

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA DI
KELURAHAN TEMBUNG KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area

OLEH:

MUHAMMAD TEGUH ALFARIZKY

198600228



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 27/2/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)27/2/25

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA DI
KELURAHAN TEMBUNG KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area



OLEH:

MUHAMMAD TEGUH ALFARIZKY

198600228

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 27/2/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)27/2/25

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Kelurahan Tembung Kota Medan.
Nama : Muhammad Teguh Alfarizky
NPM : 198600228
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh

Komisi Pembimbing



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



Dr. Siti Aisyah, S.psi, M.psi, Psikolog
Dekan

Faadhil, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Kepala Bagian

Tanggal Lulus : 17 Desember 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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 telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 08 Januari 2025



Muhammad Teguh Alfarizky

198600228

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas akademi Universitas Medan Area, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Teguh Alfarizky
NPM : 198600228
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area *Hak Bebas Royalty Noneksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Kelurahan Tembung Kota Medan, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 08 Januari 2025

Yang menyatakan



Muhammad Teguh Alfarizky

(198600228)

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA DI KELURAHAN TEMBUNG KOTA MEDAN

Oleh:

Muhammad Teguh Alfarizky

198600228

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Kelurahan Tembung, Kota Medan. Berdasarkan data dari 90 responden yang dipilih secara purposive sampling, hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa skala kecanduan game online memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,883 dan skala perilaku agresif verbal sebesar 0,834. Pengujian korelasi dengan Product Moment menghasilkan nilai $r = 0,649$ ($p < 0,010$), yang mengindikasikan adanya hubungan positif antara kedua variabel. Dengan kata lain, semakin tinggi kecanduan game online, semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif verbal pada remaja. Temuan ini sejalan dengan fenomena yang ditemukan di lapangan, di mana kecanduan game online memicu perilaku agresif verbal, seperti ejekan dan penghinaan, terutama saat bermain dalam konteks kompetitif. Studi ini menekankan pentingnya upaya pencegahan dan intervensi terhadap kecanduan game online untuk mengurangi dampak negatif pada perilaku agresif verbal pada remaja.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online; Perilaku Agresif Verbal; Remaja

ABSTRACT

The Correlation Between Online Gaming Addiction And Verbal Aggressive Behavior On Adolescents In Kelurahan Tembung Medan City


By:

Muhammad Teguh Alfarizky

198600228

This study aims to examine the relationship between online gaming addiction and verbal aggressive behavior among adolescents in Kelurahan Tembung, Medan City. Based on data from 90 respondents selected through purposive sampling, the validity and reliability tests showed that the online gaming addiction scale had a reliability value of 0.883, and the verbal aggressive behavior scale had a reliability value of 0.834. The Product Moment correlation test produced a value of $r = 0.649$ ($p < 0.010$), indicating a positive relationship between the two variables. In other words, the higher the level of online gaming addiction, the higher the level of verbal aggressive behavior among adolescents. These findings align with field observations, where online gaming addiction triggers verbal aggressive behavior, such as mocking and insulting, especially during competitive gaming contexts. This study highlights the importance of prevention and intervention efforts to reduce the negative impact of online gaming addiction on adolescent verbal aggressive behavior.

Keywords: Online Gaming Addiction; Verbal Aggressive Behavior; Adolescent

TELAH DIVALIDASI PUSBA UMA SEBAGAI SYARAT BERKAS SIDANG	
TANGGAL	PARAF
2/6/24	

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Medan pada tanggal 13 Oktober 2001 dari pasangan bapak Ir. Suparman dan ibu Vivi Widyasari.AMD. Peneliti merupakan anak Tunggal. Tahun 2019 penulis lulus dari SMAN 11 Medan dan pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penulis pernah mengikuti kejuaraan Petanque kota Medan .



MOTTO

Jangan pernah berhenti. Teruslah melangkah, apapun yang terjadi dan apapun yang diambil darimu. Bahkan ketika hidup sangat tidak adil, jangan menyerah

-Ezio Auditore (Assassins Creed)-

Seringkali, ketika kita menebak motif orang lain, yang kita ungkapkan hanyalah

motif kita sendiri

-Mara Sov (Destiny)-

The darker the night, the brighter the stars

-Braum (League Of Legends)-

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Kelurahan Tembung Kota Medan”. Peneliti ini menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak pada kesempatan ini, peneliti ingin mengungkapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area.
2. Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc., selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi., MM, M.Psi., Psikolog., selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi, selalu meluangkan waktu, selalu sabar dalam memberikan masukan dan selalu membimbing saya selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf di Jurusan Psikologi Universitas Medan Area yang telah berkenan membagikan ilmu dan pengalaman kepada saya.

7. Ayahanda saya Ir.Suparman dan ibunda saya Vivi Widyasari.Amd yang selalu mendo'akan saya, selalu membimbing saya dengan cinta dan kasih sayangnya, dan selalu memberikan semangat pada saya
8. para informan yang telah membantu saya dengan ikhlas dan berpartisipasi hingga penelitian ini selesai.
9. Buat teman-teman saya Arief Nugraha, Dwiky Panjaitan, Sadam, dan yang lainnya yang telah membantu saya hingga saat ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Kerangka Konseptual	9
1.7 Hipotesis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Perilaku Agresif verbal.....	10
2.1.1 Pengertian Perilaku Agresif verbal.....	10
2.1.2 Faktor-Faktor Agresif Verbal	11
2.1.3 Ciri-Ciri Perilaku Agresif verbal	14
2.1.4 Aspek-Aspek Perilaku Agresif Verbal	17
2.2.4 Agresif verbalitas Dalam Bermain Game Online	19
2.2 Game Online	20

2.2.1	Pengertian Game Online	20
2.2.2	Jenis-Jenis Game Online	21
2.2.3	Faktor Penyebab Bermain Game Online.....	22
2.3	Kecanduan Game Online	23
2.3.1	Pengertian Kecanduan Game Online	23
2.3.2	Faktor Yang Mempengaruhi Seseorang Kecanduan Game Online 25	
2.3.3	Ciri-Ciri Kecanduan Game Online.....	26
2.3.4	Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	28
2.3.5	Dampak-Dampak Kecanduan Game Online	31
2.4	Penelitian Terdahulu.....	33
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Tipe Penelitian.....	35
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian	35
3.3	Definisi Operasional Penelitian	35
3.3.1	Perilaku Agresif verbal.....	35
3.3.2	Kecanduan Game Online	36
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
3.5	Bahan dan Alat Penelitian	36
3.6	Subjek Penelitian.....	36
3.6.1	Populasi Penelitian	36
3.6.2	Sampel.....	36
3.6.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	37
3.7	Teknik Pengumpulan Data	37
3.8	Alat Ukur.....	38
3.8.1	Skala Perilaku Agresif verbal.....	38
3.8.2	Skala kecanduan game online	38
3.9	Metode Analisis Data	39
3.10	Validitas Dan Reliabilitas	39
3.10.1	Validitas.....	39
3.10.2	Reliabilitas	39
3.11	Prosedur Kerja	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Persiapan Penelitian	41

4.1.1	Persiapan Administrasi.....	41
4.1.2	Persiapan Alat Ukur Penelitian	41
4.2	Pelaksanaan Penelitian	43
4.3	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	43
4.4	Uji Asumsi.....	46
4.4.1	Uji Normalitas.....	46
4.4.2	Uji Linearitas.....	46
4.5	Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment Koefisien Determinan .	47
4.6	Hasil Perhitungan Mean Hipotetik Dan Empirik	48
4.6.1	Mean hipotetik	48
4.6.2	Mean Empirik.....	48
4.6.3	Kriteria	49
4.7	Pembahasan.....	51
BAB V SIMPULAN & SARAN		54
5.1	simpulan	54
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN.....		60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kecanduan Game Online Sebelum Uji Validitas	41
Tabel 2 Perilaku Agresif Verbal Sebelum Uji Validitas	42
Tabel 3 Kecanduan Game Online Setelah Uji Validitas.....	44
Tabel 4 Perilaku Agresif Verbal Setelah Uji Validitas.....	45
Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	46
Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Linearitas Sebaran	47
Tabel 7 Hasil Analisa Korelasi rProduct Moment.....	48
Tabel 8 Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata Hipotetik dan Empirik	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alat Ukur Penelitian	61
Lampiran 2 Sebaran Data Penelitian.....	66
Lampiran 3 Uji Validitas & Uji Reliabilitas.....	85
Lampiran 4 Uji Normalitas	93
Lampiran 5 Uji Linearitas	95
Lampiran 6 Uji Hipotesis	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perilaku agresif adalah salah satu bentuk ekspresi emosional yang dapat mengganggu hubungan interpersonal dan merusak interaksi sosial. Agresi dapat diklasifikasikan dalam dua bentuk utama, yakni agresi fisik dan agresi verbal. Dalam kehidupan sehari-hari, agresi verbal lebih sering ditemui dibandingkan agresi fisik. Agresi verbal meliputi tindakan seperti penghinaan, ejekan, makian, atau kata-kata kasar yang dimaksudkan untuk menyakiti perasaan atau merendahkan orang lain. Meski agresi fisik sering dianggap lebih berbahaya, agresi verbal tidak kalah penting untuk diteliti karena dampaknya terhadap kondisi psikologis seseorang bisa sangat signifikan.

Fenomena perilaku agresif semakin mengkhawatirkan seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dan paparan media yang mengandung unsur kekerasan, salah satunya adalah game online. Game online, yang kini sangat populer terutama di kalangan remaja dan dewasa muda, menyediakan lingkungan kompetitif di mana pemain sering kali terlibat dalam interaksi intens dengan lawan atau tim. Beberapa jenis game, terutama yang mengandung unsur kekerasan dan persaingan ketat, cenderung memunculkan perilaku agresif pada pemain, baik selama bermain maupun di luar aktivitas permainan tersebut.

Agresi verbal menjadi salah satu manifestasi perilaku yang paling sering muncul dari interaksi dalam game online. Dalam lingkungan permainan yang kompetitif dan penuh tekanan, banyak pemain yang mengekspresikan frustrasi mereka melalui kata-kata kasar, makian, atau ejekan terhadap lawan maupun rekan

setim. Perilaku ini sering kali dianggap sebagai bagian dari dinamika permainan, namun bisa berdampak serius pada hubungan sosial pemain dan kondisi emosional orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, memahami bagaimana game online dapat memengaruhi perilaku agresif, khususnya agresi verbal, menjadi semakin penting dalam konteks perkembangan teknologi digital.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya korelasi positif antara paparan game online yang berlebihan dan meningkatnya perilaku agresif verbal. Pemain yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar cenderung lebih mudah tersulut emosinya, terutama ketika menghadapi situasi yang menantang atau kalah dalam permainan. Kompetisi yang intens, perasaan ingin mendominasi lawan, serta interaksi langsung dengan pemain lain menjadi faktor-faktor yang berpotensi memicu emosi negatif yang diekspresikan melalui agresi verbal.

Selain itu, konten game online yang mengandung unsur kekerasan juga berperan dalam meningkatkan perilaku agresif. Beberapa game online melibatkan elemen seperti perkelahian, penembakan, atau strategi kekerasan yang mendorong pemain untuk terlibat dalam tindakan yang bersifat destruktif. Studi menunjukkan bahwa paparan berulang terhadap konten kekerasan ini dapat menurunkan sensitivitas terhadap kekerasan dan meningkatkan toleransi terhadap agresi, termasuk agresi verbal. Pemain yang sering terpapar kekerasan dalam game cenderung lebih permisif terhadap perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari, bahkan di luar konteks permainan.

Namun, bukan hanya konten kekerasan yang berkontribusi terhadap agresi verbal. Struktur sosial dalam game, seperti interaksi dengan pemain lain yang sering kali anonim, juga memberikan ruang bagi munculnya perilaku agresif tanpa

konsekuensi langsung. Dalam banyak kasus, pemain merasa lebih bebas untuk mengungkapkan emosi negatif, termasuk melakukan penghinaan atau ejekan, karena mereka tidak harus bertanggung jawab secara langsung terhadap reaksi orang lain. Anonimitas ini sering kali memperburuk perilaku agresif, karena tidak ada sanksi sosial yang jelas.

Penelitian sebelumnya juga mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan game online berhubungan dengan peningkatan agresi verbal. Individu yang kecanduan game cenderung mengalami gangguan dalam pengelolaan emosi dan kontrol impuls. Ketika dihadapkan pada situasi frustrasi, seperti kekalahan dalam permainan atau konflik dengan pemain lain, mereka lebih rentan menunjukkan agresi dalam bentuk verbal. Kecanduan game online juga berkorelasi dengan isolasi sosial, yang dapat memperburuk kondisi emosional seseorang dan membuat mereka lebih rentan terhadap perilaku agresif.

Dalam konteks sosial, perilaku agresif verbal yang dipicu oleh kecanduan game online tidak hanya memengaruhi individu yang bersangkutan, tetapi juga berdampak pada hubungan interpersonal dengan orang lain, seperti keluarga, teman, dan rekan kerja. Agresi verbal yang sering muncul dalam interaksi sehari-hari dapat menimbulkan konflik, merusak hubungan, dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat di sekitar pemain. Bahkan, dalam beberapa kasus, agresi verbal ini dapat memicu agresi fisik yang lebih serius, terutama jika tidak ada upaya yang dilakukan untuk mengendalikan perilaku tersebut.

Dampak dari perilaku agresif verbal ini juga dapat meluas ke ranah kesehatan mental. Orang-orang yang menjadi sasaran agresi verbal, baik dalam game maupun di dunia nyata, dapat mengalami penurunan kepercayaan diri, depresi, kecemasan,

dan gangguan stres. Selain itu, individu yang secara konsisten menunjukkan agresi verbal juga berisiko mengalami gangguan psikologis, seperti meningkatnya rasa permusuhan dan kurangnya empati terhadap orang lain. Fenomena ini menunjukkan betapa pentingnya memahami dan mengelola perilaku agresif yang dipicu oleh game online agar tidak berdampak negatif pada kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Lebih jauh, perilaku agresif dalam konteks game online sering kali dibentuk oleh norma-norma sosial yang ada di dalam komunitas gamer itu sendiri. Di beberapa komunitas, perilaku agresif seperti makian dan penghinaan mungkin dianggap sebagai bagian dari budaya permainan, sehingga tidak ada upaya untuk mengurangi perilaku tersebut. Hal ini menciptakan lingkungan yang permisif terhadap agresi verbal, di mana pemain merasa bahwa tindakan agresif mereka adalah hal yang wajar. Akibatnya, pemain cenderung membawa perilaku agresif ini ke dalam interaksi sosial di luar dunia game, yang dapat memengaruhi hubungan interpersonal di kehidupan nyata.

Selain faktor-faktor lingkungan, karakteristik individu juga berperan dalam munculnya perilaku agresif verbal terkait game online. Misalnya, individu dengan tingkat kontrol diri yang rendah, mudah merasa frustrasi, atau memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi lebih rentan terhadap perilaku agresif ketika bermain game. Faktor-faktor ini dapat memperkuat efek negatif dari paparan game online, terutama jika individu tersebut juga memiliki kecenderungan untuk kecanduan game. Selain beberapa data di atas, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Ayu, Merita (2018) yang mengatakan menurut hasil penelitian yang dikemukakan oleh dirinya ada hubungan antara kecanduan game online

dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang. Hasil penelitian oleh Sari, Melinda Pusfita dengan judul hubungan kecanduan “Game Online terhadap perilaku agresif verbal remaja di Palembang” juga mengatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di kota Palembang.

Berdasarkan fenomena dilapangan pada tanggal 5 Januari 2023, peneliti melihat bahwa ditemukan Sebagian pemain yang menunjukkan perilaku agresif verbal kepada teman bermainnya dengan mengucapkan kata-kata yang kasar. Sebagian temannya yang bermain ada yang sering memukul hpnya Ketika mengalami gangguan jaringan internet. Selain itu, juga terdapat seseorang yang berperilaku kasar saat temannya mengajaknya untuk berbicara karena mengganggu konsentrasinya bermain game online.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa pemain game online yang diamati. Dalam wawancara tersebut, para remaja mengungkapkan bahwa mereka telah bermain game online selama kurang lebih 3-5 tahun. Pada awalnya, mereka mengenal game online karena ingin mencari hiburan saat berkumpul bersama teman. Game pertama yang mereka mainkan adalah “Mobile Legends: Bang Bang” salah satu game yang sangat populer di Indonesia. Pada awalnya, mereka hanya bermain dengan santai, namun seiring waktu, mereka mulai menganggap serius permainan tersebut karena adanya sistem kompetitif di dalam game, yang memotivasi mereka untuk mencapai peringkat tinggi.

Ketika permainan semakin dianggap serius, para remaja mengakui bahwa mereka sering kali mengalami “emosi yang meningkat”, terutama saat menghadapi

situasi yang menegangkan atau kalah dalam pertandingan. Mereka mengatakan bahwa dalam situasi seperti ini, sering kali mereka tidak bisa menahan diri dan mulai mengeluarkan kata-kata kasar. “Makian, ejekan, dan hinaan” menjadi hal yang sering diucapkan, tidak hanya kepada lawan dalam game, tetapi juga kepada teman sekelompok yang bermain bersama. Menurut para remaja tersebut, perilaku agresif verbal ini semakin sering terjadi seiring dengan semakin seriusnya mereka dalam bermain game, terutama ketika merasa frustrasi atau marah karena permainan tidak berjalan sesuai harapan.

Para remaja juga mengatakan bahwa agresif verbal ini tidak hanya ditujukan kepada teman-teman yang mereka kenal, tetapi juga kepada pemain lain yang tidak mereka kenal, termasuk lawan acak yang mereka hadapi dalam permainan. Mereka merasa dorongan untuk mengeluarkan kata-kata kasar muncul karena suasana permainan yang penuh tekanan, dan terkadang mereka merasa bahwa itu adalah cara untuk melepaskan frustrasi mereka. Dalam wawancara tersebut, para remaja menyadari bahwa tindakan mereka sering kali dianggap negatif oleh orang lain, namun mereka menganggap hal ini sebagai bagian dari dinamika permainan kompetitif.

Para remaja juga menjelaskan bahwa semakin lama mereka bermain game, semakin sulit bagi mereka untuk mengendalikan emosi ketika menghadapi kekalahan atau kesalahan dalam permainan. Mereka sering kali langsung melontarkan kata-kata kasar tanpa berpikir panjang. Penghinaan dan makian tidak hanya menjadi respons spontan terhadap lawan yang lebih kuat, tetapi juga terhadap teman sekelompok yang mereka anggap tidak berkontribusi cukup dalam

permainan. Mereka juga menyebutkan bahwa perilaku ini terkadang terbawa ke kehidupan sehari-hari, meskipun mereka tidak selalu menyadarinya.

Dari wawancara ini, terlihat bahwa ada keterkaitan yang kuat antara intensitas bermain game online dan perilaku agresif verbal yang mereka tunjukkan. Para remaja tersebut mengakui bahwa permainan yang kompetitif dan penuh tekanan memicu mereka untuk mengekspresikan emosi negatif melalui kata-kata kasar. Selain itu, aspek anonim dalam interaksi game online membuat mereka merasa lebih bebas untuk melontarkan komentar agresif, karena tidak ada konsekuensi langsung yang mereka hadapi di dunia nyata.

Wawancara ini menunjukkan bahwa semakin dalam keterlibatan para remaja dalam game online kompetitif, semakin besar kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif verbal. Meskipun mereka memahami bahwa tindakan ini tidak selalu diterima dengan baik oleh orang lain, suasana permainan yang intens dan tekanan untuk memenangkan permainan sering kali mendorong mereka untuk bertindak secara impulsif. Ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk memahami lebih dalam tentang bagaimana game online mempengaruhi perilaku agresif, khususnya agresi verbal di kalangan pemain remaja.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif verbal pada Remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan.

1.2 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan diteliti lebih terfokus serta tidak lari dari kajian dan menghindari dari kesalahpahaman, maka dikemukakan fokus penelitian

peneliti dalam penelitian ini adalah pemain game online yang telah bermain selama minimal 3 jam perhari atau minimal 20-25 jam dalam seminggu dalam kurun waktu selama satu tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan sebagaimana telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif verbal pada Remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

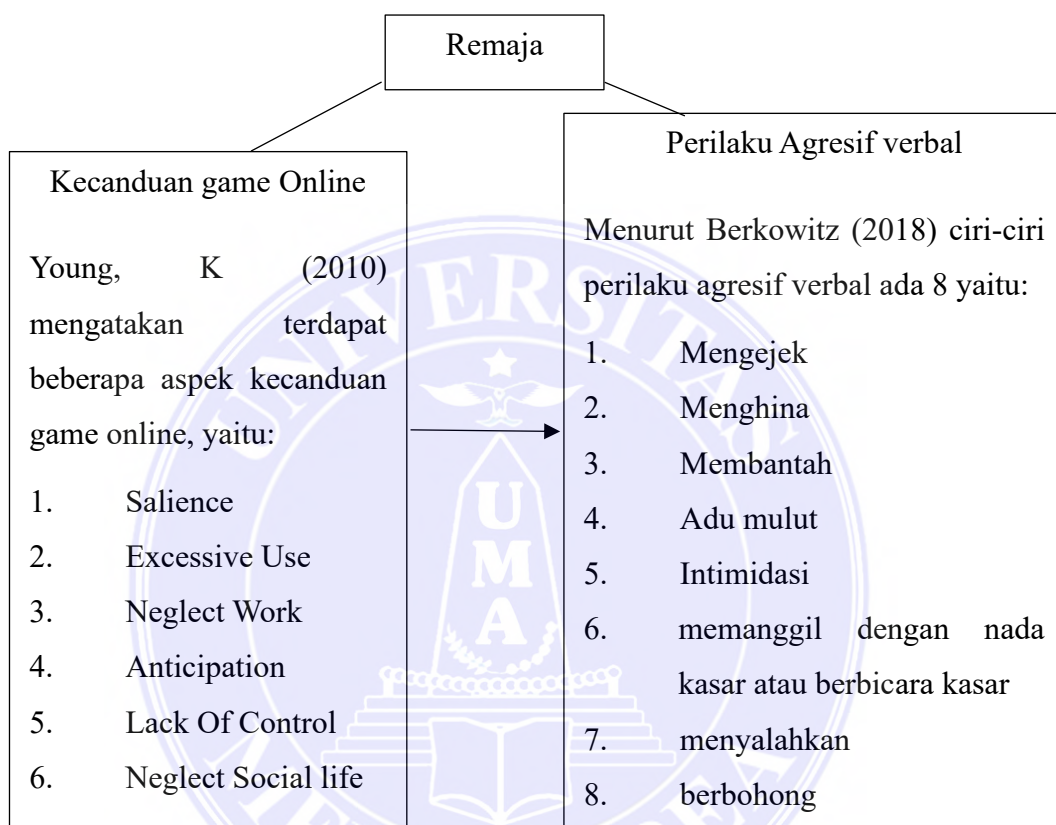
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru, pengetahuan dan wawasan yang dapat memperkaya ilmu kita semua, khususnya dalam bidang psikologi terutama psikologi klinis

2. Manfaat Praktis

a) Bagi para orang tua serta remaja, penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan informasi mengenai dampak dari bermain game online sehingga para orang tua dan remaja mengerti akan bahaya dari bermain game online secara berlebihan

b) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait dengan hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja

1.6 Kerangka Konseptual



1.7 Hipotesis

hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Dengan asumsi, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi perilaku agresif verbal yang ditimbulkan, dan semakin rendah kecanduan game online maka perilaku agresif verbal yang ditimbulkan semakin rendah pula

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Agresif verbal

2.1.1 Pengertian Perilaku Agresif verbal

Berkowitz (1995) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksud untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik ataupun mental. Bahaya atau pencideraan yang diakibatkan oleh perilaku agresif bisa berupabahaya atau pencideraan fisik, namun pula bisa berupa bahaya nonfisikal, misalnya yang terjadi pada agresi verbal, yaitu agresi melalui kata-kata tajam dan menyakitkan.

Perilaku agresif verbal adalah perilaku yang menggunakan kata-kata lisan untuk menyakiti orang lain dengan sengaja (Rösner et al., 2016). Myers mengatakan bahwa agresif verbal adalah suatu tindakan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain secara sengaja, perilaku yang termasuk dalam hal ini misalnya menghina, mengancam, gosip, ejekan, dan menyindir (Olga, 2019).

Menurut Buss (2018) Agresi verbal secara langsung adalah tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan individu atau kelompok lain seperti contohnya menghina orang lain dengan kata kata kasar.

Jadi Agresi adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun mental. Salah satu bentuknya adalah agresi verbal, di mana seseorang menggunakan kata-kata yang tajam atau menyakitkan untuk melukai perasaan orang lain. Tindakan ini bisa berupa penghinaan, ancaman, ejekan, atau sindiran yang dilakukan secara sengaja. Agresi verbal juga bisa terjadi secara

langsung, ketika seseorang secara terbuka menghina atau menggunakan bahasa kasar terhadap individu atau kelompok lain

2.1.2 Faktor-Faktor Agresif Verbal

Sarwono dan Meinarno (2009) mengungkapkan penyebab agresi manusia ada enam yaitu :

a. Sosial

Berasal dari provokasi verbal atau fisik yang dilakukan lingkungan sosial seseorang yang melakukan perilaku agresif. Perilaku provokasi yang berbentuk verbal maupun fisik ini terkadang membuat orang berperilaku agresif.

b. Personal

Berasal dari pola tingkah berdasar kepribadian seseorang. Kepribadian seseorang ini yang membuat seseorang mengendalikan dirinya atau mudah untuk berperilaku agresif ini.

c. Budaya

Berdasarkan nilai norma lingkungan sekitar, terkadang norma sosial yang berada di suatu budaya membuat seseorang untuk berperilaku agresif. Budaya yang keras membuat seseorang yang berada di dalamnya menjadi mudah untuk berperilaku agresif.

d. Situasi

Berasal dari suasana cuaca yang ada, beberapa penelitian yang dilakukan terkadang menjadikan cuaca menjadi penyebab 17 terjadinya perilaku agresif.

Cuaca yang panas membuat seseorang mudah marah dan akhirnya melakukan perilaku agresif.

e. Sumber daya

Berasal dari daya dukung alam, terkadang seseorang membutuhkan sesuatu yang berasal dari alam, akan tetapi sumber daya alam yang ada belum tentu selalu mencukupi. Hal ini dapat membuat perilaku agresif muncul lebih besar dibanding apabila sumber daya terpenuhi semua, dalam bentuk apapun itu.

f. Media massa

Berasal dari tontonan/permainan yang menggunakan media sebagai informasi walaupun belum bisa dipastikan bahwa media menyebabkan agresi, tetapi banyak yang mulai meneliti apakah media dengan segala bentuk informasi yang disampaikan dapat membuat perilaku agresif muncul atau tidak

Baron dan Byrne (2005) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan agresivitas, yaitu:

a. Frustrasi,

merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan dan frustrasi dapat menyebabkan agresi

b. Provokasi langsung,

adalah tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu agresi pada diri si penerima, seringkali karena tindakan tersebut dipersepsikan berasal dari maksud yang jahat.

c. Agresi yang dipindahkan,

bahwa agresi dipindahkan terjadi karena orang yang melakukannya tidak ingin atau tidak dapat melakukan agresi terhadap sumber provokasi awal.

d. Pemaparan terhadap kekerasan di media,

dimana dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam agresi terbuka. Keterangsangan yang meningkat, bahwa agresi muncul karena adanya emosi dan kognisi yang saling berkaitan satu sama lain.

e. Keterangsangan seksual,

dimana keterangsangan seksual tidak hanya mempengaruhi agresi melalui timbulnya afek (misalnya mood atau perasaan) positif dan negatif. Tetapi juga dapat mengaktifkan skema atau kerangka berpikir lainnya yang kemudian dapat memunculkan perilaku nyata yang diarahkan pada target spesifik

Menurut Tola (2018) ada 4 faktor yang mempengaruhi agresif verbal yaitu:

a. faktor biologis

yaitu setiap anak terlahir dengan tingkah laku dan emosi yang berbeda namun dapat diubah dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Selain itu penyakit yang di derita juga dapat mempengaruhi perilaku agresi seseorang.

b. Faktor keluarga

yaitu berhubungan dengan pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak. Misalnya orang tua yang selalu menekan anak untuk bersikap sesuai dengan kemauannya maka tidak menutup kemungkinan anak ini memiliki perilaku agresif yang cenderung menetap karena gejala dari tekanan-tekanan yang diberikan oleh orang tua.

c. Faktor sekolah

yaitu kebanyakan anak menunjukkan perilaku yang berbeda saat sebelum dan sesudah masuk sekolah. Kebanyakan anak cenderung menunjukkan perilaku agresinya saat sudah masuk sekolah karena merasa keluar dari lingkungan keluarga dan dapat bebas melakukan hal yang ingin dilakukan.

d. Faktor budaya

yaitu yang dimaksud budaya disini bukan adat namun seperti suatu kebiasaan yang dibuat. Misalnya kebiasaan anak menonton televisi yang menayangkan perilaku kekerasan atau bermain game yang berisi kekerasan seperti pembunuhan, mengucapkan sumpah serapah, dan lainnya. Hal negatif dari media tersebutlah yang dapat mempengaruhi perilaku anak.

Dari faktor diatas dapat disimpulkan bahwa Kecanduan game online, terutama yang mengandung unsur kekerasan, dapat meningkatkan perilaku agresif verbal. Saat bermain, pemain sering berhadapan dengan situasi kompetitif yang menimbulkan frustrasi, terutama jika mereka merasa kalah atau diprovokasi oleh pemain lain. Frustrasi ini dapat memicu respons verbal yang agresif, seperti menghina, mengejek, atau berteriak, baik di dalam permainan melalui chat maupun di dunia nyata.

Paparan terus-menerus terhadap kekerasan dalam game juga bisa membentuk kebiasaan agresif secara verbal. Ketika game menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, perilaku agresif verbal tersebut cenderung terbawa ke interaksi sosial lainnya. Faktor-faktor lain, seperti lingkungan keluarga yang kurang mendukung pengendalian emosi, juga memperburuk kecenderungan agresif ini. Dengan demikian, kecanduan game online berisiko memperkuat agresi verbal, karena kombinasi antara frustrasi dalam bermain dan pengaruh game yang penuh kekerasan.

2.1.3 Ciri-Ciri Perilaku Agresif verbal

Menurut Berkowitz (dalam Syarifullah & Fariza, 2018) ciri-ciri perilaku agresif verbal ada 8 yaitu:

1. Mengejek

Perilaku yang merendahkan diri seseorang dengan melihat kekurangan yang dimiliki orang tersebut dan dilakukan secara sengaja untuk menyakiti hati orang itu

2. membantah

Tindakan yang dilakukan individu ketika menolak perkataan seseorang apabila tidak sesuai dengan keinginannya dengan cara memberontak, individu dengan aspek ini cenderung menolak kritik maupun komentar jelek dari orang lain terhadap dirinya.

3. Menghina

merupakan perbuatan tak terpuji yang menyerang nama baik atau kehormatan seseorang, dengan cara merendahkan, mengungkapkan aib atau memberikan suatu sebutan yang tak pantas terhadap seseorang dimuka umum dengan tujuan agar hal tersebut diketahui oleh orang banyak dan agar orang tersebut merasa malu.

4. Adu mulut

suatu bentuk perdebatan yang penuh dengan emosi dan seringkali tidak membuahkan hasil, biasanya argumen tersebut bersifat merusak dan seringkali tidak membuahkan hasil.

5. intimidasi

intimidasi adalah perilaku atau tindakan menakut-nakuti, mengancam, atau memaksa orang atau pihak lain untuk berbuat sesuatu, demi tujuannya

6. memanggil dengan nada kasar atau berbicara kasar

Ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain, terkadang menggunakan nada yang sangat keras.

7. menyalahkan

Tindakan menyebarkan sesuatu hal yang tidak benar terjadi dengan tujuan untuk menyakiti dan membuat malu orang lain agar dapat melindungi ego sendiri.

8. berbohong

Tindakan seseorang untuk menipu orang lain dengan ucapan yang baik sehingga orang lain akan percaya kemudian merasa kesulitan ataupun kerugian hingga menyakiti perasaannya.

Anantasari (2006) ada beberapa ciri perilaku agresif verbal yang perlu diperhatikan.

1. Menyakiti/merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya.

Perilaku agresif verbal termasuk yang dilakukan anak, hampir pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain. Bahaya kesakitan ini dapat berupa kesakitan psikis (misal karena diancam, diberi umpatan, diteror).

2. Tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya

Perilaku agresif verbal terutama agresi yang ke luar, pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh organisme yang menjadi sasarannya.

3. Sering kali merupakan perilaku yang melanggar norma sosial

Perilaku agresif verbal pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma sosial.

Jadi dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa ciri-ciri perilaku agresif verbal adalah seseorang yang menggunakan kata-kata yang kasar dan keras kepada orang lain pada saat dia berkelahi maupun berbicara biasa.

2.1.4 Aspek-Aspek Perilaku Agresif Verbal

Menurut Infante dan Wigley (1986), aspek agresi verbal dapat dijelaskan melalui beberapa tipe, di antaranya:

1. Character attack (menyerang karakter)

Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan

2. Competence attack (menyerang kompetensi)

memandang rendah atau cenderung meremehkan kemampuan orang lain.

3. Insults (menghina),

yaitu kesengajaan yang dilakukan seseorang untuk mengejek atau mencemooh kelemahan yang dimiliki oleh orang lain

4. Maledictions (mengutuk)

yaitu mengeluarkan sumpah serapah atau mengharapkan hal buruk menimpa orang lain yang disampaikan melalui perkataan atau tulisan.

5. Teasing (menggoda)

yaitu perilaku memunculkan kalimat sindiran yang ditujukan untuk menyakiti orang lain.

6. Redicule (ejekan)

yaitu ketika seseorang dengan sengaja menertawakan kesalahan atau kelemahan yang dimiliki oleh orang lain misalnya dengan membuat lelucon yang berisi ejekan

7. Profanity (berkata kasar)

yaitu ketika seseorang mengeluarkan perkataan kotor atau perkataan tidak sopan yang ditujukan kepada orang lain

Sedangkan menurut Anderson dan Huesmann (2003) perilaku agresi verbal memiliki beberapa aspek, antara lain:

1. Perilaku Mengejek

Perilaku yang merendahkan diri seseorang dengan melihat kekurangan yang dimiliki orang tersebut dan dilakukan secara sengaja untuk menyakiti hati orang itu.

2. Membentak

Suatu tindakan berdasarkan perkataan namun diungkapkan secara kasar dan keras sehingga dapat menyakiti hati seseorang.

3. Membantah

Tindakan yang dilakukan individu ketika menolak perkataan seseorang apabila tidak sesuai dengan keinginannya dengan cara memberontak, individu dengan aspek ini cenderung menolak kritik maupun komentar jelek dari orang lain terhadap dirinya.

4. Membual

Sifat sombong yang dengan niat untuk menyakiti orang lain.

5. Menyebar fitnah atau aib

Tindakan menyebarkan sesuatu hal yang tidak benar terjadi dengan tujuan untuk menyakiti dan membuat malu orang lain.

Menurut Sadli, mengemukakan tentang aspek-aspek perilaku agresi yaitu:

1. Pertahanan diri, yaitu peserta didik mempertahankan dirinya dengan cara menunjukkan permusuhan, pemberontakan, dan pengrusakan.
2. Perlawanan disiplin, yaitu peserta didik melakukan hal-hal yang menyenangkan tetapi melanggar aturan.
3. Egosentris, yaitu peserta didik mengutamakan kepentingan pribadi seperti yang ditunjukkan dengan kekuasaan dan kepemilikan. Peserta didik ingin menguasai suatu daerah atau memiliki suatu benda sehingga menyerang orang lain untuk mencapai tujuannya tersebut, misalnya bergabung dalam kelompok tertentu.
4. Superior, yaitu peserta didik merasa lebih baik daripada yang lainnya sehingga peserta didik tidak mau diremehkan, dianggap rendah oleh orang lain dan merasa dirinya selalu benar sehingga akan melakukan apa saja walaupun dengan menyerang atau menyakiti orang lain.
5. Prasangka yaitu memandang orang lain dengan tidak rasional.

Menurut teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif verbal adalah seseorang yang menggunakan kata-kata kasar ataupun keras, dan juga berbohong kepada teman ataupun orang lain.

2.2.4 Agresif verbalitas Dalam Bermain Game Online

Kedua variable tersebut memiliki keterkaitan (Buss & Perry, 1992) menyatakan bahwa secara umum perilaku agresif verbal dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi

karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, faktor tersebut menyangkup fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap peristiwa. Jika dalam lingkungan anak melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau game online yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin anak cenderung meniru perilaku tersebut.

Pada usia sekolah adalah masa dimana anak-anak lebih banyak meniru dari apa yang mereka lihat. Game online berunsur kekerasan akan membuat perilaku agresif verbal, Karena anak meniru apa yang mereka lihat saat mereka bermain game online berunsur kekerasan. Remaja lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif verbal yang mereka pelajari dengan melihat model agresif verbal jika tindakan itu mendapatkan penguatan (Atkinson, 1987).

Dapat disimpulkan bahwa Perilaku agresif verbal memiliki keterkaitan dengan faktor personal dan situasional. Faktor personal meliputi karakter individu yang memengaruhi bagaimana seseorang bereaksi dalam situasi tertentu. Sementara itu, faktor situasional mencakup pengaruh lingkungan, seperti paparan terhadap kekerasan di TV atau game online. Anak-anak, terutama di usia sekolah, cenderung meniru perilaku yang mereka lihat. Game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mendorong anak meniru dan mengadopsi perilaku agresif verbal. Remaja juga lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif verbal jika perilaku tersebut didukung atau diperkuat oleh lingkungan mereka.

2.2 Game Online

2.2.1 Pengertian Game Online

Pergertian games adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Macmillan, 2011). Game Online juga dikenal sebagai game elektronik, juga bisa disebut game komputer jika memainkannya secara khusus di komputer pribadi (PC) daripada konsol Game Online atau mesin arcade khusus.

Komputer pribadi, laptop, dan ponsel adalah platform berbeda tempat seseorang dapat memainkan Game Online melalui perangkat input berbeda yang disebut pengontrol game. Berbagai jenis pengontrol permainan digunakan untuk Game Online zaman modern yang mungkin berupa mouse dari suatu sistem, keyboard, gamepad atau joystick tergantung pada sifat dan jenis permainan dan platform mana yang kita gunakan (Baer, 1972).

Game Online sekarang dianggap sebagai segalanya mulai dari pekerjaan hingga permainan; sebagai narasi, simulasi, pertunjukan, remediasi, dan seni; alat potensial untuk pendidikan atau objek studi untuk psikologi perilaku; sebagai tempat bermain interaksi sosial; dan tentunya sebagai mainan dan media hiburan (Wolf, 2005).

2.2.2 Jenis-Jenis Game Online

Pada awalnya Game Online diprogram hanya untuk anak-anak mendapatkan kesenangan dan hiburan, tetapi sekarang situasinya benar-benar berbeda. Tidak ada yang bisa menentukan Game Online untuk kelompok usia dan jenis kelamin tertentu, semua orang (anak-anak, remaja, dan orang dewasa) suka bermain Game Online karena animasinya yang menarik dengan latar belakang yang bagus dan music yang berkualitas (Ahmed, 2013).

Berikut adalah beberapa jenis-jenis game online yang populer dalam kalangan remaja:

a) First Person Shooter (Tembak menembak dengan sudut pandang orang pertama)

First-person Shooter (FPS) merupakan salah satu genre video game yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Tampilan layarnya pun memunculkan apa yang dilihat oleh mata karakter pemain kamu.

b) Masively Multiplayer online role playing games (MMORPG)

Secara garis besar jenis game ini membuat pemain menjalani permainan dengan karakter yang dipilihnya lalu menjalani serangkaian cerita sesuai karakter masing-masing.

c) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

MOBA merupakan jenis game yang mana seorang pemain memilih karakter yang akan ditempatkan di dalam arena agar pemain bertanding dengan pemain lainnya.

2.2.3 Faktor Penyebab Bermain Game Online

Beberapa orang tua menjadikan bermain games online sebagai alat penenang bagi anak. Ketika hal ini terus berulang secara terus-menerus maka remaja anak tersebut akan terbiasa bermain Game Online. Ketika sudah terbiasa bermain Game Online maka anak tersebut akan mengalami beberapa masalah seperti berikut:

a) Kurangnya perhatian dari orang tua, saudara, atau teman.

Seorang anak akan merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang yang dekat dengan dirinya seperti orang tua, sanak saudara, dan temannya. Ketika orang tua mulai mengurangi perhatian terhadap anaknya maka sang

anak dalam rangka mendapatkan perhatian orang tuanya, akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b) Berkurangnya kegiatan positif yang dilakukan

Ketika berkurangnya kegiatan yang dilakukan seseorang, maka orang tersebut akan melakukan apa saja demi mengisi waktunya termasuk bermain Game Online.

c) Kurangnya kontrol yang diberikan orang tua

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

2.3 Kecanduan Game Online

2.3.1 Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan di definisikan “An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negative (Azizah,2018).

Game Online sering menjadi subjek kontroversi dan penyensoran, karena penggambaran kekerasan grafis, tema seksual, konsumsi obat-obatan terlarang atau alkohol di beberapa game, dll. Kelompok orang tua, politisi, kelompok agama terorganisir, dan kelompok kepentingan khusus lainnya sering berkritik tentang Game Online. Mereka berpendapat bahwa berbagai Game Online telah dituduh menyebabkan kecanduan bahkan perilaku kekerasan.

Kuo-Kuang (2007) membahas bahwa dalam studinya tentang pemain Game Online yang kecanduan bahwa mereka dipandang sebagai anak-anak kelas rendah,

kecanduan proto-kekerasan dan berbahaya, belajar untuk mengekspresikan kemarahan dan agresi yang ditekan dan sosiopat yang terisolasi dari orang lain karena menghabiskan waktu lama bermain Game Online. Kuo-Kuang (2007) juga percaya jika pemain Game Online terekspos terlalu lama akan menimbulkan sifat kasar dan gampang marah, remaja juga gampang melakukan kejahatan demi memenuhi imajinasi atau ego yang mereka miliki.

Kecanduan game online memiliki tiga tingkatan yaitu (1) Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; (2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; (3) Kecanduan berat, game dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain game online (Pratama et al., 2020).

Berdasarkan DSM 5, Internet Gaming Disorder (IGD) disebut juga dengan istilah internet use disorder, gaming addiction, atau internet gaming addiction yang artinya sebagai independent disorder. Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam suatu permainan yang berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari individu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Kecanduan adalah aktivitas yang dilakukan berulang kali meskipun membawa dampak negatif. Game online sering dikritik karena dianggap menyebabkan kecanduan dan perilaku kekerasan, terutama karena mengandung unsur kekerasan dan tema yang kontroversial. Kecanduan game

online bisa membuat pemain menjadi lebih kasar, mudah marah, dan terisolasi. Ada tiga tingkatan kecanduan: ringan (bermain lebih dari 30 menit sehari), sedang (bermain hingga 3-4 jam dengan gangguan konsentrasi dan emosi), dan berat (bermain lebih dari 5 jam sehari hingga mengabaikan interaksi sosial). Menurut DSM-5, kecanduan game internet disebut Internet Gaming Disorder (IGD) yang dapat mengganggu fungsi sehari-hari seseorang.

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Seseorang Kecanduan Game Online

Kneer, dkk. (2014) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan game online pada individu, faktor itu adalah:

a) Motivies,

Yaitu ingin meluapkan masalah yang dihadapi, individu merasa senang saat berkompetisi pada game online, dan dapat melakukan interaksi sosial di dunia virtual.

b) Traits

Yaitu anxiety, self-esteem yang rendah, kepribadian introvert, strategi coping disfungsional, depresi dan phobia social.

c) Social setting

Yaitu kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman maupun kurang perhatian keluarga.

d) Further conditions

Yaitu tersedia fasilitas yang mendukung dan individu memiliki banyak waktu luang.

Menurut Masya & Candra (2016) Faktor – faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, antara lain:

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa Kecanduan game online dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti keinginan untuk melupakan masalah, senang berkompetisi, atau mencari interaksi sosial virtual. Faktor pribadi seperti kecemasan, harga diri rendah, sifat introvert, dan depresi juga berperan. Selain itu, kurangnya dukungan sosial, waktu luang yang banyak, serta fasilitas yang mendukung bisa memperparah kecanduan. Sementara itu, keinginan untuk mendapatkan skor tinggi, rasa bosan, kesulitan mengatur prioritas, dan kurangnya kontrol diri juga menjadi faktor penting yang memicu kecanduan game online.

2.3.3 Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Berdasarkan Carnes dalam Diclemente (2003) menyebutkan terdapat 10 ciri-ciri kecanduan game online yaitu:

- a. Pola perilaku yang tidak terkontrol. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku bermain game secara terus menerus.
- b. Ketidakmampuan untuk mengubah perilaku atau kurangnya *self control*.
- c. Keinginan atau usaha terus menerus untuk memainkan game karena adanya

rasa penasaran dalam diri seorang pemain game online.

d. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi.

e. Perubahan mood. Artinya seseorang akan merasa kesal atau marah jika tidak dapat bermain game online ataupun jika sedang diganggu saat bermain game online.

f. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

Sedangkan berdasarkan sumber dari *center for internet addiction recover* (Santoso dan Purnomo, 2016) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Merasa terikat dengan game online (memikirkan mengenai aktivitas online pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi online berikutnya).

b. Memainkan game online dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/ tipe game saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti game yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.

c. Merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.

d. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online.

e. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan game online.

Adapun menurut Laili dan Novrialdy (2019), ciri-ciri anak atau remaja yang

mengalami gangguan kecanduan game adalah sebagai berikut:

- a. Bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari.
- b. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game.
- c. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama.
- d. Mempunyai teman/komunitas sesama pecinta game tersebut.
- e. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut.
- f. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
- g. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut.
- h. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan teori-teori diatas bahwa seorang remaja yang kecanduan bermain game online akan rela menghabiskan waktu dan uang agar bisa bermain game online. Mereka hanya akan merasa senang jika sedang bermain game online, sehingga tidak bersosial dengan seseorang yang berada di dunia nyata. Mereka juga akan kesal jika diganggu atau diusik saat sedang bermain game online.

2.3.4 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Aspek-Aspek seseorang kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (Azis, 2011) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah :

- a) Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

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

b) Withdrawal (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkaitan dengan game online, seperti halnya seseorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan game online, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang mereka sukai.

c) Tolerance (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d) Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang dia 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 sehingga kesehatannya menjadi menurun.

Sedangkan Young, K (2010) mengatakan terdapat beberapa aspek yang bisa menjadikan seseorang menjadi kecanduan game online, yaitu:

a) Salience

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

b) Excessive Use

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

c) Neglect Work

Memandang internet sebagai alat yang sangat diperlukan dalam hidupnya. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, biasanya individu akan menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.

d) Anticipation

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

e) Lack of Control

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

f) Neglect of Social Life

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

Jadi seseorang yang dikatakan kecanduan game online adalah seseorang yang sudah menghabiskan banyak waktu pada game online sehingga game online tersebut menjadi sesuatu yang penting bagi kehidupannya. Orang tersebut juga menjadi ketergantungan terhadap game online tersebut untuk mengatasi stress sehingga membuat seseorang tersebut sulit menarik dirinya dari game online yang dimainkannya.

2.3.5 Dampak-Dampak Kecanduan Game Online

Young (2010) menjelaskan bahwa kecanduan bermain game online memiliki dampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik. Berikut penjelasan dampak dari kecanduan game online pada setiap aspek menurut Young:

a) Dampak sosial,

Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan individu hanya sebatas pada online game saja, sehingga membuat para pecandu game online menjadi jauh dari teman-teman dan lingkungan pergaulan yang nyata. Keterampilan

sosial menjadi berkurang, sehingga semakin terasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku gamer menjadi kasar dan agresif verbal karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan game online.

b) Dampak psikis,

Pikiran individu menjadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Gamer cenderung sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan. Hal tersebut membuat individu menjadi cuek, acuh tak acuh, serta menjadi kurang memperdulikan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan apapun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Individu akan terbiasa berinteraksi hanya dengan komputer bukan dengan individu lainnya sehingga ia menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c) Dampak fisik

Terkena paparan cahaya komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum dan lupa makan karena keasyikan bermain game. Berat badan menurun akibat lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak makan-makanan ringan dan jarang berolahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga, bila dibiarkan berlanjut dapat mengakibatkan kematian.

d) Dampak ekonomi

kebanyakan remaja yang mempunyai uang lebih memilih untuk mengeluarkan uangnya untuk video game yang dia mainkan daripada ditabung atau membeli kebutuhan pokok lainnya,. Hampir sering terjadi ketika seorang remaja yang sudah kecanduan video game menggunakan segala cara untuk bisa mengeluarkan uang untuk video game, contohnya seperti mencuri, begal, ataupun membunuh. Tetapi video game juga tidak hanya berdampak negatif. karena di zaman yang sudah modern ini, banyak tim esport yang dapat menghasilkan uang dari turnamen. Banyak juga remaja yang mengikuti turnamen secara individu untuk mendapatkan uang.

e) Dampak Pendidikan

Memburuknya prestasi seseorang karena bermain game merupakan hal yang lebih penting daripada belajar. Membolos sekolah juga dilakukan hanya untuk menambah waktu seseorang bermain game. Sehingga terjadinya penurunan yang drastis terhadap prestasi remaja ketika sudah kecanduan bermain video game

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan game online memiliki 3 dampak yang buruk bagi kehidupan individu, yang pertama dampak sosial yaitu renggangnya hubungan dengan keluarga dan kerabat, yang kedua dampak psikis yaitu seseorang terus menerus memikirkan game yang dimainkannya dan yang ke tiga dampak fisik yaitu merusak mata dan saraf otak, mengalami gangguan kesehatan jantung, mag (akibat sering menunda makan) dan berbagai penyakit lain.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dibuat oleh Aulia (2022), Saoki (2022), dan Lestari (2018)

menjadi penelitian yang relevan dengan penelitian saya.

Ketiga penelitian diatas bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara perilaku agresif yang timbul akibat bermain game online. Ketiga penelitian tersebut memiliki hasil yang positif terhadap hubungan perilaku agresif dengan kecanduan game online.

Adapun hasil menurut Aulia (2022) adalah sebagai berikut Berdasarkan hasil analisis, 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.

Menurut Saoki (2022) semakin tinggi agresivitas maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan game online pada remaja, dan sebaliknya semakin rendah agresivitas maka semakin rendah pula tingkat kecanduan game online pada remaja.

Dan menurut Lestari (2018) karakteristik permainan yang dimainkan, seringnya bermain, lama mereka bermain, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain mempengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja.

Dari penelitian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa adanya hubungan positif antara kecanduan game online yang mempengaruhi perilaku agresif terhadap remaja dengan asumsi semakin sering remaja tersebut bermain game online/kecanduan terhadap game tersebut tinggi maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang remaja tersebut timbulkan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan ketiga penelitian sebelumnya adalah terletak di perilaku agresif itu sendiri. Peneliti ingin menggunakan perilaku agresif yang berfokus kepada agresifitas verbal karena agresifitas verbal sering dijumpai pada kalangan remaja.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada pengukuran variabel dan pengujian hipotesis yang menghasilkan data berbentuk angka (Neuman, 2013). Karena penelitian ingin mengidentifikasi hubungan antar variabel, peneliti menggunakan metode kuantitatif korelasional.

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang dipelajari. Metode penelitian ini mencari hubungan antara dua variabel yang ada. Variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel-variabel pada penelitian ini adalah :

f. Variabel Bebas (X) : Kecanduan game online

g. Variabel Terikat (Y) : Perilaku Agresif verbal

3.3 Definisi Operasional Penelitian

3.3.1 Perilaku Agresif verbal

Perilaku agresif verbal merupakan suatu luapan emosional terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan kesengajaan yang di ekspresikan dengan dan perilaku.

3.3.2 Kecanduan Game Online

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain game yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 5 Februari sampai 5 Mei 2024 dan tempat penelitian ini dilakukan di Kelurahan Tembung Kota Medan Sumatera Utara

3.5 Bahan dan Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat berupa angket yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang akan disebar kepada responden, dan alat yang digunakan untuk menghitung hasil penelitian adalah aplikasi komputer yang bernama *Statistical Program for Social Science versi 26.0. (SPSS)*.

3.6 Subjek Penelitian

3.6.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan kelompok besar dimana hasil dari penelitian akan diterapkan (Morling, 2017). Pada penelitian ini, populasi yang akan diteliti adalah remaja berusia 12 sampai 24 tahun. Penelitian dilakukan pada remaja yang aktif bermain game online. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah Remaja di Daerah Tembung, Sumatera Utara, berjumlah 359 orang.

3.6.2 Sampel

Sampel yang digunakan dari penelitian ini adalah 90 orang yang sudah melakukan tes screening dan cocok pada ciri-ciri yang tertera yaitu mengejek, menghina, membantah, adu mulut, intimidasi, memanggil dengan nada kasar, menyalahkan, dan berbohong.

3.6.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non probability Sampling dengan teknik Purposive Sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan penilaian sendiri terhadap sampel di antara populasi yang dipilih. Penilaian itu diambil tentunya apabila memenuhi kriteria tertentu yang sesuai dengan topik penelitian.

Menurut Turner,(2020) purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Sedangkan Notoatmodjo (2010) menjelaskan bahwa teknik purposive sampling dilakukan atas dasar pertimbangan dari peneliti terhadap populasi. Pertimbangan itu seperti sifat dan ciri dari populasi.

Ciri khusus yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu :

- a. Remaja laki-laki maupun perempuan berusia 13-24 tahun.
- b. Berdomisili di Kelurahan Tembung, Kecamatan Medan Tembung Kota Medan.
- c. seorang remaja yang melakukan perilaku agresif verbal seperti mengejek atau berbicara dengan nada kasar sebanyak 9- 15 kali dalam satu minggu.
- d. Bermain game online minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam dalam seminggu.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode skala psikologi. Skala psikologi merupakan suatu daftar yang berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang berfungsi sebagai stimulus yang tertuju

pada indikaor prilaku guna memancing jawaban yang merupakan refleksi dari keadaan diri responden yang biasanya tidak disadari oleh responden.

3.8 Alat Ukur

Untuk memperoleh data sesuai dengan variabel yang diteliti, maka dibuat suatu skala psikologi yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi fokus penelitian yaitu skala perilaku agresif verbal dan skala kecanduan game online. Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepala sampel penelitian. Skala yang digunakan dalam penelitian adalah tipe skala Likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert tersebut menyediakan empat jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor yang diberikan untuk setiap pernyataan mendukung (favorable) yaitu SS=4, S=3, TS=2, STS=1, sedangkan skor untuk pernyataan tidak mendukung (unfavorable) adalah SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

3.8.1 Skala Perilaku Agresif verbal

Pengukuran perilaku agresif verbal menggunakan skala perilaku agresif verbal berdasarkan ciri-ciri yang dikemukakan menurut Syarifullah dan Fariza (2018) yaitu Mengejek, Menghina, Membantah, Adu mulut, Intimidasi, memanggil dengan nada kasar atau berbicara kasar, menyalahkan, berbohong

3.8.2 Skala kecanduan game online

Pengukuran kecanduan game online menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek dari Young, K. (2010), yaitu Saliency, Excessive Use, Neglect Work, Anticipation, Lack Of Control, Neglect Social life

3.9 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah product moment dari Karl Pearson. Alasan peneliti menggunakan teknik korelasi ini adalah karena pada penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Sebelum melakukan analisis data, semua data yang diperoleh dari subjek penelitian terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yang meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu dilakkan untuk mengetahui hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas dalam penelitian ini bersifat normal atau tidak

b. Uji Linearitas

Uji linearitas yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel terikat memiliki hubungan yang linier dengan variabel bebas

3.10 Validitas Dan Reliabilitas

3.10.1 Validitas

Uji validitas untuk mengukur suatu yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau ketetapan suatu instrument. Validitas konstruks cukup dipakai untuk instrument nontest dalam menilai sikap (Sugiyono, 2013). Uji validitas dalam penelitian ini memakai teknik koefisien korelasi dengan menggunakan Product Moment melalui bantuan program SPSS.

3.10.2 Reliabilitas

Menurut Budiyono (2017) Instrument disebut reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan cenderung stabil atau konsisten dari satu waktu ke waktu lain.

Intrument diuji dengan Alpha Cronbach melalui bantuan program SPSS dan taraf signiffikansi 5%.

3.11 Prosedur Kerja

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Oleh karena itu instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Dalam pengumpulan data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode skala. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data diukur dengan menggunakan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2013). Skala likert digunakan karena skala ini mudah dipahami sampelnya dan familiar skalanya.

Skala disusun dengan 4 alternatif jawaban, skala Likert digunakan dalam penelitian ini dikarenakan skala Likert merupakan salah satu skala yang tidak asing dan sudah dikenal sampel sehingga memudahkan sampel untuk mengisi angket yang diberikan. Adapun jawaban pada skala ini yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Pertanyaan favourable diberi rentangan nilai 4 – 1 sedangkan pertanyaan yang mempunyai sifat unfavourable diberi rentangan nilai 1 – 4.

BAB V

SIMPULAN & SARAN

5.1 simpulan

Kesimpulan ini diharapkan dapat menjawab tujuan dan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya serta memberikan gambaran menyeluruh tentang hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja. berikut adalah beberapa kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan:

1. Skala kecanduan game online memiliki reliabilitas sebesar 0.883, sedangkan skala perilaku agresif verbal memiliki reliabilitas sebesar 0.834. Uji normalitas menunjukkan bahwa data mengikuti sebaran normal, dan uji linearitas mengonfirmasi adanya hubungan linear antara kedua variabel.
2. Hasil analisis korelasi r Product Moment menunjukkan korelasi yang signifikan dengan nilai r_{xy} sebesar 0.649 ($p < 0.010$), menunjukkan bahwa peningkatan kecanduan game online berkorelasi dengan peningkatan perilaku agresif verbal. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan memiliki tingkat kecanduan game online dan perilaku agresif verbal yang tinggi berdasarkan perhitungan mean hipotetik dan empirik.

penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online berkontribusi signifikan terhadap perilaku agresif verbal pada remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan. Hasil penelitian ini menyoroti pentingnya perhatian dari orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam mengelola aktivitas game online pada remaja untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan.

5.2 Saran

1. Saran kepada Remaja

Remaja perlu memahami bahwa agresif verbal yang dipicu oleh game online dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Kesadaran ini penting agar mereka dapat mengontrol diri saat bermain. Remaja juga perlu melatih keterampilan komunikasi yang positif di luar game, seperti berbicara dengan sopan dan menyelesaikan konflik dengan cara yang sehat atau dengan melakukan kegiatan yang menggunakan kemampuan fisik dan sosial seperti bermain basket atau mengikuti kegiatan pramuka.

2. Saran kepada Pendidik dan Sekolah

Pendidik harus memberikan edukasi mengenai etika bermain game dan dampaknya terhadap perilaku. Ajarkan siswa untuk bermain dengan sportif dan menghormati pemain lain contohnya seperti mengadakan pertandingan futsal antar kelas sehingga para siswa dapat melatih sikap sosialnya. Pendidik juga harus Pantau interaksi siswa selama bermain game online dan identifikasi tanda-tanda agresif verbal sejak dini untuk memberikan intervensi yang tepat.

3. Saran kepada Orang Tua

Orang tua perlu memilih game yang sesuai dan hindari game yang mengandung kekerasan verbal. Pastikan anak tidak terlalu lama terpapar konten yang dapat memicu agresivitas. Diskusikan dengan anak atau guru atau orang tua lainnya tentang bagaimana game dapat mempengaruhi perilaku mereka. Jelaskan pentingnya menjaga sikap baik dalam berkomunikasi, baik di dunia maya maupun nyata. Sebisa mungkin juga orang tua harus mengajak anaknya untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih sikap sosialnya seperti mengikuti kerja bakti.

4. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian menggunakan factor lain yang mempengaruhi perilaku agresif verbal yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini seperti factor sosial, keluarga, budaya, dan personal.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, U. (2013). *Video Games Addiction: Positive And Negative Effects Of Playing Video Games On Youth And Children Master's (One Year) Thesis In Informatics*.
- Amelia, F., & Nishfa Dewi, W. (N.D.). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Mahasiswa Dimasa Perkuliahan Daring. In *Jom Fkp* (Vol. 9, Issue 1).
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review Of The Scientific Literature. Psychological Science, 12(5), 353-359.*
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video Games And Aggressive Thoughts, Feelings, And Behavior In The Laboratory And In Life. Journal Of Personality And Social Psychology, 78(4), 772-790.*
- Andri Arif Kustiawan; S.Pd.; M. Or., & Andy Widhiya Bayu Utomo; S.Pd.; M. Or. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Anggraini, E. (2024). *Tips Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Aulia, Sri (2022) *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan*
- Bishop, J. (2015). *Psychological And Social Implications Surrounding Internet And Gaming Addiction. Information Science Reference, An Imprint Of Igi Global.*
- Caesar, R. (2015). *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. Journal Of Animation And Games Studies, 1(2).*
- Saoki, Muhammad Aqil Ali (2022) *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Agresivitas Pada Remaja Di Kelurahan X Di Kota Semarang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Sultan Agung.
- Clark, Neils & Scott, P.Shavaun. (2009) *Game Addiction The Experience And The Effect*
- Doan, A. P., Strickland, Brooke., & Gentile, D. A. (2012). *Hooked On Games : The Lure And Cost Of Video Games And Internet Addiction. F.E.P. International, Inc*

- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). *Exploring The Prevalence Of Gaming Disorder And Internet Gaming Disorder: A Rapid Scoping Review. In Systematic Reviews (Vol. 9, Issue 1). Biomed Central Ltd.*
- Enterprise, J. (2022). *Kitab Ms Excel 2021*. Elex Media Komputind.
- Marliani, Rosleny. (2021) Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja.
- Mulyani, U., & Wahidah Fitriani. (2022). Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends. *Jcose Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 29-35.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. In 55 Jwk (Vol. 6, Issue 2).
- Putra, A. R., & Rusli, D. (N.D.). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja.
- Rasyidah, H., Afrinaldi, A., Yusri, F., & Kamal, M. (2024). Dampak Game Online Mobile Legends Pada Emosi Remaja Di Kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 829-836
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28-33.
- Sahlan Zamaa, M., Nur Annisa, A., Studi Ilmu Keperawatan, P., & Tinggi Ilmu Kesehatan Makassar, S. (N.D.). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Remaja.
- Shabati, S. M. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis Moba (Multiplayer Online Battle Arena) "Mobile Legend" Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 4(1), 51.
- Syarifullah, M. A., & Syarif, D. F. (2018). Identifikasi Ciri-Ciri Penyebab Perilaku Agresif Verbal Dan Perilaku Agresif Non Verbal Pada Smp Negeri 13 Palangka Raya. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 26-30.
- Tim Dosen Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya. (2021). *Internet, Gawai, Dan Remaja*.

Young, K. S., & Abreu, C. N. (2010). *Internet Addiction: A Handbook And Guide To Evaluation And Treatment*. John Wiley & Sons.

Lestari, Merita Ayu (2018) Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi Smp Sawunggaling Jombang Kelas 2).



LAMPIRAN





LAMPIRAN 1
ALAT UKUR PENELITIAN

A. Pengantar

Angket penelitian ini dibuat sebagai alat pengumpul data bagi peneliti. Dalam angket ini, anda diminta untuk memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah anda lakukan dengan sebenarnya. Kesediaan anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaannya, peneliti mengucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Tulislah data identitas secara lengkap
2. Bacalah semua pertanyaan dan salah satu jawaban sesuai dengan penilaiannya sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dialami sendiri
3. Berikan skor pada butir-butir pernyataan dengan cara memberi tanda ceklist(√) pada kolom sesuai dengan kriteria sebagai berikut
(SS) Sangat Setuju
(S) Setuju
(TS) Tidak Setuju
(STS) Sangat Tidak Setuju
4. Sebelum anda kembalikan kepada peneliti, periksalah kembali kuesioner anda apakah semua pernyataan telah dijawab
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tetapi jawaban yang jujur sangat diharapkan.

C. Identitas Responden

NAMA :

JENIS KELAMIN :

UMUR :

AKUN GAME :

A. KECANDUAN GAME ONLINE

No	pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Saya masih mempunyai minat terhadap hobi meskipun bermain game online				
2	Saya tidak mempunyai minat berolahraga karena sibuk bermain game online				
3	Saya mudah jenuh Ketika tidak bermain game online				
4	Saya merasa hidup tidak bergairah Ketika berhenti bermain game online				
5	Saya Bermain game online melebihi 4 jam dalam 1 hari				
6	Saya tidak bermain game online hampir setiap hari dalam satu minggu				
7	Ketika waktu game dibatasi oleh orang tua, saya tidak merasa lebih emosian				
8	Ketika paket internet sudah habis, Saya tidak merasa lebih cepat marah walaupun tidak bisa bermain game				
9	Sehari saya tidak bermain game online merasa hidup seperti hampa				
10	Tidak hampir setiap hari saya bermain game online				
11	Hilangnya waktu belajar dikarenakan saya sibuk bermain game online				
12	Saya tetap mengerjakan pekerjaan rumah walaupun bermain game online				
13	Ketika sedang beristirahat saya sering memikirkan tentang game online				
14	Focus belajar tidak terganggu karena saya lebih memikirkan Pelajaran daripada game online				
15	Saya lebih sering bermain game online daripada game offline				
16	Saya sering meminta teman untuk bermain game online Bersama karena bosan bermain game offline sendirian				
17	Saya sering tidur larut malam karena tidak bisa membatasi waktu bermain game online				
18	Saya bermain game online melebihi batas waktu yang ditentukan oleh orang tua				
19	Orang tua sering memarahi karena saya sering bermain game online				

20	Guru jarang menegur dikarenakan di sekolah saya jarang terlihat bermain game online				
21	Saya menggunakan game online untuk menghilangkan stress				
22	Saat ada masalah saya selalu menenangkan diri dengan menggunakan game online				
23	Saya mempunyai banyak teman di dunia nyata daripada di game online/internet				
24	Kurangnya komunikasi di dunia nyata menyebabkan saya mempunyai teman yang sedikit				

B. AGRESIF VERBAL

25	Saya sering Mengejek teman karena melakukan kesalahan saat bermain game online				
26	Saya sering menghina teman karena teman membuat tim menjadi kalah				
27	Saya sering menghina teman karena teman kurang pintar bermain game online				
28	Saya sering mengejek kekurangan yang dimiliki teman saat kalah bermain game online				
29	Saya Tidak pernah melakukan trolling Ketika arah permainan tidak sesuai harapan saya				
30	Saya Tidak pernah membangkang Ketika tim mulai mengalami kekalahan				
31	Saya Dapat menerima kritik yang diberikan oleh tim				
32	Saya Dapat menerima nasihat yang diberikan oleh teman pada saat bermain				
33	Saya Menyebarkan aib seseorang Ketika kalah bermain game online				
34	Saya Memanggil nama orang tua teman tanpa rasa hormat Ketika bermain game online				
35	Saya Menggunakan kata yang tidak pantas pada teman pada saat bermain game online				
36	Saya Memanggil dengan sebutan yang tidak pantas pada saat bermain bersama teman				
37	Saya Jarang berselisih paham saat bermain game online Bersama teman				
38	Saya Jarang beradu argument Ketika kalah bermain game online Bersama teman				

39	Saya Jarang Beradu argument untuk menentukan siapa yang membuat kalah saat bermain game online				
40	Saya Jarang Selisih paham saat menentukan strategi bermain game online				
41	Saya Mengancam teman agar bermain lebih serius				
42	Saya Mengancam teman agar tidak mengulangi kesalahan yang sama saat bermain game online				
43	Saya Mengancam trolling di game online yang sedang dimainkan jika teman tidak mengikuti kemauan saya				
44	Saya Mengancam AFK jika teman tidak mau mengikuti apa yang saya suruh				
45	Saya Tidak pernah memaki teman karena membuat kesalahan saat bermain game online				
46	Saya Tidak pernah menggunakan kata-kata yang tidak pantas Ketika kalah saat bermain game online				
47	Saya Tidak pernah membentak teman karena melakukan kesalahan saat bermain game online				
48	Saya Tidak pernah membentak teman karena teman tidak terlalu pintar bermain game online				
49	saya sering menyalahkan teman Ketika kalah bermain game online				
50	saya memfintah teman Ketika mengalami kekalahan saat bermain game online				
51	saya menghina teman agar tidak terlihat melakukan kesalahan pada saat bermain game online				
52	saya mengejek orang lain agar menutup kekurangan yang dimilikinya Ketika bermain game online				
53	saya memberi informasi yang palsu pada tim saat bermain game online				
54	Saya Menipu teman dengan menggunakan informasi yang salah tentang lawan bermain game online				
55	Saya Sering berbohong tentang mendapatkan skin pada game online yang lebih baik daripada teman				
56	Saya Sering berbohong tentang level/rank akun game online pada teman bermain				

LAMPIRAN 2
SEBARAN DATA PENELITIAN



KECANDUAN GAME ONLINE

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	NO
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.2
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	X1.3
2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	X1.4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	X1.5
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	X1.6
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	X1.7
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X1.8
1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	X1.9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.10
1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	X1.11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	X1.12
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	X1.13
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X1.14
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	X1.15
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X1.16
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X1.17
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	X1.18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.19
1	1	1	2	2	4	4	4	4	4	X1.20
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.21
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	X1.22
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	X1.23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X1.24
47	49	50	53	56	61	61	62	62	64	TOTAL

21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	3
3	3	3	3	1	1	4	4	4	4	4
1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
48	46	45	45	42	43	50	44	45	45	47

43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1
1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1
3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4
1	1	1	3	1	1	3	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2
58	58	58	57	55	57	56	53	53	52	47

54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44
2	2	1	1	2	2	2	4	4	3	3
2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3
23	2	3	4	3	3	2	1	1	1	1
2	1	2	3	2	3	2	1	1	1	1
2	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1
3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	4
4	2	1	4	2	2	3	4	4	4	4
2	2	3	4	1	2	2	3	3	3	3
3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4
1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2
1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2
2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2
3	2	1	1	1	1	2	3	3	4	4
3	2	4	4	1	2	3	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1
1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	4
1	2	4	1	2	2	3	1	1	1	1
4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
4	3	1	2	4	3	2	3	3	3	3
3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3
3	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1
1	3	1	2	1	3	2	2	2	2	2
3	2	2	1	1	2	2	4	4	4	4
78	54	57	62	49	50	53	59	59	58	59

65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55
2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1
3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2
3	2	1	2	2	3	1	2	1	3	2
3	2	1	2	3	3	2	3	1	1	2
1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3
4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2
2	4	2	2	2	3	2	1	3	2	2
2	1	2	3	3	1	3	2	2	3	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3
1	1	2	2	2	4	1	2	1	1	2
2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2
2	2	1	3	2	4	1	3	3	1	2
2	1	1	3	4	4	3	1	3	2	2
3	1	2	2	4	4	4	2	3	3	3
4	1	3	2	3	3	2	2	2	1	3
2	1	1	2	2	4	3	2	3	1	3
4	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3
2	2	3	3	2	4	4	1	3	1	2
1	3	2	3	4	4	4	1	3	3	3
3	2	3	2	4	3	4	1	4	2	3
3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	2
2	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2
60	44	44	55	62	70	56	48	51	46	55

76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66
1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1
4	4	3	4	3	1	3	2	2	2	2
4	3	3	4	2	3	4	2	2	4	2
4	3	3	4	2	3	4	2	3	2	2
4	2	3	4	3	3	2	2	2	1	2
1	2	2	1	4	4	3	3	3	2	2
1	3	2	1	2	2	1	3	2	2	1
1	3	2	1	3	4	2	2	2	2	1
2	2	4	4	2	2	3	3	2	2	3
2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2
2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2
1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1
3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2
2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2
4	1	3	4	3	2	3	3	2	2	4
3	2	4	3	2	1	1	3	2	3	3
4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	3
3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	4
3	4	3	1	1	1	2	2	3	3	4
2	3	1	4	3	3	2	2	3	2	1
4	2	3	4	2	3	3	2	2	3	3
4	1	4	4	2	2	3	3	3	3	3
1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1
2	3	3	4	2	1	2	3	3	3	3
62	58	67	69	60	56	60	57	57	55	54

87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77
3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2
3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2
2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	1
2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1
1	3	3	3	2	1	2	1	2	3	3
1	3	3	3	2	3	3	1	4	2	1
1	3	3	3	2	4	2	1	2	2	1
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1
1	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2
1	2	2	2	4	1	2	4	1	3	1
1	2	2	2	4	3	3	3	3	3	4
1	2	2	2	4	3	3	2	1	2	1
1	1	1	1	3	2	3	1	1	3	1
1	1	1	1	3	2	2	4	2	1	1
4	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2
1	3	3	3	1	3	1	1	2	3	1
2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	1
2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	1
3	3	3	3	3	3	4	1	2	2	4
3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	4
4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	4
1	3	1	1	2	3	3	1	3	3	1
1	3	1	4	3	3	2	3	1	1	1
42	59	54	59	61	63	60	57	56	63	45

90	89	88
2	2	1
2	2	2
2	2	3
1	3	2
1	3	4
2	2	2
3	2	1
3	2	1
3	2	2
4	2	4
2	2	2
3	2	1
3	2	2
3	2	2
3	2	4
3	3	4
3	3	4
3	3	4
3	3	3
3	3	1
3	4	4
1	4	4
1	1	3
1	1	2
58	57	62



PERILAKU AGRESIF VERBAL

1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Y1.1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	Y1.3
2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.5
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Y1.6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.7
1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.8
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.9
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.10
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	Y1.11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.12
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	Y1.13
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.14
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	Y1.15
3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Y1.16
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.17
1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.20
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.21
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.22
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.24
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.26
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.27
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.28
2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Y1.29
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	Y1.30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.31
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Y1.32
57	60	60	63	70	71	76	77	79	81											TOTAL

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
60	59	64	61	58	53	54	49	50	47	48					

2	2	1	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
1	1	3	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4
3	1	3	1	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1
3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1
3	2	2	4	4	2	5	2	5	5	5	5	5	5
2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	1	4	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
1	2	4	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
2	1	3	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3
3	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1
2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2	2	4	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
3	2	1	1	1	2	1	2	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
3	2	4	1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4
1	2	3	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3
2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
1	2	4	1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4
3	2	3	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3
1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2	2	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	4	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
68	58	79	49	77	67	77	67	77	77	77	77	77	74

2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
2	3	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	2
2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2
2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2
1	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2
1	3	3	3	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
1	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2
1	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2
1	3	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1
1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	4	4	2	2	2
1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2
1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
1	1	4	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
1	1	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3
1	1	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2
1	1	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	4	2	2	2
1	1	4	4	4	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
1	1	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
1	1	3	2	4	3	2	2	2	5	2	4	4	2	3	3
1	1	3	2	4	3	3	3	3	1	4	3	3	1	1	1
1	1	3	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
1	1	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2
1	1	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2
1	1	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2
1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
1	1	4	4	4	3	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2
1	1	4	4	4	3	2	2	2	4	2	2	4	2	1	1
1	1	4	4	4	3	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1
37	86	82	86	79	80	73	85	71	84	84	67				

3	3	2
3	4	3
3	1	3
2	1	3
2	1	3
2	1	3
2	1	2
2	3	2
2	3	1
2	3	4
2	3	4
2	3	4
2	3	4
2	2	4
2	2	4
2	2	4
2	3	3
3	3	3
3	2	3
3	3	3
2	2	2
1	3	2
1	3	2
1	3	2
1	3	2
1	2	3
1	3	3
1	3	3
4	3	1
4	2	4
4	3	3
4	3	2
1	1	3
70	79	90





Reliability

Scale: GAME ONLINE

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GO1	1.61	.730	90
GO2	1.94	.853	90
GO3	2.67	2.346	90
GO4	2.11	.917	90
GO5	2.20	.985	90
GO6	2.68	.970	90
GO7	2.14	1.001	90
GO8	2.10	.960	90
GO9	2.09	.979	90
GO10	2.13	.927	90
GO11	2.14	1.001	90
GO12	1.69	.830	90
GO13	2.01	.930	90
GO14	1.89	.880	90
GO15	2.69	1.088	90
GO16	2.71	.963	90
GO17	2.39	1.129	90
GO18	2.39	1.067	90
GO19	2.54	1.018	90
GO20	2.20	1.083	90
GO21	2.93	.992	90
GO22	2.69	1.013	90
GO23	1.97	.893	90
GO24	2.23	1.028	90

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GO1	52.54	48.565	.350	.872
GO2	52.21	45.449	.387	.837
GO3	51.49	42.994	.369	.818
GO4	52.04	46.650	.350	.855
GO5	51.96	48.470	.386	.880
GO6	51.48	51.174	-.107	.809
GO7	52.01	45.112	.336	.839
GO8	52.06	45.918	.391	.848
GO9	52.07	43.052	.515	.809
GO10	52.02	50.674	-.069	.802
GO11	52.01	44.685	.369	.833
GO12	52.47	47.240	.337	.859
GO13	52.14	45.451	.344	.840
GO14	52.27	45.366	.379	.837
GO15	51.47	51.555	-.135	.818
GO16	51.44	51.171	.307	.809
GO17	51.77	44.428	.327	.836
GO18	51.77	49.934	.330	.800
GO19	51.61	51.454	.328	.814
GO20	51.96	42.672	.479	.808
GO21	51.22	53.298	-.252	.832
GO22	51.47	51.667	.342	.816
GO23	52.19	46.110	.307	.847
GO24	51.92	47.893	.318	.875

$$24 - 4 = 20 \times 4 + 20 \times 1 / 2 = 50$$

Reliability

Scale: PERILAKU AGRESIF

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	32

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
PA1	2.18	.955	90
PA2	2.09	.979	90
PA3	2.08	.939	90
PA4	1.93	.845	90
PA5	2.48	.915	90
PA6	2.47	.939	90
PA7	2.27	1.120	90
PA8	2.07	.832	90
PA9	1.79	.918	90
PA10	1.87	.927	90
PA11	1.93	.946	90
PA12	2.01	.942	90
PA13	2.24	.952	90
PA14	2.48	.939	90
PA15	2.37	.977	90
PA16	2.26	.919	90
PA17	1.94	.940	90
PA18	1.97	.814	90
PA19	1.88	.910	90
PA20	2.04	1.059	90
PA21	2.32	1.037	90
PA22	2.28	.983	90
PA23	2.26	.978	90
PA24	2.26	.966	90
PA25	2.12	1.026	90
PA26	2.08	1.083	90

PA27	1.86	.855	90
PA28	1.96	.959	90
PA29	1.92	.902	90
PA30	1.90	.862	90
PA31	1.90	.984	90
PA32	1.81	.959	90

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	64.81	137.840	.550	.823
PA2	64.90	142.293	.336	.830
PA3	64.91	138.307	.539	.824
PA4	65.06	144.974	.365	.832
PA5	64.51	150.410	-.007	.840
PA6	64.52	148.207	.088	.838
PA7	64.72	142.383	.379	.832
PA8	64.92	140.005	.528	.825
PA9	65.20	143.465	.308	.831
PA10	65.12	144.828	.342	.833
PA11	65.06	137.334	.580	.822
PA12	64.98	143.573	.394	.831
PA13	64.74	149.743	.019	.840
PA14	64.51	143.938	.378	.832
PA15	64.62	142.575	.324	.830
PA16	64.73	146.467	.370	.835

PA17	65.04	142.650	.336	.830
PA18	65.02	145.573	.347	.833
PA19	65.11	138.707	.539	.824
PA20	64.94	140.300	.385	.828
PA21	64.67	140.876	.371	.829
PA22	64.71	148.949	.049	.839
PA23	64.73	141.389	.376	.829
PA24	64.73	147.276	.123	.837
PA25	64.87	141.263	.360	.829
PA26	64.91	137.071	.506	.824
PA27	65.13	139.061	.560	.824
PA28	65.03	138.100	.536	.824
PA29	65.07	140.602	.452	.827
PA30	65.09	141.700	.421	.828
PA31	65.09	140.262	.423	.827
PA32	65.18	141.519	.379	.829

$$32 - 5 = 27 \times 4 + 27 \times 1 / 2 = 67,5$$

LAMPIRAN 4
UJI NORMALITAS



NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kecanduan game onle	perilaku agresif
N		90	90
Normal Parameters ^a	Mean	55.82	76.23
	Std. Deviation	5.705	7.623
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.066
	Positive	.104	.066
	Negative	-.093	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.988	.624
Asymp. Sig. (2-tailed)		.284	.831
a. Test distribution is Normal.			

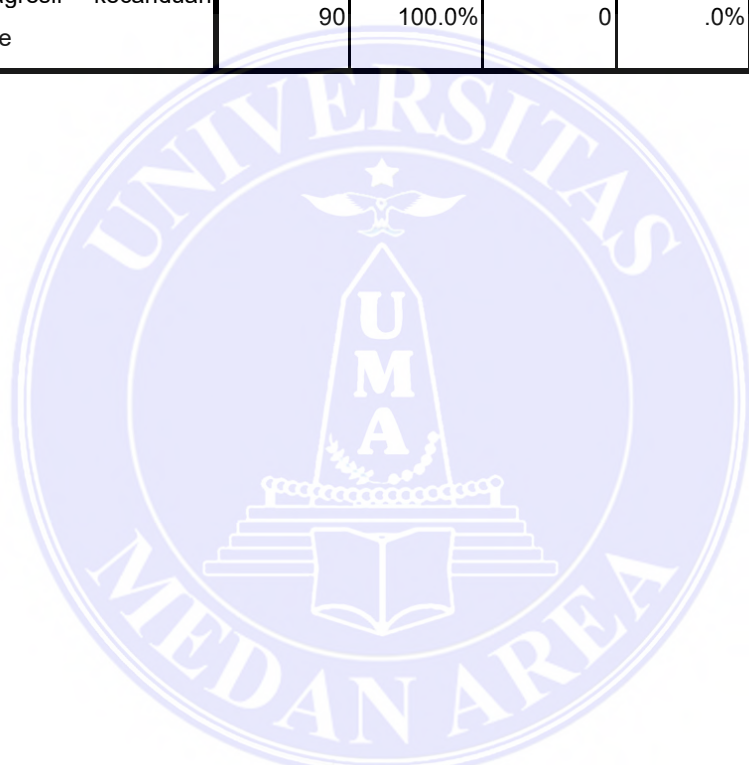


LAMPIRAN 5
UJI LINEARITAS

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
perilaku agresif * kecanduan game onle	90	100.0%	0	.0%	90	100.0%



Report

Perilaku agresif

kecanduan game onle	Mean	N	Std. Deviation
32	27.00	1	.
35	48.00	1	.
36	52.00	2	11.314
37	48.00	1	.
38	46.00	4	8.042
39	53.25	4	8.655
40	46.00	7	4.359
41	48.43	7	8.715
42	50.80	5	11.862
43	48.00	2	2.828
44	56.00	1	.
45	60.75	4	9.743
46	55.43	7	8.753
47	59.75	4	13.150
48	67.67	6	6.154
49	55.57	7	6.803
50	60.75	4	.500
51	57.80	10	7.239
52	65.80	5	3.701
53	68.00	2	.000
54	72.50	2	4.950
55	60.00	1	.
56	69.00	2	11.314
61	76.00	1	.

Total	56.23	90	10.623
-------	-------	----	--------

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilaku agresif * Between (Combined)	5946.924	23	258.562	4.165	.000
kecanduan game Groups	4225.225	1	4225.225	68.063	.000
Deviation from Linearity	1721.699	22	78.259	1.261	.232
Within Groups	4097.176	66	62.078		
Total	10044.100	89			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
perilaku agresif * kecanduan game onle	.649	.421	.769	.592



LAMPIRAN 6
UJI HIPOTESIS

Correlations

Correlations

		kecanduan game onle	perilaku agresif
kecanduan game onle	Pearson Correlation	1	.649**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
perilaku agresif	Pearson Correlation	.649**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

LAMPIRAN 7
SURAT PENELITIAN DAN SURAT SELESAI PENELITIAN



Nomor : 338/FPSI/01.10/II/2024
Lampiran : -
Hal : Penelitian

8

5 Februari 2024

Yth. Bapak/Ibu Lurah
Kelurahan Medan Tembung
di
Tempat

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

Nama : **Muhammad Teguh Alfarizky**
NPM : **198600228**
Program Studi : **Ilmu Psikologi**
Fakultas : **Psikologi**

untuk melaksanakan pengambilan data di **Kelurahan Medan Tembung, Jl. Bantan No. 17 Tembung, Kec. Medan Tembung, Kota Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja di Desa Tembung Sumatera Utara"**.

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

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

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama 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 TEMBUNG
KELURAHAN TEMBUNG

Jalan Bantan No. 17 Medan Kode Pos 20225

SURAT KETERANGAN

Nomor : 470/748 / TB-MT / 2024

Yang bertandatangan di bawah ini **Lurah Tembung Kecamatan Medan Tembung** dengan ini menerangkan :

1. Nama Lengkap : MUHAMMAD TEGUH ALFARIZKY
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Medan/ 13 Oktober 2001
4. Nomor Induk Kependudukan : 1271181310010004
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Agama : Islam
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. NPM : 198600228
9. Alamat : Jl. Pimpinan Gg. Sukamaju No. 9
Sei Kerah Hilir I
Kec. Medan Perjuangan

Menerangkan bahwa berdasarkan surat dari Dekan (An. Ketua Program Studi Psikologi) Universitas Medan Area Nomor : 338/FPSI/01.10/II/2024 Perihal pengambilan data di Kelurahan Tembung Kec. Medan Tembung, dan Surat dari Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Medan Nomor 000.9/0382 perihal izin melakukan Riset di Kelurahan Tembung Kec. Medan Tembung yang berjudul "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di Kelurahan Tembung, Kec. Medan Tembung Kota Medan

- Benar telah menyelesaikan Riset tersebut diatas di Kelurahan Tembung Kec. Medan Tembung selama 3 (tiga) bulan dari 02 Pebruari s/d 05 Mei 2024
- Surat ini dipergunakan untuk kelengkapan mengikuti ujian Sarjana Psikologi Universitas Medan Area

Demikian kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan selanjutnya. Atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Medan, 23 Juli 2024

LURAH TEMBUNG
KECAMATAN MEDAN TEMBUNG

ANDRY SYAHRIZAL, SE
NIP 198309012009031004

" Terwujudnya Masyarakat Kota Medan Yang Berkah, Maju, dan Kondusif "