namun perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Soettjipto, 2007 (dalam Savari & Mulya, 2020) Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *intenet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah berlebihan bermain game.

Menurut Yohanes & Jusuf, 2017 (dalam Rondo dkk, 2019) Kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal

tersebut. Game adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan. Game online juga memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan kecanduan, sehingga individu rela terpaksa di depan monitor selama berjam-jam.

Perilaku agresif dapat dilakukan oleh siapapun mulai dari usia anak-anak, remaja hingga dewasa. Perilaku agresif terjadi karena pengaruh dari lingkungan sekitar hingga individu itu sendiri. Faktor lainnya bisa berasal dari media yang digunakan seperti game online. Game online adalah game yang digunakan dengan akses internet dan dapat bermain dengan banyak orang.

Perilaku agresif terjadi karena pengaruh dari kecanduan game online yang dimana saat individu bermain game online mengalami kekalahan dalam game tersebut atau gagal dalam mencapai tujuannya maka perilaku yang muncul adalah seperti memukul teman bermainnya, hingga mengucapkan kata-kata kasar seperti hinaan dan memukul barang atau benda yang disekitarnya. Dampak yang timbul dari kecanduan game online terhadap perilaku agresif mengarah kekerasan fisik dan verbal.

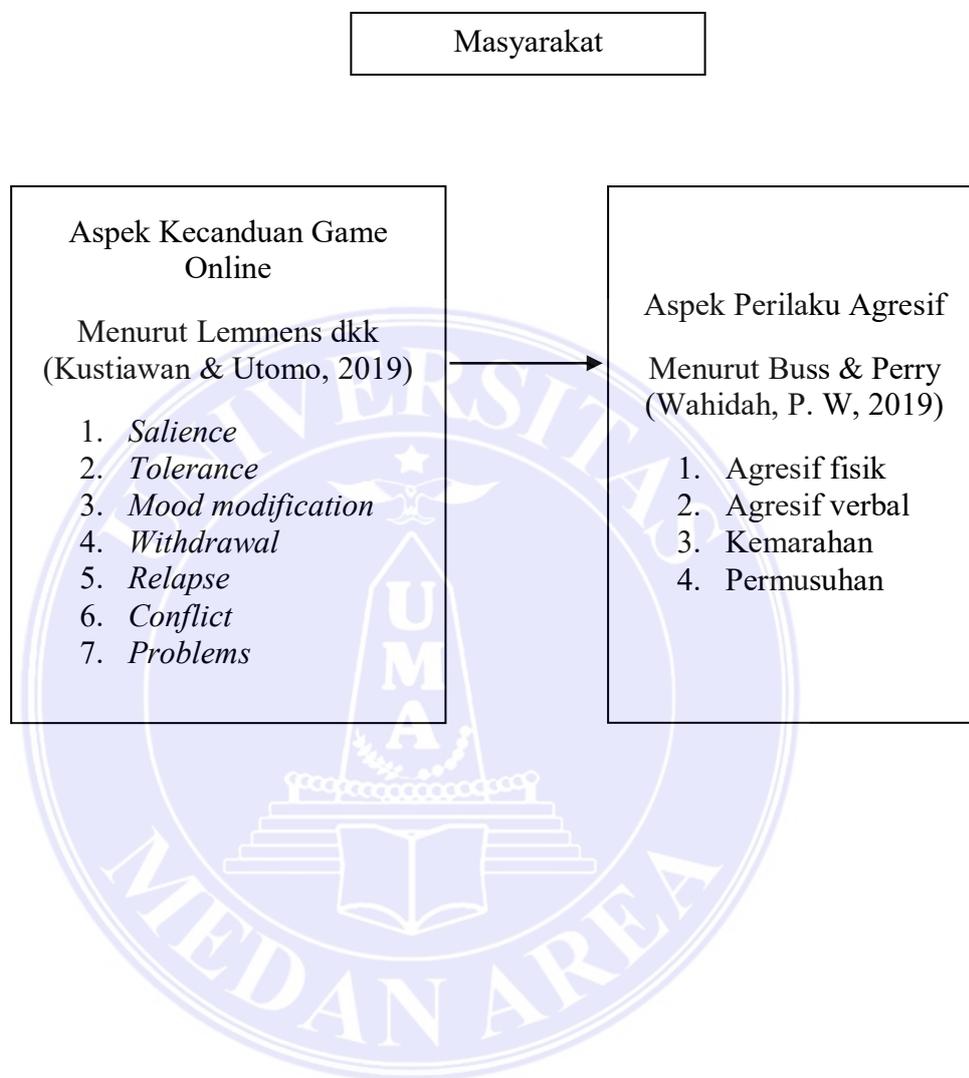
Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan Safari & Mulya (2020) data yang dihasilkan berdasarkan koefisien *Rank Spearman* adalah 0,366 dan nilai *p-value* sebesar 0,028. Maka dapat dilihat bahwa $p\text{-value} (0,028) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan perilaku agresif.

Selain itu penelitian sebelumnya dilakukan oleh Aulia Sri dkk (2022) Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode analisis korelasi *r product moment*, diketahui $r_{xy}=0,6000$ dengan signifikan $p= 0,000<0,050$. Yang artinya hipotesis yang diajukan ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah pula perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel X dengan Variabel Y adalah sebesar $r^2= 0,360$ menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Safitri & Fikrie (2020) Menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional dengan pengambilan sampel dengan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Berdasarkan analisis data yang dilakukan diketahui bahwa koefisien korelasi antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal sebesar $r=0,639$. $P<0,05$. Maka hipotesis yang diajukan diterima. Hasil analisis yang dilakukan maka ditarik kesimpulan, bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game (X) dengan perilaku agresif verbal (Y) pada user game online, sehingga hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima.

2.5. Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2024 sampai dengan tanggal 11 Juni 2024 yang dimulai pada pukul 11.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.

3.1.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Terjun yang terdapat di Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Kelurahan Terjun memiliki 22 Lingkungan. Kelurahan yang berbatasan dengan sebelah utara Kelurahan Paya Pasir 2, sebelah timur dari Kelurahan Rengas Pulau serta sebelah selatan Tanah Enam Ratus. Kantor Kelurahan Terjun berada di Jalan Kapten Rahmad Budin, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan Sumatera Utara dengan kode Pos 20256. Diantara Kelurahan yang berada di Kecamatan Medan Marelan, Kelurahan Terjun memiliki penduduk terbanyak 33.556 Jiwa dengan berbagai etnis. Mayoritas penduduk dengan beragama Islam dan ada 15% penduduk beragama Kristen, Budha dan Hindu.

3.2. Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1. Bahan Penelitian

Bahan dalam penelitian ini berupa penyebaran skala pengukuran. Skala yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah Skala Kecanduan Game online dan Skala Perilaku Agresif. Jenis skala penelitian berfungsi untuk mendapatkan data dari sampel penelitian

3.2.2. Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner (Angket) yang berupa skala yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dan disebarkan pada sampel penelitian dan alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa Microsoft Excel 2019 dan Program SPSS (Statistical Program for Social Science) versi 28 for windows dan berfungsi untuk menentukan hasil data penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan screening untuk menentukan sampel.

3.3. Metodologi Penelitian Identifikasi Variabel Penelitian

3.3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian inferensial, karena peneliti ingin melihat ada atau tidaknya pengaruh sebab akibat antara variabel bebas, yaitu kecanduan game online terhadap variabel terikat, yaitu perilaku agresif yang diukur menggunakan skala. Metode penelitian kuantitatif menekankan pada aspek secara objektif terhadap suatu fenomena sosial, hal tersebut dilakukan untuk melakukan

pengukuran, setiap fenomena sosial dijabarkan ke dalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator.

Menurut Sugiyono (2018), pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik.

Menurut Arikunto (2006), metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya.

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel yang lain (Yusuf, 2014).

Berikut variabel yang mengenai penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas (X) : Kecanduan Game Online
2. Variabel Terikat (Y) : Perilaku Agresif

3.3.2. Operasional Variabel

Operasional adalah variabel yang merupakan konsep teori namun bersifat operasional, agar variabel dapat di ukur atau di uji. Sedangkan variabel adalah nilai dari obyek atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk di tarik kesimpulan. Operasional variabel adalah variabel yang telah ditetapkan untuk mendapatkan informasi dari penelitian kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang sudah di tetapkan.

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu bebas dan terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan variabel dependen. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen.

Variabel Bebas atau Variabel X : Kecanduan Game Online

Variabel Terikat atau Variabel Y : Perilaku Agresif

3.3.3. Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2014) adalah suatu ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

Menguji validitas pada masing-masing item dengan mengkolerasikan skor masing-masing butir dengan skor total yang merupakan jumlah masing-masing skor butir. Jika koefisien kolerasinya sama atau diatas 0,30 maka item tersebut dinyatakan valid, namun sebaliknya nilai kolerasinya kurang dari 0,30 maka dinyatakan tidak valid. Penelitian ini menggunakan teknik Corrected Item Total Correlation. Validitas diuji dengan menggunakan SPSS (Statistical Packages for Social Science) Versi 28.0 for windows.

3.3.4. Reliabilitas

Ghozali (2009) mengatakan reliabilitas merupakan alat ukur suatu instrumen penelitian yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Reliabilitas mengacu kepada kepercayaan atau konsistensi alat ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach. Reliabilitas penelitian ini diuji dengan menggunakan SPSS (Statistical Packages for Social Science) Versi 28.0 for windows.

3.3.5. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode Regresi Linier Sederhana. Analisis linear sederhana adalah persamaan regresi yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Analisis Linier Sederhana dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta x$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat
 α = Konstanta
 β = Koefisien Regresi
X = Variabel bebas

Keseluruhan analisa dilakukan dengan menggunakan fasilitas kompetensi SPSS versi 28.0 for windows. Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi :

3.3.6. Uji Normalitas dan Uji Linearitas

3.3.4.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada pendistribusian data penelitian masing-masing variable secara normal atau tidak. Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test, yang memiliki kriteria apabila $p > 0.05$ maka dikatakan normal, begitu sebaliknya bila $p < 0.05$ maka dikatakan tidak normal.

3.3.4.2 Uji Linearitas

Uji linieritas menurut Sugiyono (2018), adalah untuk mengetahui bentuk antara variabel bebas dan variabel terikat. Bertujuan untuk mengetahui apakah ada data dari variable kecanduan game online memiliki pengaruh yang linier dengan variable perilaku agresif, memiliki kriteria $p > 0,05$ maka dikatakan linier, begitu sebaliknya bila $p < 0,05$ maka dinyatakan tidak linier.

3.3.4.2 Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana untuk mengukur pengaruh satu variabel dan variabel lainnya (Husein, 2008). Teknik analisis uji hipotesis regresi linier sederhana menggunakan nilai signifikansi jika nilai sig.0.05, maka dinyatakan tidak memiliki pengaruh. Uji ini dilakukan dengan Program SPSS versi 28.0 for windows.

3.4. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014), menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 102 orang di masa dewasa awal.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014), Sampel adalah sedikit dari populasi yang digunakan dalam penelitian atau objek yang digunakan sebagai sumber data. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar maka peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga serta waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 53 orang.

3.4.3. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2018), Teknik sampling yang digunakan adalah *Quota Sampling*, yang merupakan teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.. Teknik dengan penentuan sampel dengan pertimbangan kriteria yang mempunyai perilaku agresif yang disebabkan kecanduan game online untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Santrock mengemukakan bahwa rentang usia masa dewasa awal 18 tahun hingga 25 tahun.

Dengan Karakteristik pengambilan sampel :

- a. Bersedia menjadi responden
- b. Bermain Game online > 4 jam perhari

3.5. Prosedur Kerja

Persiapan penelitian ini terdapat persiapan administrasi dan alat ukur penelitian. Persiapan-persiapan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

3.5.1. Persiapan Administrasi

Peneliti melakukan persiapan yang berhubungan dengan kelengkapan administrasi yang menyangkut perizinan penelitian yang disetujui oleh Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Surat penelitian yang diajukan oleh peneliti selesai pada tanggal 31 Mei 2024 dengan nomor surat 1623/FPSI/01.10/V/2024. Setelah persiapan administrasi yang diperlukan selesai,

dilanjutkan dengan peneliti memberikan surat izin riset dan pengambilan data kepada masyarakat Lingkungan 1 Kelurahan Terjun.

Penelitian diakhiri dengan keluar surat pernyataan selesai penelitian pada tanggal 11 Juni 2024 yang menerangkan bahwa peneliti benar telah selesai melakukan penelitian di Lingkungan 1 Kelurahan Terjun dengan nomor surat 100/70.

3.5.2. Persiapan Alat Ukur

Persiapan yang dimaksud adalah mempersiapkan alat ukur yang nantinya digunakan penelitian, penyusunan skala kecanduan game online dan perilaku agresif.

- a. Skala Perilaku Agresif, Skala Perilaku Agresif pada masyarakat dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan Menurut Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, permusuhan. Skala berjumlah 32 pertanyaan. Penelitian yang diberikan berdasarkan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban untuk aitem yang nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat sesuai, nilai 3 untuk sesuai, nilai 2 untuk tidak sesuai dan nilai 1 untuk sangat tidak sesuai.

Tabel 1.1
Distribusi Penyebaran Aitem Perilaku Agresif
Sebelum Tryout

No	Aspek-Aspek Perilaku Agresif	Indikator	No. Aitem		Total
			Favourable	Unfavourable	
1	Agresif Fisik	Memukul	1,3,5	2,4,6	6
		Melukai	7	8	2
2	Agresif Verbal	Mengancam	15	16	2
		Menghina	9,11	10,12	4
		Memaki	13	14	2
3	Kemarahan	Marah	17,19,21	18,20,22	6
		Benci	23	24	2
4	Permusuhan	Dendam	29	30	2
		Merasa iri	27,31	28,32	4
		Curiga	25	26	2
Total			16	16	32

- b. Kecanduan Game Online, Skala kecanduan game online pada masyarakat dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan Menurut Lemmens dkk (Kustiawan & Utomo, 2019) Saliency, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, Problems. Skala berjumlah 42 pertanyaan. Penelitian yang diberikan berdasarkan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban untuk aitem yang nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat sesuai, nilai 3 untuk sesuai, nilai 2 untuk tidak sesuai dan nilai 1 untuk sangat tidak sesuai.

Tabel 1.2
Distribusi Penyebaran Aitem Kecanduan Game Online
Sebelum Tryout

No	Aspek-Aspek Kecanduan Game Online	Indikator	No. Aitem		Total
			Favourable	Unfavourable	
1	Salience	Game online mendominasi pikiran	1	2	2
		Selalu berpikir untuk memainkan game online sesegera mungkin	3,5	4,6	4
2	Tolerance	Bermain dengan intensitas waktu yang cukup lama bahkan dapat menambah waktu yang dihabiskan	7,11	8,12	4
		Tidak mampu mengatur waktu bermain game online	9	10	2
3	Mood modification	Game dapat mempengaruhi suasana hati	13,15	14,16	4
		Sebagai penenang	17	18	2
4	Withdrawal	Mengalami emosi yang tidak menyenangkan	19,23	20,24	4
		Perasaan gelisah dan cemas	21	22	2
5	Relapse	Kembali bermain game online	25	26	2
		Memiliki hasrat untuk mengulangnya dan bermain game online lagi	27,29	28,30	4
6	Conflict	Konflik interpersonal dari bermain game online yang berlebihan	31,35	32,36	4
		Dapat terjadi konflik dengan orang sekitarnya	33	34	2
7	Problems	Mengalami masalah dengan gangguan fisik dan psikis	37,41	38,42	4
		Dapat menjadi masalah dengan lingkungan sekitarnya	39	40	2
Total			21	21	42

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh kecanduan game online dengan perilaku agresif berdasarkan korelasi product moment koefisien determinan, diketahui $r_{xy} = 0,619$ dengan significant $p 0,000 < 0,010$ yang artinya terdapat hubungan positif antara variabel kecanduan game online dan variabel perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Koefisien determinan r^2 dari hubungan antara kecanduan game online dengan variabel perilaku agresif adalah sebesar $r^2 = 0,383$. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game online mempengaruhi perilaku agresif sebesar 38,3%.

5.2.Saran

Berdasarkan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

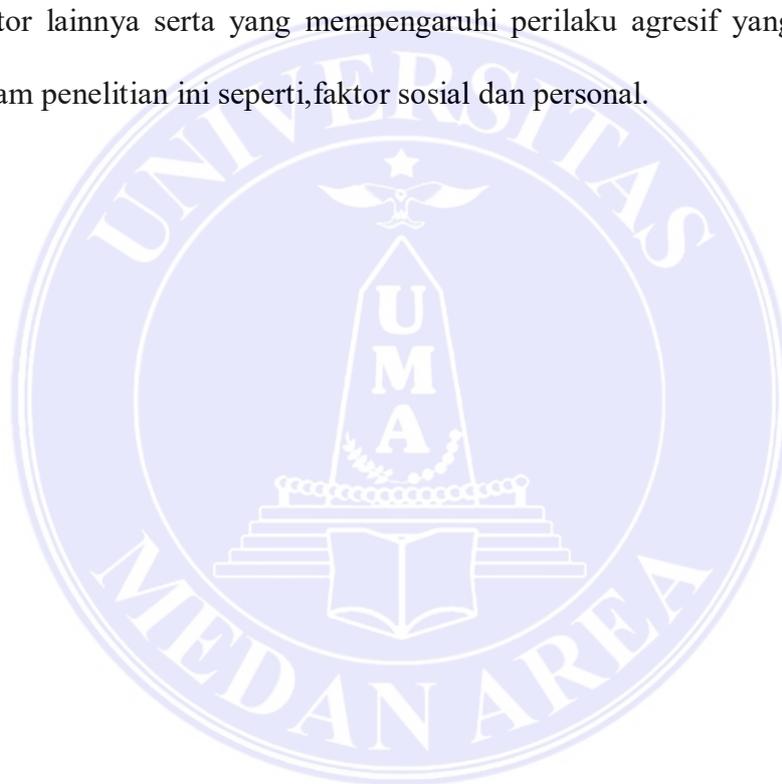
1. Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan masyarakat mampu mengurangi perilaku agresif dalam diri dengan dapat mengendalikan emosi seperti tidak terpengaruh hal-hal negatif seperti terprovokasi, mampu mengalihkan emosi dengan cara memulai berolahraga, memperbanyak aktivitas lain, meluangkan waktu untuk

berinteraksi, dan priotitakan aktivitas penting sehingga tidak hanya tefokus untuk hanya bermain game online.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menyadari bahwa pada penelitian ini mempunyai berbagai kekurangan, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti faktor-faktor lainnya serta yang mempengaruhi perilaku agresif yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti, faktor sosial dan personal.



DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- American Psychiatric Association, D., & Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders: DSM-5* (Vol. 5, Issue 5). American Psychiatric Association Washington, DC.
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Laporan Survei: Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Melalui <https://survei.apjii.or.id/>
- Aulia, S., Chandra, A., Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan
JOUSKA, D., & Ilmiah Psikologi, J. (2022). *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi* (1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial, Malang*. UMM Press.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2012). *Psikologi Sosial, Malang*. UMM Press.
- Demirtas-Madran, H. A. (2012). Reliability and Validity Studies Of Turkish Version Of Buss-Perry Aggression Questionnaire. *Turkish Journal of Psychiatry*, 24 (2), 1–6.
- Dini, F. O., Indrijati, H., & Pendidikan Tim Pengembangan Jurnal Universitas Airlangga Kampus Mulyorejo Surabaya, D. C. (2014). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Didik Di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar*.
- Ghozali, I. (2009). *Ekonometrika: Teori, Konsep dan Aplikasi Dengan SPSS 17*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 50.
- Haqq, A. T. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods Pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 8 (1)
- Hidayat, K. & Khoiruddin, B. (2016). *Psikologi Sosial Aku, Kami, dan Kita*. Jakarta: Erlangga.

- Husein, Umar. (2008). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stress Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Fakultas Psikologi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Univertas Surabaya*, 2.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A.W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cv. AE Medika Grafika.
- KPAI. (2020). Data Kasus Pengaduan Anak 2016 – 2020. Bank Data Perlindungan Anak. Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Hr, I. M. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. (*Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2*).
- Pratiwi Iyana, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Perilaku Agresif Di Smp Negeri 14 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 68–81.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*. Melalui <https://ejournal.unp.ac.id>
- Putri, A.F. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35.
- Rohman, K. (n.d.). *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak Pusat Studi Gender Dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung*, 2 (1), 155-172.
- Rondo, A., Andrita, A., Franly, H. I. S. W., Program, O., Ilmu, S., & Fakultas, K. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma Negeri 2 Ratahan. (Vol. 7, Issue 1).
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 8(2), 29–38.
- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. In *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop* (Vol. 2, Issue 1)
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas

IV Dan V Di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).

Setiawati, R. O., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. In *Maret* (Vol. 1, Issue 1).

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.

Sugiyono, D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: *Sebuah Tinjauan Konseptual* (Vol. 16, Issue 03).

Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). Psikologi Sosial. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.

Wahidah, P. W. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa. *Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.

World Health Organization (WHO). (2018). *Addictive Behaviours Gaming Disorder*. Melalui <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

World Health Organization (WHO). (2018). *Internet Gaming Disorder (IGD)*. Melalui <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescent. *The American Journal Of Family Therapy*, 37, 355-372.

Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.



Data Mentah Screening

No Respon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6
2	1	1	1	0	0	1	0	1	0	5
3	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
4	1	0	0	1	1	0	1	0	0	4
5	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4
6	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4
7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
10	1	1	0	1	1	0	1	0	0	4
11	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
13	1	1	1	0	0	0	1	0	1	5
14	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
16	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4
17	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
18	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4
19	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
20	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
21	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4
22	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
23	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
24	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7
25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
26	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
27	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
28	0	1	1	1	1	0	1	1	1	6
29	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
30	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
31	1	1	1	0	0	1	1	1	0	5
32	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
33	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
34	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
35	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
36	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
37	1	0	1	0	1	1	0	0	0	4
38	1	0	0	1	1	0	1	0	0	4
39	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4
40	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4
41	1	1	0	0	1	1	1	0	0	4
42	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4
43	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4
44	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
45	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
46	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
47	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
48	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
49	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
50	1	1	1	1	1	0	1	1	1	7
51	1	0	1	1	1	1	0	1	1	6
52	1	1	0	0	1	1	0	1	0	5
53	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7
54	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4
55	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4
56	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4
57	1	0	0	0	0	1	1	0	1	4
58	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
59	0	1	1	0	0	1	1	1	0	5
60	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
61	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
62	1	0	0	0	1	1	0	1	1	4
63	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
64	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
65	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
66	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
67	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
68	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7
69	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
70	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
71	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7
72	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7
73	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
74	1	0	1	1	1	0	1	1	0	6
75	1	1	0	1	0	0	1	0	1	5
76	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
77	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
78	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6
79	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6
80	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6
81	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7
82	0	1	1	0	1	1	1	0	1	6
83	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
84	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
85	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
86	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
87	1	0	0	0	0	1	0	1	1	4
88	1	0	0	1	1	0	1	0	0	4
89	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4
90	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4
91	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
92	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
93	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
94	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
95	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4
96	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6
97	0	1	1	1	0	0	1	1	1	6
98	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
99	1	1	1	0	0	1	1	0	0	5
100	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4
101	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
102	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4

Data Mentah Skala Perilaku Agresif

Responden	Perilaku Agresif																																Total					
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	89	
2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	1	1	1	1	2	1	2	3	3	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	78	
3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	2	2	4	2	4	1	1	1	2	2	2	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	85
4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	102	
5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	1	4	1	83	
6	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	82	
7	4	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	3	2	2	1	4	4	1	2	1	2	1	2	3	3	4	4	1	1	2	2	3	1	2	3	1	78	
8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	1	4	104		
9	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	1	1	1	4	2	1	1	2	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	1	1	4	81			
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	1	4	1	3	4	1	1	2	1	4	1	1	4	1	86		
11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	89		
12	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	1	1	1	1	1	2	1	2	3	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	78		
13	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	2	2	4	2	4	1	1	1	1	2	2	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	85
14	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	102	
15	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	4	1	83				
16	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	82	
17	4	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	3	2	2	1	4	4	1	2	3	2	1	2	3	3	4	4	1	1	2	2	3	1	2	3	1	78	
18	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	1	104		
19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	1	4	1	81		
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	4	1	3	4	1	1	3	4	1	2	1	4	1	1	86		
21	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	89		
22	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	2	3	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	78		
23	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	2	2	4	2	4	1	1	1	1	2	2	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	1	85	
24	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	102	
25	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	83	
26	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	4	1	2	1	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	82	
27	4	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	3	2	2	1	4	4	1	2	1	2	3	2	3	3	4	4	1	1	2	2	3	1	2	3	1	78	
28	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	1	1	2	2	3	4	1	4	104		
29	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	1	1	1	4	4	2	1	2	2	2	1	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	1	1	4	1	81		
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	4	1	3	4	1	2	1	4	1	2	1	1	1	86		
31	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	89		
32	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	2	3	2	3	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	78		
33	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	2	2	2	4	2	4	1	1	1	2	2	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	105		
34	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	82		
35	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	83		
36	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	4	1	2	1	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	82		
37	4	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	3	2	2	1	4	4	1	2	1	2	3	3	3	4	4	1	1	2	2	3	1	2	3	1	78		
38	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	1	3	3	2	2	3	4	1	104		
39	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	1	4	1	81		
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	4	1	3	4	1	1	3	4	1	2	1	4	1	86			
41	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	89		
42	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	2	3	3	3	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	78		
43	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	2	2	4	2	4	1	1	1	2	2	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	85	
44	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	102		
45	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	4	4	4	4	1	3	4	1	4	1	83			
46	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	82		
47	4	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	3	2	2	1	4	4	1	2	1	2	3	3	4	4	1	1	2	2	2	3	1	2	3	1	78		
48	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	1	104		
49	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	1	2	1	2	3	3	4	1	3	1	3	1	4	1	81			
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	4	1	3	4	1	1	2	1	4	1	1	86				
51	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	2	3	4	1	4	104			
52	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	4	1	3	1	1	1	4	1	81			
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	1	2	3	1	1	1	4	1	3	4	1	2	1	4	1	86			



Reliability

Scale: PERILAKU AGRESIF

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	53	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	53	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	32

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
PA1	4.00	.000	53
PA2	3.91	.295	53
PA3	3.81	.590	53
PA4	3.72	.455	53
PA5	3.53	.504	53
PA6	3.23	.869	53
PA7	3.13	.833	53
PA8	2.64	.811	53
PA9	3.42	1.008	53
PA10	3.62	.904	53
PA11	3.06	.969	53
PA12	2.77	.891	53
PA13	2.70	1.030	53
PA14	2.53	1.203	53

PA15	2.34	1.300	53
PA16	2.62	1.274	53
PA17	2.17	1.252	53
PA18	1.91	1.043	53
PA19	2.11	.934	53
PA20	1.81	.761	53
PA21	1.89	.725	53
PA22	2.08	.703	53
PA23	2.89	.870	53
PA24	2.75	.998	53
PA25	2.91	.925	53
PA26	2.72	1.007	53
PA27	2.23	1.103	53
PA28	1.98	1.101	53
PA29	2.02	.888	53
PA30	1.87	.941	53
PA31	2.60	1.132	53
PA32	2.06	1.231	53

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	83.00	79.538	.000	.869
PA2	83.09	77.895	.399	.863
PA3	83.19	76.425	.368	.859
PA4	83.28	79.168	.020	.870
PA5	83.47	77.485	.303	.863
PA6	83.77	73.140	.380	.848
PA7	83.87	72.694	.433	.845
PA8	84.36	77.157	.321	.867
PA9	83.58	74.555	.328	.859
PA10	83.38	82.086	-.205	.891

PA11	83.94	75.978	.355	.865
PA12	84.23	78.717	.002	.876
PA13	84.30	68.907	.560	.829
PA14	84.47	70.985	.351	.846
PA15	84.66	67.844	.467	.832
PA16	84.38	73.547	.300	.862
PA17	84.83	74.798	.347	.868
PA18	85.09	65.318	.779	.807
PA19	84.89	76.795	.314	.868
PA20	85.19	69.618	.736	.826
PA21	85.11	75.295	.296	.856
PA22	84.92	79.417	-.030	.875
PA23	84.11	79.102	-.021	.877
PA24	84.25	81.381	-.158	.890
PA25	84.09	75.779	.380	.863
PA26	84.28	80.668	-.119	.887
PA27	84.77	70.140	.443	.838
PA28	85.02	67.519	.598	.823
PA29	84.98	84.019	-.324	.898
PA30	85.13	77.463	.372	.871
PA31	84.40	73.859	.326	.859
PA32	84.94	76.901	.352	.877

$$32 - 9 = 23 \times 4 + 23 \times 1 / 2 = 57,5$$

Reliability

Scale: KECANDUAN GAME ONLINE

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	53	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	53	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	42

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GO1	3.91	.295	53
GO2	3.91	.295	53
GO3	3.91	.295	53
GO4	3.91	.295	53
GO5	3.57	.500	53
GO6	3.38	.489	53
GO7	3.17	.612	53
GO8	2.96	.919	53
GO9	3.08	.703	53
GO10	3.00	.899	53
GO11	3.40	.817	53
GO12	2.77	1.187	53
GO13	2.81	1.272	53
GO14	2.38	1.113	53

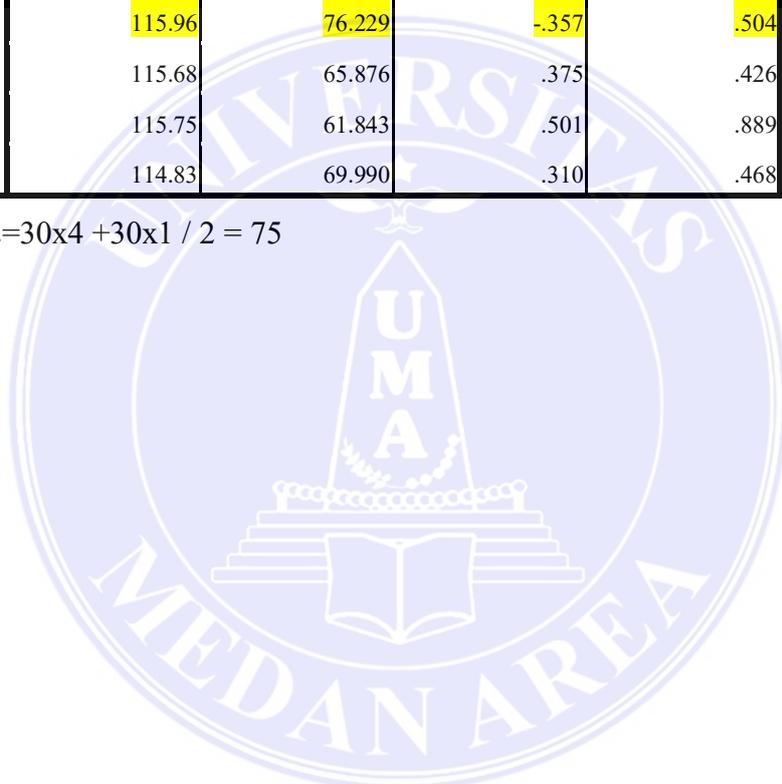
GO15	3.13	1.038	53
GO16	3.04	1.176	53
GO17	3.42	.908	53
GO18	3.26	1.041	53
GO19	3.42	.908	53
GO20	3.43	.910	53
GO21	3.09	.986	53
GO22	2.55	1.136	53
GO23	2.11	.974	53
GO24	2.40	.689	53
GO25	2.92	1.141	53
GO26	2.19	1.075	53
GO27	1.81	.982	53
GO28	2.17	1.069	53
GO29	2.36	1.111	53
GO30	2.55	1.048	53
GO31	2.11	.974	53
GO32	2.19	.856	53
GO33	2.42	1.100	53
GO34	2.47	1.514	53
GO35	1.58	.908	53
GO36	2.26	1.273	53
GO37	2.19	1.110	53
GO38	2.70	1.011	53
GO39	1.98	.888	53
GO40	2.26	1.022	53
GO41	2.68	1.205	53
GO42	3.11	1.219	53

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GO1	114.57	67.250	.497	.826
GO2	114.98	69.211	.093	.852
GO3	114.94	61.516	.649	.879
GO4	115.13	59.540	.526	.872
GO5	114.38	70.893	.040	.857
GO6	114.04	72.537	-.228	.867
GO7	114.77	65.986	.515	.816
GO8	114.04	72.537	-.228	.867
GO9	114.87	63.425	.675	.894
GO10	114.04	72.537	-.228	.867
GO11	114.55	62.445	.648	.887
GO12	114.04	72.537	-.228	.867
GO13	115.13	59.540	.526	.872
GO14	115.57	61.558	.497	.887
GO15	114.81	64.079	.380	.810
GO16	114.91	62.279	.421	.897
GO17	114.53	66.869	.355	.831
GO18	114.68	72.376	-.112	.880
GO19	114.53	75.139	-.285	.897
GO20	114.51	62.178	.591	.887
GO21	114.85	66.246	.365	.828
GO22	115.40	59.359	.618	.864
GO23	115.83	68.913	.300	.851
GO24	115.55	72.060	-.090	.869
GO25	115.02	77.173	-.349	.817
GO26	115.26	81.044	-.508	.543
GO27	116.13	65.886	.390	.825
GO28	115.77	74.563	.329	.897
GO29	115.58	70.401	.308	.867
GO30	115.40	67.975	.139	.845

GO31	115.83	68.682	.314	.849
GO32	115.75	71.996	.386	.872
GO33	115.53	67.446	.356	.842
GO34	115.47	77.408	.109	.832
GO35	116.36	76.542	.371	.806
GO36	115.68	81.184	.494	.846
GO37	115.75	76.073	.301	.809
GO38	115.25	70.073	.323	.461
GO39	115.96	76.229	-.357	.504
GO40	115.68	65.876	.375	.426
GO41	115.75	61.843	.501	.889
GO42	114.83	69.990	.310	.468

$$42 - 12 = 30 \times 4 + 30 \times 1 / 2 = 75$$





Npar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		perilaku agresif	kecanduan game online
N		53	53
Normal Parameters ^a	Mean	78.02	83.17
	Std. Deviation	7.561	7.127
Most Extreme Differences	Absolute	.293	.101
	Positive	.293	.075
	Negative	-.177	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		2.136	.733
Asymp. Sig. (2-tailed)		.341	.655
a. Test distribution is Normal.			



Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
perilaku agresif * kecanduan game online	53	100.0%	0	.0%	53	100.0%

Report

perilaku agresif kecanduan game online	Mean	N	Std. Deviation
69	78.00	5	.3,210
75	73.00	5	
79	76.00	6	
81	77.00	5	.4,021
82	78.00	6	
85	79.00	5	2.121
87	76.00	6	4.243
89	73.00	5	3.464
91	78.00	5	
94	72.00	5	
Total	78.02	53	7.561

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan game online * perilaku agresif	Between Groups	(Combined)	1930.563	7	275.795	17.458	.000
		Linearity	1012.726	1	1012.726	64.105	.000
		Deviation from Linearity	917.837	6	152.973	9.683	.341
	Within Groups		710.909	45	15.798		
Total			2641.472	52			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecanduan game online * perilaku agresif	.619	.383	.855	.731

Correlations

		perilaku agresif	kecanduan game online
perilaku agresif	Pearson Correlation	1	.619**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	53	53
kecanduan game online	Pearson Correlation	.619**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	53	53

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

Regression

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	kecanduan game online ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: perilaku agresif

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.619	.383	.371	5.995	.383	31.711	1	51	.000

a. Predictors: (Constant), kecanduan game online

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1139.825	1	1139.825	31.711	.000 ^a
	Residual	1833.157	51	35.944		
	Total	2972.981	52			

a. Predictors: (Constant), kecanduan game online

b. Dependent Variable: perilaku agresif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	107.653	9.737		11.056	.000
	kecanduan game online	.657	.117	-.619	-5.631	.000

a. Dependent Variable: perilaku agresif



PETUNJUK PENGISIAN SKALA

DATA IDENTITAS DIRI

INISIAL :

USIA :

Petunjuk Pengisian

Di bawah ini pertanyaan yang berisi waktu yang anda habiskan saat bermain game online dalam satu hari. Anda diminta memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang tersedia.

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

- Lebih dari 4 jam dalam satu hari
- Kurang dari 4 jam dalam satu hari

Petunjuk Pengisian

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kondisi yang anda alami sehari-hari. Baca dan pahami setiap pernyataan, kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi anda, dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang salah dalam pengisian skala ini, semua jawaban yang anda berikan adalah BENAR, sesuai dengan pendapat atau kondisi yang anda alami. Adapun pilihan jawaban tersebut adalah: YA dan TIDAK.

Contoh Pengerjaan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya memukul meja saat bermain game online	X	

SELAMAT MENGERJAKAN

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 30/9/24

Access From (repository.uma.ac.id)30/9/24

Skala Screening

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya sering memukul benda disekitar saat bermain game online		
2	Saya suka menghina orang lain		
3	Saya menyakiti diri saat kalah bermain game online		
4	Saya meluapkan emosi pada orang disekitar saya		
5	Saya menyakiti orang lain saat diganggu bermain game online		
6	Saya mengumpat dengan mengeluarkan kata-kata kasar saat kesal		
7	Saya berbicara dengan suara keras		
8	Melempar barang di sekitar saya saat internet mati		
9	Saya pernah bermusuhan dengan orang lain		

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

DATA IDENTITAS DIRI

INISIAL :

USIA :

Petunjuk Pengisian

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kondisi yang anda alami sehari-hari. Baca dan pahami setiap pernyataan, kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi anda, dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang salah dalam pengisian skala ini, semua jawaban yang anda berikan adalah BENAR, sesuai dengan pendapat atau kondisi yang anda alami. Adapun pilihan jawaban tersebut adalah: SANGAT SETUJU (SS), SETUJU (S), TIDAK SETUJU (TS), SANGAT TIDAK SETUJU (STS).

Contoh Pengerjaan

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bermain game online	X			

SELAMAT MENGERJAKAN

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengingat game online secara terus menerus				
2	Setiap hari saya memikirkan game online				
3	Saya memprioritaskan kegiatan bermain game online daripada kegiatan yang lain				
4	Saya bermain game online sampai larut malam				
5	Saya Tidak mengingat waktu saat bermain game online				
6	Saya sering begadang untuk bermain game online				
7	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
8	Ketika saya merasa bosan maka saya bermain game online				
9	Saya merasa lebih baik saat bermain game online				
10	Saya marah ketika tidak dapat bermain game online				
11	Saya merasa gelisah saat berhenti bermain game online				
12	Saya akan stress ketika tidak menyentuh game online sama sekali				
13	Walaupun sudah lama tidak bermain game online, ada hasrat ingin bermain kembali				
14	Saya merasa tidak menyesal bermain game online untuk waktu yang lama				
15	Saya tidak dapat menahan diri untuk bermain game online				
16	Saya sering berkata kasar kepada pemain lain saat bermain game online				
17	Saya pernah mengabaikan orang lain saat bermain game online				
18	Saya tetap bermain game online disaat dimarahi				
19	Saya selalu mengantuk karena tidak cukup tidur				
20	Saya merasa kebiasaan saya bermain game online mengakibatkan pendidikan atau pekerjaan saya menjadi terganggu				
21	Badan saya menjadi rentan terkena penyakit karena seringnya begadang				

22	Saya hanya mengingat game saat waktu luang				
23	Hanya hari-hari tertentu saya memikirkan game online				
24	Saya memprioritaskan kegiatan lain dari pada bermain game online				
25	Saya hanya bermain game online satu jam				
26	Saya mengingat waktu saat bermain game online				
27	Saya tidur setelah bermain game online				
28	Saya bermain game online untuk menjadi stress				
29	Saat saya tidak merasa bosan maka saya tidak bermain game online				
30	Saya merasa kurang baik saat bermain game online				
31	Saya senang ketika tidak dapat bermain game online				
32	Saya merasa bahagia saat berhenti bermain game online				
33	Saya akan bahagia ketika tidak menyentuh game online sama sekali				
34	Sudah lama tidak bermain game online, saya tetap tidak ada ingin bermain kembali				
35	Saya merasa menyesal bermain game online untuk waktu yang lama				
36	Saya dapat menahan diri untuk bermain game online				
37	Saya selalu berkata baik kepada pemain lain saat bermain game online				
38	Saya selalu peduli orang lain saat bermain game online				
39	Saya berhenti bermain game online disaat dimarahi				
40	Saya merasa bugar karena cukup tidur				
41	Saya merasa pendidikan atau pekerjaan saya tidak memiliki hambatan				
42	Badan saya terasa jauh lebih sehat karena selalu tidur dengan waktu yang cukup				

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

DATA IDENTITAS DIRI

INISIAL :

USIA :

Petunjuk Pengisian

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kondisi yang anda alami sehari-hari. Baca dan pahami setiap pernyataan, kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi anda, dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang salah dalam pengisian skala ini, semua jawaban yang anda berikan adalah BENAR, sesuai dengan pendapat atau kondisi yang anda alami. Adapun pilihan jawaban tersebut adalah: SANGAT SETUJU (SS), SETUJU (S), TIDAK SETUJU (TS), SANGAT TIDAK SETUJU (STS).

Contoh Pengerjaan

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya Pernah memukul orang lain	X			

SELAMAT MENGERJAKAN

SKALA PERILAKU AGRESIF

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Kadang saya tak mampu mengendalikan diri untuk memukul seseorang				
2	Ketika terprovokasi saya akan memukul seseorang				
3	Ketika ada yang memukul saya, maka saya akan memukulnya kembali				
4	Saya pernah melukai seseorang				
5	Teman-teman saya mengatakan bahwa saya suka berkata kasar				
6	Saya pernah melakukan sindiran terhadap seseorang				
7	Saya pernah memaki seseorang				
8	Saya pernah mengancam seseorang				
9	Saya cepat marah				
10	Saat marah saya melampiaskannya dengan memukul barang				
11	Banyak orang mengetahui bahwa saya mudah marah				
12	Saya benci ketika tidak ada yang mendengar pendapat saya				
13	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu baik				
14	Saya iri terhadap orang lain				
15	Saya adalah orang yang mudah dendam				
16	Saya tidak senang ketika ada seseorang yang lebih baik daripada saya				
17	Kadang saya mampu mengendalikan diri untuk tidak memukul seseorang				
18	Saya tidak akan memukul seseorang walaupun terprovokasi				
19	Saya adalah orang yang sabar				
20	Saya tidak pernah melukai seseorang				
21	Saya tidak pernah berkata kasar				
22	Saya selalu berkata di depan orang tersebut				
23	Saya tidak suka memaki seseorang				
24	Saya tidak pernah mengancam seseorang				
25	Saya tidak cepat marah				
26	Saat marah saya memendamnya				
27	Banyak yang mengetahui bahwa saya adalah orang yang tidak mudah marah				
28	Saya suka ketika ada yang mendengar pendapat saya				
29	Saya tidak curiga terhadap orang asing yang terlalu baik				
30	Saya mensyukuri apapun yang terjadi				
31	Saya tidak mudah dendam				
32	Saya senang ketika ada yang lebih baik daripada saya				





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1623/FPSI/01.10/V/2024
Lampiran : -
Hal : Penelitian

31 Mei 2024

Yth. Bapak/Ibu Kepala Kelurahan
Kelurahan Terjun
di -

Tempat

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

Nama : Shandra Adelia Putri
NPM : 198600031
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di Kelurahan Terjun, Kecamatan Medan Marelan, Jl. Kapten Rahmad Buddin Lingkungan 12 Terjun, Kec. Medan Marelan, Kota Medan guna penyusunan skripsi yang berjudul *"Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif di Lingkungan I Kelurahan Terjun"*.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

An. Dekan
Ketua Program Studi Psikologi

Faadhil S.Psi, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





**PEMERINTAH KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN MARELAN
KELURAHAN TERJUN**

Jl. Kapten Rahmad Buddin Lingk 12, Medan Marelan, Medan, Sumatera Utara, 20256
Website : kelterjun.pemikomedan.go.id, Email : kelurahanterjun@gmail.com

Medan, 11 Juni 2024

Nomor : 100/ 70
Lampiran : -
Perihal : Penelitian
Kepada Yth.
Ketua Program Studi Psikologi
Universitas Medan Area
di-
Medan

Sehubungan dengan surat Ketua Program Studi Psikologi Univesitas Medan Area nomor 1623/FPSI/01.10/V/2024 tanggal 31 Mei 2024 perihal Penelitian yang dilaksanakan oleh:

Nama : Shandra Adelia Putri
NPM : 198600031
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi
Judul Skripsi : "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif di Lingkungan I Kelurahan Terjun"

Dengan ini kami menerangkan bahwasannya, Mahasiswi tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitaian yang berlokasi di Jl. Kapt. Rahmad Budin Lingkungan 12 Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan terhitung dari 03 Juni 2024 s/d 11 Juni 2024.

Demikian Surat ini disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**LURAH TERJUN
KECAMATAN MEDAN MARELAN**



VISI KOTA MEDAN : "TERWUJUDNYA MASYARAKAT KOTA MEDAN YANG BERKAH, MAJU DAN KONDUSIF"