

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE* TERHADAP
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI SMP NEGERI 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI



Oleh

**Eric Hermansyah
NIM.13410133**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE* TERHADAP
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI SMP NEGERI 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh
Eric Hemansyah
13410133

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE* TERHADAP
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI SMP NEGERI 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh

**Eric Hermansyah
13410133**

Telah dsetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Ali Ridho, M.Si

NIP. 19780429 200604 1 001

Dosen Pembimbing II



Dr. Yulia Sholichatun, M.Si.

NIP. 19700724 2005012 0 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Dr. Siti Mahmudah, M.Si.

NIP. 19671029 199403 2 001

SKRIPSI

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE* TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI SMP NEGERI 2 KOTA MALANG

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal,2020

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I

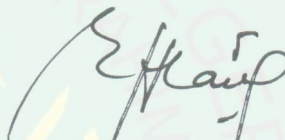


Dr. Ali Ridho, M.Si

NIP. 19780429 200604 1 001

Anggota Penguji lain

Ketua Penguji



Dr. Elok Halimatatus Sa'diyah, M.Si

NIP. 19740518 200501 2002

Penguji Utama



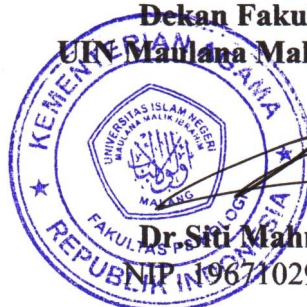
Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

NIP. 19760505 200501 2003

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal,2020

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Psikologi
UM Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. Siti Mahmudah, M.Si.

NIP. 19671029 199403 2 001

Pernyataan Orisinalitas

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eric Hermansyah
NIM : 13410133
Fakultas : Psikologi UIN Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE* TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI SMP NEGERI 2 KOTA MALANG”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapat sanksi.

Malang,2020

Penulis,



Eric Hermansyah
13410133



Motto

وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ
*Makan dan minumlah kalian, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak “
menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.* (QS. Al A`raaf : 31)

Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

*Ibuk Warsiah primadona hati ayah, Ayah Hariyadi belahan jiwa ibuk,
Adik-adik tersayang dan kakak-kakak tersayang padahal saya anak tunggal,
Istri tercinta Atika Apriliawati yang tentunya lahir bulan April,
Anak saya Ara Alyssandra Medina yang sedang rewel-rewelnya umur 9 bulan,
Sahabat-sahabat saya yang akan ngambek kalau tidak ditulis di lembar
persembahan ini tapi tidak dapat saya sebutkan semua karena terlalu banyak
orang,
Teman-teman Psikologi yang janji bersama berbarengan tetapi lulus duluan,
dan yang paling berjasa para staf Fakultas, Dosen, serta Dosen Pembimbing
yang selalu sabar dalam memberikan saya ilmu-ilmu yang bermanfaat.*

Kata Pengantar

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak dihari akhir.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudhija Rahardjo, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr.Siti Mahmudah, M.Si., selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Ali Ridho, M.Si dan Dr. Yulia Sholichatun, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman berharga kepada penulis.
4. Segenap civitas akademika Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
5. Keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, serta motivasi kepada penulis sampai saat ini.
6. Seluruh teman-teman di angkatan 2013, yang berjuang bersama-sama untuk meraih mimpi, terima kasih atas kenangan-kenangan indah yang dirajut bersama dalam menggapai impian.
7. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materiil. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Malang,, 2020



Eric Hermansyah
13410133

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
ABSTRAK (ARAB)	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II : KAJIAN TEORI	11
A. Agresivitas	11
1. Pengertian Agresivitas	11
2. Ciri-ciri Agresivitas	12
B. Remaja	13
1. Pengertian Remaja	13
2. Remaja Awal	14
3. Perkembangan Kepribadian Remaja	14
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Remaja	15
5. Fungsi Media Pada Remaja	16
C. Game	17
3. Pengertian Game	17

D. Pengaruh Intensitas Media Game pada Agresivitas Remaja	19
E. Hipotesis.....	21
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Variabel Penelitian	22
C. Definisi Operasional	23
D. Populasi dan Sampel	24
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Blue Print	27
G. Validitas dan Reliabilitas	30
H. Analisis Data	34
I. Hasil Uji Validitas Reabilitas	36
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Pelaksanaan Penelitian	40
B. Deskripsi data	43
C. Analisis Data	48
D. Pembahasan	50
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	58

ABSTRAK

Hermansyah, Eric. 2020. Hubungan intensitas bermain *Game Mobile* terhadap agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 Malang. Skripsi, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Ali Ridho, M.Si dan Dr. Yulia Sholichatun, M.Si

Kata Kunci : *Intensitas bermain Game Mobile, Agresivitas remaja awal*

Dalam berbagai macam *game* yang banyak dimainkan pada *smartphone*, tampilan yang sering disuguhkan pada para pemain ialah visualisasi penekanan terhadap kekerasan, yang secara tidak diduga dapat menjadi bahan modeling serta imitasi bagi para remaja khususnya pada remaja yang mengalami problematika dalam perkembangannya. Unsur-unsur kekerasan dalam *game* dapat meningkatkan resiko para remaja yang mempunyai problematika untuk meniru perilaku agresif yang didapat dari dalam *game* sebagai bentuk pelarian terhadap masalah. Apalagi jika *game* dimainkan dalam kurun waktu diatas batas kewajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan *Game Mobile Online* yang syarat unsur kekerasan dengan agresivitas remaja awal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian berjumlah 30, yang merupakan siswa kelas 3A sampai siswa kelas 3D di SMP Negeri 2 Kota Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket berupa skala likert dengan analisa data penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan perangkat lunak *SPSS 16.0 for windows*.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa tingkat intensitas bermain *game mobile online* dari 30 responden di 4 kelas SMP Negeri 2 Malang berada pada kategori rendah sebanyak 5 siswa atau sekitar 16.7%, kategori sedang sebanyak 21 siswa atau sekitar 70%, dan kategori tinggi sejumlah 4 siswa atau sekitar 13.3% menurut prosentasenya. Sedangkan tingkat Agresivitas remaja awal dari 30 responden berada pada kategori rendah sejumlah 5 siswa atau sekitar 16.7% dalam prosentase, sedang sebanyak 22 siswa atau sekitar 73.3% dalam prosentase, dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa atau sekitar 10% dalam segi prosentase. Korelasi antara *Game Mobile Online* dengan agresivitas yang ditunjukkan dengan hasil korelasi yang signifikan (nilai $r_{xy} = 0,556$ dengan $p < 0,002, 0,005$) artinya ada hubungan yang positif antara *Game Mobile Online* dengan agresivitas remaja awal. Korelasi tersebut menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* yang syarat unsur kekerasan dapat meningkatkan resiko perilaku agresif remaja awal yang tentunya dibarengi oleh aspek-aspek lain seperti problematika perkembangan yang sedang dialami oleh remaja tersebut.

ABSTRACT

Hermansyah, Eric. 2020. Relationship between The Intensity of Playing Mobile Games to the Aggressiveness of Early Adolescents in SMP Negeri 2 Malang. Thesis, Department of Psychology, Faculty of Psychology. State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Ali Ridho, M.Si and Dr. Yulia Sholichatun, M.Si

Keywords: Intensity of playing Mobile Games, Early adolescent aggressiveness

In a variety of games that are widely played on smartphones, a display that is often presented is the visualization emphasis on violence, which unexpectedly become modeling material and imitations for teenagers if repeatedly shown. Especially for early adolescents who have high levels of curiosity, those who want to try a new things in finding their identity will eventually consciously or not behave aggressive.

The purpose of this study is to determine the relationship between online mobile games which is full of violence elements with early adolescent aggressiveness. This study uses a quantitative method with 30 subjects, who are students of 3A to 3D class in SMP Negeri 2 Malang. Data collection techniques using a questionnaire method in Likert scale with research data analysis using product moment correlation techniques with SPSS 16.0 software for windows.

From the results it is known that the intensity level of playing online mobile games from 30 respondents in 4 classes of SMP Negeri 2 Malang in the low category were 5 students or around 16.7%, the medium category were 21 students or around 70%, and the high category were 4 students or around 13.3% according to the percentage. While the level of Aggressiveness of early adolescents from 30 respondents in the low category were 5 students or around 16.7% in percentage, moderate were 22 students or around 73.3% in percentage, and high category were 3 students or around 10% in terms of percentage. The correlation between Online Mobile Games and aggressiveness is shown by the results of a significant correlation (r_{xy} value = 0.556 with $p < 0.002.0.005$) it means that there is a positive relationship between Online Mobile Games and early adolescent aggressiveness.

مختصرة نبذة

Hermansyah ..إريك، 2020 لدى والعدوانية الجوال ألعاب ممارسة شدة بين العلاقة علم بكليية النفس علم بقسم أطروحة .SMP Negeri 2 Malang في الأوائل المراهقين علي د. :المشرف .مالانج إبراهيم مالك مولانا (UIN) الإسلامية الدولة جامعة .النفس ماجستير ، شوليشاتون يوليا د. ، ماجستير ، رضا

المبكرة المراهقين عدوانية ، الجوال ألعاب لعب كثافة :الرئيسية الكلمات

الذكية الهواتف على واسع نطاق على لعبها يتم التي الألعاب من متنوعة مجموعة في ، العنف على التركيز تصور هي للاعبين تقديمها يتم ما غالبًا التي الشاشة فإن ، عرضه تم إذا للمراهقين وتقليد نمذجة مادة متوقع غير بشكل يصبح أن يمكن والذي من عالية مستويات لديهم الذين الأوائل للمراهقين بالنسبة خاصة .متكرر بشكل على العثور في جديدة أشياء تجربة في يرغبون الذين أولئك فإن ، الفضول .المطاف نهاية في واعي يرغ أو عدواني بشكل يتصرفون سوف هويتهم

الإنترنت عبر المحمول الهاتف ألعاب بين العلاقة تحديد هو الدراسة هذه من الغرض هذه تستخدم .الأوائل المراهقين عدوانية مع العنف عنصر متطلبات من تعدد والتي الصف طلاب إلى 3A الفئة من طلاب وهم ، بحثية مادة 30 مع الكمية الأساليب الدراسة باستخدام البيانات جمع تقنيات .SMP Negeri 2 Malang في الأبعاد ثي ثلا الدراسة لهذه البيانات تحليل مع ليكرت مقياس شكل في الاستبيان طريقة .SPSS 16.0 for windows برنامج مع المنتج لحظة ارتباط تقنيات باستخدام

الإنترنت عبر الجوال ألعاب لعب كثافة مستوى أن المعروف من ، البحث نتائج من 5 من المنخفضة الفئة في يقع SMP Negeri 2 Malang من فئات 4 في مستجيبًا 30 من العالية والفئة ، % 70 حوالي أو طالبًا 21 من المتوسطة والفئة ، % 16.7 حوالي أو طلاب العدوانية مستوى كان حين في .المئوية النسبة حسب % 13.3 حوالي أو طلاب 4 من % 16.7 حوالي أو طلاب 5 من المنخفضة الفئة في مستجيبًا 30 من الأوائل قين المراهقين لدى النسبة في % 73.3 حوالي أو طالبًا 22 إلى يصل ما معتدل ، المئوية النسبة في .المئوية النسبة حيث من % 10 حوالي أو طلاب 3 إلى تصل عالية وفئة ، المئوية ارتباط نتائج خلال من والعدوانية ترنت الإن عبر الجوال ألعاب بين الارتباط يظهر بين إيجابية علاقة هناك أن يعني مما ($p < 0.002.0.005$ مع $rxxy = 0.556$ قيمة) كبير .للمراهقين المبكرة والعدوانية الإنترنت عبر الجوال ألعاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mulai mencari identitas dirinya (*self identity*). Usaha pencarian identitas pun, banyak dilakukan dengan menunjukkan perilaku coba-coba, perilaku imitasi atau identifikasi. Ketika remaja gagal menemukan identitas dirinya, dia akan mengalami krisis identitas atau *identity confusion*, sehingga mungkin saja akan terbentuk sistem kepribadian yang bukan menggambarkan keadaan diri yang sebenarnya. Reaksi-reaksi dan ekspresi emosional yang masih labil dan belum terkendali pada masa remaja dapat berdampak pada kehidupan pribadi maupun sosialnya. Dia menjadi sering merasa tertekan dan bermuram durja atau justru dia menjadi orang yang berperilaku agresif. Pertengkaran dan perkelahian seringkali terjadi akibat dari ketidakstabilan emosinya.

Tentunya masih banyak problema keremajaan lainnya yang dapat memicu munculnya perilaku agresif remaja. Saat ini perilaku agresivitas dapat dipastikan telah dimiliki oleh sebagian besar remaja, hanya saja agresivitas tersebut dapat dipilah dalam jenis, bentuk, kuantitas, maupun kualitasnya. Perilaku agresif merupakan sebuah tindakan kekerasan secara fisik maupun verbal. Agresivitas yang dilakukan remaja merupakan tindakan yang dapat merugikan perkembangan diri sendiri maupun keamanan dan kenyamanan

orang lain. Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas remaja, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal.

Perilaku agresif dilakukan remaja baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat luas khususnya di lingkungan sekitar ia tinggal. Perilaku agresif memiliki batasan-batasan wajar, tetapi jika sudah melebihi batas wajar akan dapat merugikan dirinya dan orang lain. Karena pada umumnya remaja memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan hal-hal baru serta terkadang sampai dapat melanggar peraturan ataupun norma. Sehingga mereka sangat memerlukan keteladanan para orang dewasa untuk mengarahkan pada hal yang baik untuk dilakukan.

Pada penelitian kali ini peneliti telah mendapatkan suatu fenomena agresivitas pada salah satu SMP Negeri di kota Malang, yaitu SMP Negeri 2 kota Malang. Dari hasil wawancara serta observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 7 April 2019, telah ditemukan fenomena agresivitas remaja yang kemungkinan bersumber dari permainan game mobile manakala siswa yang bermain game sering tidak dapat mengarahkan emosinya dengan baik. Minimnya kontrol pengawasan dari orang tua dan guru yang akhirnya membuat efek negatif tersebut semakin besar setiap saatnya. Padahal, di permulaan game telah dicantumkan berbagai peringatan mulai dari penekanan minimal usia ataupun peringatan adanya konten dewasa di dalamnya. Salah satu contoh yaitu *game mobile Free Fire* yang telah secara jelas menyajikan unsur kekerasan seperti menembak, membacok, dan unsur-unsur dewasa lainnya.

Setiap ragam *game mobile* selalu memiliki identitas karakter (*id character*) yang harus dijaga agar *id character* tersebut dapat “diperhitungkan” di dunia maya. Jenis (*genre*) *game mobile* yang dapat dimainkan sangatlah berlimpah. Ragam game tersebut antara lain permainan petualangan (*adventure*), permainan ketangkasan (*arcade*), permainan simulasi (*simulation*), maupun permainan strategi (*strategy*). Beberapa ragam permainan tersebut sangat diminati dikalangan anak-anak muda walaupun sebenarnya sarat dengan unsur kekerasan. Beberapa model permainan sarat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam *game mobile* seperti *Point Blank Mobile*, *PUBG Mobile*, *Mobile Legend* atau *Dragon Nest*.

Pada mulanya *game* diciptakan dengan maksud memberikan kesenangan bagi para pemainnya, tetapi aktifitas tersebut juga tidak luput dari dampak positif dan negatif. Dampak positif yang mungkin terasa dari sebuah permainan yaitu meningkatnya sosialisasi maupun kreatifitas. Namun, aktifitas bermain juga dapat menghasilkan pengaruh negatif jika porsinya tidak tepat seperti jenis game yang tidak diperuntukan pada umur-umur tertentu, waktu bermain yang berlebihan, serta pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orang tua (Tedjasaputra, 2008). Pengaruh negatif yang dimaksud adalah meningkatnya resiko kenakalan yang sebelumnya telah ada pada diri remaja sebagai salah satu wujud pelarian dari problematika perkembangan.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Abdul dan Sukmawati (2017) mengenai dampak intensitas bermain *game mobile online*

pada kecenderungan agresivitas komunitas *gaming* di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Subjek penelitian ini berjumlah 80 anggota yang tergabung dalam anggota komunitas *gaming* Surabaya. Penelitian ini menggunakan instrumen skala intensitas bermain *game mobile online* dan skala kecenderungan agresivitas yang dianalisis menggunakan korelasi *product moment*. Hasil analisis uji *Product Moment* menunjukkan hasil korelasi sebesar 0,608 dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p > 0,05$), artinya menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas *gaming* Surabaya.

Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009), menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan video *game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang menghabiskan waktu bermain video *game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain video *game*.

Terdapat juga penelitian lain yang dilakukan oleh Fikri (2013) tentang intensitas tontonan kekerasan di TV dengan kecenderungan agresivitas remaja. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional

serta menggunakan skala psikologi yang dikonstruksi sendiri. Analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment pearson* yang dihitung dengan SPSS 16.0 *for Windows*. Nilai korelasi bertanda positif artinya terdapat hubungan yang signifikan, yakni semakin tinggi intensitas menonton tayangan kekerasan di televisi maka semakin tinggi kecenderungan agresivitas pada remaja dan sebaliknya.

Problematika perkembangan remaja yang sedang dihadapi sedikit banyak pasti akan mempengaruhi perkembangan emosional remaja yang memainkannya terlebih jika *game mobile* dimainkan secara berlebihan tanpa ada pengawasan terkontrol. Suci Ardianita Karina, seorang psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RSKD) Atma Husada Mahakam juga menuturkan pendapat yang senada, beliau mengungkapkan bahwa *game* memiliki dua sudut pandang berbeda. “*Game* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stress, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak”, bahkan tak jarang, perlakuan-perlakuan yang di mainkan di dunia maya, terbawa sampai ke dunia nyata. Ketika *gamer* bermain bersama kawan seusianya di sekolah, maka si *gamer* akan mulai berfantasi seolah dia sedang menjadi seorang jagoan. Dia mungkin dapat secara tiba-tiba mulai memukul kawannya sampai terluka tanpa disengaja.

Peneliti menyimpulkan ragam perilaku agresif yang mungkin dapat terjadi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu agresivitas fisik dan verbal. Kita mungkin sudah tidak asing terhadap agresivitas verbal, yang mana menunjukkan perilaku secara spontan dengan mengucapkan kata-kata tidak

pantas tertentu yang termasuk pada kategori cacian dan makian. Kata-kata yang tidak sewajarnya dilontarkan sebagai bentuk pelampiasan emosional seperti jancok, asu, ngentot, coeg, goblok, idiot, lonte, anak haram, kontlo, bego, dan lain sebagainya. Sedangkan yang termasuk pada perilaku agresivitas secara fisik semisal memukul meja, menggoyangkan smpai membanting smartphone dengan keras karena alasan *lag*, sinyal jelek, atau smartphone lemot tidak mumpuni.

Kedua ragam agresivitas, yang sangat dominan dan sering ditemukan yakni agresivitas verbal. Hasil pengamatan tersebut diatas merupakan agresivitas yang telah diamati oleh peneliti pada tempat-tempat nongkrong sekitar SMP Negeri 2 Malang. Kenyataannya banyak perilaku negatif yang cenderung dilakukan remaja saat telah kecanduan akan *game mobile*, bahkan dapat dikategorikan telah melampaui limit kewajaran seperti pada kasus di kota Kediri 10 April 2019 yang lalu, seorang siswa SD sampai menggelontorkan tagihan pulsa dengan total sebesar 11 Juta Rupiah hanya untuk membeli item-item game Mobile Legends yang sering dimainkannya.

Terdapat juga sebuah kasus yang peneliti temukan tentang video yang diposting oleh akun facebook Yuni Rusmini Chanel, Rabu 11 September 2019. Video tersebut memperlihatkan seorang siswa SMP yang datang ke sekolah sambil membawa senjata tajam. Setelah diusut lebih lanjut diketahui bahwa siswa tersebut meminta Hpnya untuk dikembalikan setelah sebelumnya disita oleh guru karena ketahuan bermain *game* dikelas. Dapat diambil

kesimpulan bahwa kenakalan remaja serta kontrol orang tua yang minim dapat membuat seorang anak bebas dan kemudian lepas kendali suatu saat nanti.

Menurut Bandura, sebagaimana yang dikutip oleh Kardi, S. (1997) bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Inti dari teori pembelajaran sosial adalah pemodelan (*modelling*). Bandura juga mengungkapkan bahwa reaksi agresivitas yang biasa dilakukan pada remaja umumnya ada dua cara yakni Ekspresif Agresif atau dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain, tidak punya tenggang rasa, memaki, mengancam yang membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain. Kedua adalah Pasif Agresif, dimana remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri bahkan sampai menangis. Remaja sering ditelan oleh perasaan keingin tahuannya akan hal-hal baru, sebagai pedoman menemukan jati diri, sehingga akan muncul aktivitas meniru suatu model sampai imitasi tingkah laku secara sadar atau tidak sadar.

Meningkatnya adrenalin sebagai dampak dari kesenangan, ketegangan, ataupun kekeliruan saat bermain yang kadang menjelma dalam *game*. Akan tetapi saat luapan emosional telah menjelma menjadi perilaku negatif semacam makian tak terkendali tanpa mempertimbangkan etika dan norma yang berlaku sampai terbawa dalam kegiatan sehari-hari. Maka kegiatan tersebut telah dapat dimasukkan kedalam dampak negatif yang bersifat destruktif. Agresivitas yang mencuat tak terkendali dalam diri remaja tersebut tak lain merupakan dampak dari kenakalan remaja yang telah ada

sebelumnya yang kemudian diperkuat oleh efek negatif berlebihan bermain *game mobile*.

Walaupun telah banyak penelitian terdahulu terkait hubungan intensitas bermain *game* pada agresivitas remaja, peneliti ingin kembali mengulas agresivitas yang ada pada remaja tersebut. Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti terdorong untuk meneliti tentang Hubungan Intensitas bermain *Game Mobile* dengan agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 Malang.



B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang diatas dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana intensitas bermain *Game Mobile* remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang?
2. Bagaimana tingkat agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang?
3. Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *Game mobile* dengan kecenderungan agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *Game Mobile* remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang .
2. Untuk mengetahui tingkat Agresivitas remaja awal SMP Negeri 2 kota Malang.
3. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *Game mobile* dengan kecenderungan agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang..

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian diatas, maka dapat dirumuskan manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Bagi kalangan akademis, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan serta pengetahuan, dan bagi mahasiswa penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian lanjutan yang senada.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharap dapat menambah pengetahuan bagi ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi pendidikan dan perkembangan. Serta juga dapat memberikan masukan kepada orang tua dari hasil penelitian yang dilakukan tentang *hubungan Game Mobile* terhadap Agresivitas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Agresi merupakan tindakan yang dapat merugikan orang lain dengan cara merebut apa yang orang lain miliki entah dengan niatan mengambil atau dengan niatan untuk menghancurkan. Agresi tidak hanya berfokus pada benda saja melainkan dapat mencakup banyak hal seperti contohnya mental atau bahkan nyawa seseorang. Seirama dengan apa yang telah dijelaskan oleh Medius dan Jhonsosn (1997) bahwa agresi adalah suatu upaya baik itu tindakan atau tingkah laku dalam melanggar hak milik serta menginvasi daerah orang lain. Argumen tersebut juga selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Murray bahwa agresi dapat dianalogikan sebagai tindakan melawan yang berlebihan, berkelahi, memberikan luka, menginvasi, menghilangkan suatu nyawa atau memberikan ganjaran kepada orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain (Murray, 1993). Dengan demikian agresi sudah dapat dikategorikan pada tindakan yang serta-merta merugikan orang lain dalam bentuk apapun.

2. Ciri-ciri Agresivitas

Menurut Wiggins (1994) Tindakan agresi yang dikeluarkan oleh individu dapat meningkat atau menurun secara signifikan tergantung pada sejauh mana penguah yang diterima. Pada permisalannya penguahan positif dapat diasumsikan dengan persetujuan verbal dari lingkungan disekitarnya. Permisalan lainnya dapat diumpamakan jika individu yang melakukan tindakan agresi adalah seorang korban dari stimulus negatif yang dilontarkan oleh orang lain, seperti beberapa kasus bullying yang marak terjadi beberapa waktu ini. Wiggins (1994) juga menuturkan ada 2 jenis reaksi agresivitas yang biasa dilakukan oleh remaja pada umumnya seperti berikut:

- a. Ekspresif Agresif. Ciri-ciri remaja yang menggunakan penyaluran secara ekspresif, adalah dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain, mengancam lewat kata-kata atau dengan benda yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain.
- b. Pasif Agresif. Ciri-ciri pasif, adalah remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri, sering minta maaf, menangis, dan jarang tersenyum.

Bentuk-bentuk agresivitas lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002) yang mengelompokkan perilaku agresif menjadi 4 kategori, yaitu:

1. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
2. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
3. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap menuntut.
4. Melanggar hak milik atau hak orang lain.

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja adalah masa transisi dari masa anak menuju ke masa selanjutnya yaitu masa dewasa, dan pada tahap transisi ini remaja lebih banyak mencoba pilihan-pilihan baru sebagai bentuk dari proses berkembangnya identitas (Jhon W. Santrock). Dalam masa transisi kebanyakan remaja akan mulai untuk melakukan aktivitas baru sebagai tahapan penjajakan menentukan identitas dari dirinya. Remaja akan mulai mencari tahu apa saja yang pantas untuk dipelajari dan mulai mengumpulkan informasi tentang hal yang disenanginya. Tak ayal pada masa ini sering ditemukan kasus remaja yang berpindah-pindah aktivitas secara tak menentu.

2. Remaja Awal

Remaja awal dalam tahap ini banyak mengalami kebingungan pada metamorfosis yang keluar dari dalam dirinya serta berbagai stimulus yang mendampingi. Dalam tahap ini bisa dimungkinkan remaja akan memiliki pemikiran ideologis baru, dapat dengan mudah menerima suatu rangsangan terlebih yang bersifat erotis, serta mempunyai ketertarikan tinggi terhadap lawan jenisnya. Di sisi lain remaja juga akan mendapati menurunnya kontrol diri serta gejolak perasaan yang berlebihan. Semua momen yang dialami tersebut seringkali membuat orang dewasa sulit untuk dapat memahaminya.

3. Perkembangan Kepribadian Remaja

Perkembangan adalah pola perubahan yang diawali pada tahap konsep dasar dan kemudian secara berkala melangkah lebih jauh menjadi lebih kompleks disebabkan oleh beberapa faktor seperti biologis, sosial-emosional, dan kognitif yang berlangsung seumur hidup (Jhon W. Santrock). Karena berlangsung sepanjang siklus kehidupan maka dipastikan perkembangan sangat berdampak besar bagi seorang remaja. Perkembangan pada remaja juga menimbulkan perilaku-perilaku *modeling* dan imitasi sebagai bentuk pencarian identitas diri. Hal ini selaras dengan pernyataan Bandura & Walters (1963) bahwa remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk membentuk karakter jati dirinya yang pada

akhirnya membuat remaja mulai meniru sebuah model ataupun imitasi pada orang-orang disekitarnya secara sadar maupun tidak.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkah Laku Remaja

Bandura dalam teorinya mengemukakan bahwa karakteristik perilaku remaja terbentuk dari cara meniru sebuah model dengan melewati beberapa persyaratan. Syarat perilaku yang ditiru adalah sebagai berikut:

- a. Pertama, model yang akan ditiru oleh remaja haruslah mendapatkan perhatian terfokus lebih dahulu oleh remaja. Suatu model tidak akan dapat ditiru jika tidak mendapat pengamatan dari remaja.
- b. Kedua, tingkah laku yang telah diamati oleh remaja haruslah telah terlihat dan tersimpan di dalam ingatan.

Sedangkan persyaratan yang harus dimiliki pada diri remaja menurut Bandura adalah sebagai berikut:

- a. Pertama, remaja harus memiliki motoris yang baik untuk dapat menirukan tingkah laku yang telah dilihat
- b. Kedua, adanya penguatan serta motivasi yang dapat memicu tingkah laku untuk kemudian ditirukan seperti contoh pujian atau ketertarikan tertentu.

5. Fungsi Media pada Remaja

Media dapat secara luas meningkatkan pengetahuan remaja serta menambah wawasan baru lebih banyak dari yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Argumen ini juga didukung oleh pernyataan Clifford & Mcaleer (1995) yang beranggapan bahwa media dapat memberikan gambaran pasti mengenai dunia yang berbeda dari apa yang sedang dihadapi remaja. Lebih jelasnya, media dapat memberikan cakrawala informasi dan pengetahuan baru yang lebih luas dibanding yang hanya didapatkan remaja dari teman sebaya, guru, serta orang tua mereka.

Lebih kompleks Arnett (1994) menjabarkan fungsi media bagi remaja adalah sebagai berikut:

- a. Hiburan, media sering digunakan sebagai sarana hiburan yang menyenangkan bagi para remaja disela kesibukan sehari-hari.
- b. Informasi, remaja menggunakan perantara media sebagai salah satu cara mendapatkan informasi tertentu terlebih jika informasi yang dicari bersifat tidak umum.
- c. Sensasi, remaja dapat menggunakan media sebagai bahan perantara mencari sensai yang biasanya tidak didapatkan di kehidupan nyata.

- d. Menanggulangi kesulitan, banyak diantara remaja masa kini yang menjadikan media sebagai alat untuk mengatasi ketidak-bahagiaaan yang terjadi
- e. Model peran berdasar jenis kelamin, media dapat mempengaruhi tingkah laku remaja berdasarkan pada gender melalui stimulus yang merubah persepsi.
- f. Jati diri, penggunaan media yang semakin marak saat ini tak ayal telah menjadikannya sebagai *trend center* baru bagi kaum remaja yang haus akan hal-hal baru.

C. Game

1. Pengertian Game

Elliot Avedon and Brian Sutton-Smith menyatakan “*Game are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between power, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome*” Jesse Schell (2008). *Game* adalah kegiatan menghibur yang bertujuan untuk sekedar mengisi waktu luang ataupun hanya sekedar mendapatkan kesenangan. lebih mendalam Jesse Schell mengatakan atribut mendalam dari sebuah game adalah, adanya keinginan untuk bermain (*entered willfully*), adanya tujuan akhir (*goals*), terdapat permasalahan (*conflict*), adanya peraturan (*rules*), dan adanya kompetisi menang dan kalah (*won and lost*).

2. *Game Mobile Smartphone*

Game Mobile adalah suatu jenis permainan yang menggunakan perangkat *smartphone* serta jaringan sinyal data, umumnya internet. Dalam game mobile seseorang dapat bermain secara individu atau dengan banyak orang sekaligus (*multiplayer*) di dukung dengan adanya koneksi internet. Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer online game* adalah pengembangan yang lebih luas dari *game* dasar *single player* dimana seseorang dapat bermain bersama dengan orang lain dalam satu waktu yang sama pula (*real time*). Hal ini dirasa dapat berpengaruh pada munculnya sensasi baru yang lebih menyenangkan.

3. Aspek-aspek Intensitas *Game Mobile*

Aspek aspek intensitas ini diambil dari pengertian intensitas menurut Chaplin (2004), *Random House Unabridged Dictionary* (1997), Nashori (2006) yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi dijelaskan pada kamus bahasa indonesia yaitu kekerapan, jadi yang dimaksud sebagai frekuensi adalah seberapa sering aktivitas *game* yang dilakukan dalam suatu waktu tertentu.

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan dalam bermain *game* meliputi sebanyak apa waktu yang telah dihabiskan secara sadar ataupun tidak untuk memainkan *game* tersebut.

c. Perhatian penuh

Merupakan tingkat konsentrasi yang diberikan saat bermain *game*. Semakin tinggi konsentrasi yang diberikan maka makin besar kemungkinan remaja mengesampingkan hal lain seperti mandi, makan, dan tidur.

d. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa, (Lewis dan Granic, 2000). Emosi disini dimaksudkan pada reaksi yang muncul secara emosional ketika memainkan *game* meliputi perasaan senang, sedih, ataupun kesal.

D. Pengaruh Intensitas Media *Game Mobile* pada Agresivitas Remaja

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, dengan adanya *smartphone* kita bisa mengakses berbagai macam berita dan juga informasi secara cepat, melalui *smartphone* seseorang bisa mencari informasi lewat google seperti melihat perkembangan jurnal-jurnal ilmiah dunia, membaca berita dalam maupun luar negeri, bisa juga

bercengkerama lewat media sosial *chat*, tidak hanya itu saja *smartphone* juga menawarkan banyak sekali hiburan seperti *chatting*, mendengarkan lagu atau film serta bermain *game mobile*, bisa terlihat bahwa *smartphone* banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif.

Beberapa penelitian menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan *smartphone*, Moody (Brian,2005) menemukan bahwa penggunaan internet yang tinggi (seperti pada *smartphone*) dihubungkan dengan kesepian yang tinggi. Menurut Young (2000) bahwa tipe-tipe internet yang dapat menimbulkan rasa kecanduan adalah *Cybersexual Addiction* (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau *cybersex* secara berlebihan), *Cyber-relationship Addiction* (terlibat secara berlebihan dalam hubungan seperti *chatting* dll), *Information Overload* (kecanduan untuk mencari data-data), *Game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).

Menurut penelitian Yulia Kurniawati tentang *game* (2010), frekuensi atau keseringan remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain. Pengetahuan dan ketrampilan tersebut adalah kemampuan untuk berkomunikasi

efektif, mampu memahami diri dan orang lain, mengetahui peran *gender*, mengetahui moralitas yang ada di lingkungannya dan mampu mengontrol emosi, mampu menyesuaikan perilaku dalam merespon tuntutan-tuntutan sosial yang sesuai dengan usianya. Lamanya waktu dalam bermain *game* menjadikan seseorang menganggap *game mobile online* lebih penting dari pada hal hal lainnya sehingga membuat seseorang semakin jarang melibatkan diri dalam berbagai aktifitas sosial yang menyebabkan mereka tidak bisa mengembangkan kemampuan kemampuan sosialnya.

Seorang remaja yang tengah dilanda problematika akan lebih cenderung memunculkan perilaku agresivitasnya, seperti marah, memukul, dan mengumpat pada orang lain jika dia mengalami kekalahan. Pada tahap perkembangan seseorang, remaja mempunyai arti yang khusus, namun begitu masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang. Menurut Bandura (1994) menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia sosial.

E. Hipotesis

Ada hubungan positif antara intensitas bermain *Game mobile* syarat unsur kekerasan terhadap kecenderungan agresivitas remaja awal. Dimana semakin intens bermain *Game mobile*, maka semakin tinggi pula resiko kecenderungan perilaku agresif pada remaja awal akan meningkat dari sebelumnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan pada kali ini berupa metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang menggunakan angka statistik berupa angka-angka mulai dari pengumpulan data, menginterpretasi data, menampilkan hasilnya, sampai pada mengambil kesimpulan penelitian (Arikunto, 2002). Desain penelitian yang digunakan adalah analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yakni penelitian yang berusaha mempelajari dinamika hubungan hubungan atau korelasi antara faktor-faktor risiko dengan dampak atau efeknya. Arikunto (2006) menyatakan bahwa penelitian korelasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel yang diteliti. Rancangan *cross sectional* merupakan rancangan penelitian yang pengukuran atau pengamatanya dilakukan secara simultan pada satu saat atau sekali waktu (Hidayat, 2007). Metode analitik korelasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur hubungan intensitas bermain *Game Mobile* terhadap agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 kota Malang.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variable, diantaranya adalah:

1. Variabel bebas (X) : Intensitas bermain *Game mobile*

2. Variabel terikat (Y) : Agresivitas remaja awal

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah batasan atau spesifikasi dari variable-variabel penelitian yang secara konkrit berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian. Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian digunakan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan dan untuk menghindar kesesatan dalam menentukan alat pengumpul data. Adapun definisi operasional variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Intensitas bermain *Game mobile*

Intensitas bermain *game mobile* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang digunakan dalam bermain *game mobile* yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat tingkat. Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan aspek-aspek dari intensitas bermain *game mobile* yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, emosional. Semakin tinggi skor yang diperoleh dari subyek, maka semakin tinggi pula intensitas bermain *game mobile* yang dimiliki subyek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subyek, maka semakin rendah pula intensitas bermain *game mobile* yang dimiliki subyek.

2. Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Tinggi rendahnya kecenderungan perilaku agresif pada anak tercermin melalui skor yang diperoleh dari skala perilaku agresif yang meliputi bentuk perilaku agresif fisik, perilaku agresif verbal, penyerangan terhadap suatu obyek, dan melanggar hak milik atau hak orang lain. Semakin tinggi skor yang diperoleh dari subyek, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subyek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subyek, maka semakin rendah pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subyek.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi menurut Hadi (2000) adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama. Istilah penduduk pada hakekatnya tidak saja menunjukkan sejumlah individu yang berwujud manusia, akan tetapi juga sejumlah kambing, kelinci, tikus, padi, barang-barang dagangan, batu, dan sebagainya. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Penelitian ini dilakukan

apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada dalam populasi. Obyek pada populasi diteliti, hasilnya dianalisis, disimpulkan, dan kesimpulan itu berlaku untuk seluruh populasi (Arikunto, 2002). Berdasarkan observasi peneliti, populasi dari sekolah tersebut pada kelas 3 rata-rata sekitar 32 siswa per kelas regular dan 20 siswa di kelas unggulannya dari kelas A sampai kelas D,

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Menurut Hidayat (2007), sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi seperti jenis *game mobile* yang dimainkan peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik sampling yang cukup sering digunakan. Metode ini menggunakan kriteria yang telah dipilih oleh peneliti dalam memilih sampel, yaitu para siswa yang bermain *game mobile* yang sarat akan unsur kekerasan. Karakteristik sampel penelitian :

- a. Termasuk kedalam siswa kelas 3 SMP Negeri 2 Malang.
- b. Senang atau hobi bermain *game mobile* yang sarat unsur kekerasan.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil sampel dari siswa SMP Negeri 2 Malang. Berdasarkan hasil observasi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer.

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang diperoleh melalui:

a. Kuisisioner

Suatu metode dimana penulis menyusun daftar pertanyaan secara tertulis yang kemudian dibagikan kepada responden untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Di dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah metode skala tertutup, yaitu responden tidak mempunyai kesempatan lain dalam memberikan jawabannya selain jawaban yang telah disediakan dalam daftar pernyataan tersebut. responden tinggal memilih jawaban-jawaban yang telah disajikan (Subagyo, 1991). Penelitian ini menggunakan dua macam skala, yaitu skala perilaku agresif pada remaja awal dan skala intensitas bermain *game mobile*.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode skala. Skala psikologi adalah suatu alat atau instrumen yang mengungkapkan tingkah laku serta aktivitas-aktivitas sebagai manifestasi dari

kejiwaan seseorang (Azwar, 2000). Adapun skala yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang bersifat langsung, yaitu yang dijawab atau diisi oleh subyek sendiri bukan orang lain (Suryabrata,1990).

Menurut Azwar (2000) skala memiliki beberapa karakteristik sebagai alat ukur psikologi, yaitu :

- a) Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak di ukur melainkan mengungkapkan indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
- b) Skala psikologi selalu berisi banyak item.
- c) Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”. Semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh.

F. Blue Print

Penelitian ini menggunakan dua macam skala, yaitu skala perilaku agresif pada remaja awal dan skala intensitas bermain game mobile online.

1. Skala intensitas bermain *Game Mobile Online*

Skala Intensitas dibuat berdasarkan aspek intensitas yang didapat dari definisi menurut Chaplin (2004), Random House Unabridged Dictionary (1997), Nashori (2006)), yaitu :

- a. Frekuensi
- b. Lama waktu
- c. Perhatian penuh
- d. Emosional

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan pernyataan. Pernyataan dalam skala ini berbentuk skala jenjang yang mengungkap intensitas kejadian. Pemberian nilai Skala intensitas bermain *game mobile online* pada remaja dilakukan berdasarkan empat (4) pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian untuk pernyataan adalah dengan kunci jawaban, dimana subyek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1,2,3,4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 adalah skor tertinggi. Dalam pemberian skor pada tiap tiap pernyataan akan berbeda beda, maka penulis membuat kunci jawaban.

Tabel 3.1 Blue Print Variabel Intensitas bermain Game Mobile Online

No	Aspek	Aitem	Total
1	Frekuensi	1,9	2
2	Lama Waktu	5,13,17	3
3	Perhatian Penuh	3,6,7,11,15,19	6
4	Emosional	2,4,8,10,12,14,16,18,20	9
			20

2. Skala Agresivitas Remaja Awal

Skala Agresivitas Remaja dibuat dalam bentuk skala likert. Aitem aitem dalam skala ini disusun berdasarkan kombinasi bentuk-bentuk Agresivitas yang dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (2002).

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan pernyataan. Skala yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala disajikan dalam bentuk pernyataan bersifat favorable (pernyataan berbentuk positif) dan unfavourable (pernyataan bersifat negatif). Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan favorabel adalah SS = 4, S = 3 , TS = 2 dan STS = 1. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan tidak favorabel yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3 dan STS = 4

Tabel 3.2. Blue Print Variabel Agresivitas remaja awal

No	Bentuk Agresivitas	Indikator Perilaku	Aitem		Total
			Favorable	Unfavorable	
1	Perilaku Agresif Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	1,9,17,25	2,10,18,26	8

2	Perilaku Agresif Verbal	Mengancam secara verbal, mengumpat, menggosip.	3,11,19,27	4,12,20,23,28	9
3	Penyerangan terhadap suatu objek	Membanting, menendang benda.	5,13,21,29	6,14,22	7
4	Melanggar hak milik atau hak orang lain	Merampas, mencuri. Dengan tujuan bermain <i>game mobile online</i>	7,15,30	8,16,24	6
					30

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Alat Ukur

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketakuratan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurnya. Instrumen penelitian dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila pengukurannya menghasilkan data sesuai dengan data yang dimaksud dalam pengukurannya. Atau memberikan gambaran dari variable yang diukur (Azwar, 2014)

Dari estimasinya yang disesuaikan dengan sifat dan fungsi setiap tes, tipe validitas pada umumnya digolongkan menjadi tiga kategori diantaranya yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruks (*construct validity*), validitas berdasarkan kriteria (*criteria-related validity*) (Azwar, 2014)

- 1) Validitas isi (*content validity*) adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi skala dengan analisa rasional atau lewat professional judgment. Dari validitas ini akan diketahui sejauhmana aitem-aitem yang akan diteliti mencakup keseluruhan sasaran yang hendak diukur, atau sejauh mana isi tes mencerminkan attribute yang akan diukur.
- 2) Validitas konstruk (*construck validity*) adalah tipe validity yang mengukur sejauh mana tes mengungkapkan suatu konstruck teoritik yang hendak di ukur.
- 3) Validitas berdasarkan kriteria (*crierian-related validity*) adalah validitas berdasarkan kriteria tertentu yang dapat dijadikan dasar pengujian dari hasil sebuah alat ukur.

Untuk mengukur keabsahan validitas aitem maka peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dari pearson untuk menghitung besarnya koefisien korelasi antara dua variable. Adapun rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

Rumus Validitas

$r_{xy} = \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$
--

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien Korelasi Product Moment
 N : Jumlah subjek yang diteliti
 \sum_x : Jumlah skor aitem variable
 \sum_y : Jumlah skor aitem variable
 \sum_{xy} : Jumlah perkalian skor aitem
 \sum_x^2 : Jumlah kuadrat skor aitem
 \sum_y^2 : Jumlah kuadrat skor total

Adapun koefisien validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah 0,30. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 akan dianggap valid. Tetapi apabila jumlah aitem yang lolos ternyata tidak menukupi dari jumlah yang diinginkan, secara otomatis standart akan di turunkan dari batas kriteria 0,30 menjadi 0,25 sehingga aitem yang diinginkan dapat tercapai (Azwar, 2014) Dengan demikian aitem yang memiliki r_{xy} dibawah 0,25 akan dinyatakan gugur. Uji keabsahan aitem ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20,00 for windows*.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*. Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Walaupun istilah *relibilitas* mempunyai berbagai nama seperti konsistensi, teterandalan, keterpercayaan, kestabilan, kejegan, dan sebagainya, namun

gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2014).

Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 memiliki arti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang mendekati angka memiliki arti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2014)

Untuk mengetahui reliabilitas dari tiap alat ukur, maka penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach*. Penggunaan rumus ini dikarenakan skor yang dihasilkan dari instrument penelitian menggunakan rentangan skala 1-4, bukan dengan hasil 1 dan 0 melainkan berupa rentangan (Arikunto, 2006). Adapun rumus alpha cronbach sebagai berikut :

Rumus Alpha Cronbach

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = Reabilitas Instrument

K = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum a_b^2$ = Jumlah Variasi Butir

$\sum \sigma_t^2$ = Variasi total

Adapun perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus diatas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20,00 for Windows*.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis dalam penelitian ini menggunakan pengolahan statistic dengan bantuan *Microsoft Excel for Windows versi 2007* dan *SPSS for Windows versi IBM 20,00*. Adapun langkah-langkah analisa data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghitung Mean

Mean dipeoleh dari jumlah seluruh nilai dan membaginya dengan jumlah individu. Berikut rumus untuk mencari *Mean* :

Mean
$M = \frac{\sum x}{N}$

Keterangan

M : *Mean*

X : Jumlah Nilai

N : Jumlah Individu

2. Menghitung Standart Deviasi

Setelah nilai *mean* diketahui maka langkah selanjutnya mencari nilai standart deviasi (SD). Untuk lebih jelas rumus mencari standart deviasi sebagai berikut ini:

Standart Deviasi
$\sigma = \frac{1}{6}(i_{max} + i_{min})$

Keterangan :

σ = rerata standart Deviasi

i_{max} = Skor Maksimal Aitem

i_{min} = Skor Minimal Aitem

3. Pengkategorian

Setelah menemukan *Mean* dan standart deviasi langkah selanjutnya adalah pengkategorian. Kategori adalah mengelompokan masing masing subjek dengan tingkatan tertentu sesuai dengan norma yang berlaku. Untuk menentukan kategori digunakan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 3.3. Kategorisasi Intensitas bermain Game Mobile dan Agresivitas

No	Kategori	Norma
1.	Tinggi	$X > M + 1SD$
2.	Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
3.	Rendah	$X < M - 1SD$

4. Analisis Prosentase

Teknik analisis data prosentase yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui data hasil kuisisioner pengaruh intensitas dengan penerimaan diri dan agresifitas. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

Analisis Prosentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : angka prosentase

F : frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N : jumlah frekuensi atau banyaknya individu

5. Analisis Korelasi

Sesuai dengan tujuan dari penelitian, Uji korelasi dimaksudkan untuk melihat hubungan dari hasil pengukuran atau dua variabel yang diteliti, untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel X (intensitas) dengan variable Y (agresifitas).

I. Hasil Uji Alat Ukur

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Analisa item untuk mengetahui daya indeks beda skala digunakan rumus teknik product moment dari Karl Pearson, yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi Product Moment Pearson

N : Jumlah subjek

x : Jumlah skor/ nilai tiap item

y : Jumlah skor/ nilai total angket

Perhitungan indeks daya beda aitem dengan menggunakan rumus di atas menggunakan bantuan program SPSS (Statistical product and service solution) 16.0 for windows.

Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Intensitas bermain *Game Mobile Online* (X)

No	Dimensi	Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1	Frekuensi	1, 9		2
2	Lama Waktu	5,13,17		3
3	Perhatian Penuh	3,6,11,15,19	7	6
4	Emosional	2,4,8,10,12,14, 16,18	20	9
		18	2	20

Diketahui bahwa dari 20 aitem yang diujicobakan terdapat 18 aitem yang memenuhi indeks diskriminasi $r_{ix} > 0.3$ dengan nilai koefisien alpha (α) sebesar 0.906. Azwar (2006) menyatakan bahwa kriteria berdasarkan korelasi aitem total yang biasanya digunakan adalah padabatasan $r_{ix} > 0.3$. Aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0.3 daya bedanya dianggap memuaskan. Pada variabel X ini hanya ada dua item pertanyaan yang dinyatakan gugur yaitu item nomor 7 dan 20 karena setelah diuji SPSS pada item korelasinya hanya mencapai angka 0.194 dan 0.264.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Agresivitas (Y)

No	Bentuk Agresivitas	Indikator Perilaku	Aitem		Total
			Valid	Gugur	
1	Perilaku Agresif Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	1,29,10,17,18,25,26		8
2	Perilaku Agresif Verbal	Mengancam secara verbal, mengumpat, menggossip.	3,4,11,12,20,27,28	19,23	9
3	Penyerangan	Membanting,	5,6,13,14, 22,29	21	7

	terhadap suatu objek	menendang benda.			
4	Melanggar hak milik atau hak orang lain	Merampas, mencuri. Dengan tujuan bermain <i>game mobile online</i>	7,8,15,24, 30	16	6
					30

Pada variabel Y ini, ditemukan empat butir item yang gugur dari tiga puluh aitem, yaitu item 16,19,21, dan 23 yang masing masing mencapai angka 0.236, 0.292, 0.065, dan 0.296.

2. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Penelitian

Tabel 3.6. Hasil Uji Realibilitas Kuisioner intensitas bermain *Game Mobile Online* (X)

Cronbach's Alpha	N of Items
.906	18

Dari tabel 3.6.terlihat bahwa instrumen untuk variabel X reliabel. Hal ini terlihat dari nilai cronbach alpha yaitu 0.906, nilainya melebihi kriteria yang dipersyaratkan 0,60 dan termasuk dalam kriteria realibilitas sempurna.

Tabel 3.7. Hasil Uji Realibilitas Kuisioner Agresivitas remaja awal (Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	26

Dari tabel 3.7.terlihat bahwa instrumen untuk variabel Y reliabel. Hal ini terlihat dari nilai cronbach alpha yaitu 0.912 yang nilainya melebihi kriteria yang dipersyaratkan yaitu 0,60 dan termasuk dalam kriteria realibilitas sempurna.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti telah memilih satu lokasi sekolah yang terdapat di daerah Comboran yakni lebih tepatnya beralamat di Jl.Prof. Moch Yamin, Sukoharjo, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Sekolah tersebut dirasa cukup strategis dimana banyak sekali cafe yang menyediakan sarana wifi sebagai penunjang remaja bermain game mobile online. Di daerah tersebut juga sering diadakan turnamen game mobile online seperti turnamen *mobile legend* dan *free fire*. Selain lingkungan yang strategis bagi remaja bermain game, peneliti memilih sekolah ini juga dikarenakan alasan efektivitas sebab lokasi yang berdekatan dengan tempat peneliti tinggal.

Sekolah SMP Negeri 2 Malang dikenal sebagai salah satu sekolah menengah pertama unggulan di kota Malang. Selain karena prestasi dari siswanya, sarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut juga terbilang mumpuni sebagai penunjang para siswa agar lebih mudah dalam belajar. SMP Negeri 2 Malang juga adalah sekolah yang menyandang predikat Adiwiyata Nasional. Banyak fasilitas yang diberikan oleh sekolah kepada para siswa. Seperti adanya perpustakaan yang besar diharapkan dapat membuat siswa lebih banyak membaca dan mempelajari ilmu

baru. Tak hanya perpustakaan saja, sekolah juga menyediakan banyak ruang khusus sebagai sarana ekstrakurikuler agar para siswa dapat mengembangkan bakatnya lebih dalam lagi.

Ada sekitar 4 kelas yang terdiri dari 1 kelas siswa unggulan dan 3 kelas siswa regular. Setiap kelas berisi antara 30 sampai 35 siswa terkecuali kelas unggulan yang hanya berisi 20 siswa saja. Berdasarkan dari jumlah siswa kelas 3 yang ada dikurangi banyak siswa yang tidak memenuhi kriteria maka peneliti menyimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 anak. Alasan peneliti hanya mengambil 30 anak dikarenakan hanya terdapat beberapa siswa saja dalam kelas yang memainkan *game mobile online* syarat unsur kekerasan tersebut. Alasan lain adalah dikarenakan terbatasnya waktu yang dimiliki serta terbatasnya tempat penelitian.

2. Waktu dan Tempat

Tempat dilakukannya penelitian adalah di SMP Negeri 2 Malang yaitu pada siswa kelas 3A sampai dengan kelas 3D. Penelitian dilaksanakan dengan peneliti secara bertahap memasuki satu persatu kelas, memperkenalkan diri, lalu menyeleksi siswa yang memenuhi kriteria dasar dengan melontarkan pertanyaan tentang game apa saja yang biasa dimainkan di dalam *smartphone* yang dimiliki para siswa. Untuk selanjutnya kemudian peneliti membagikan kuisisioner kepada

siswa yang memenuhi kriteria penelitian untuk kemudian dapat diisi secara langsung oleh siswa bersangkutan.

Waktu yang digunakan untuk melakukan pembagian sekaligus pengisian kuisisioner dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 5 Februari 2020 tepat saat jam pelajaran bimbingan konseling (BK) berlangsung. Peneliti telah meminta izin kepada pihak sekolah terkait penelitian yang berlangsung yang kemudian pihak sekolah melakukan kordinasi pada guru bimbingan konseling untuk dapat membantu peneliti membagikan kuisisioner yang telah disiapkan sebelumnya kepada para siswanya.

3. Hambatan-hambatan

Hambatan-hambatan yang ditemukan oleh peneliti yang pertama tentunya adalah hambatan terkait perizinan dari pihak sekolah yang membutuhkan penangan lebih agar pada akhirnya pihak sekolah dapat memberikan perizinan. Hambatan kedua ditemukan saat pembagian kuisisioner dilakukan yaitu adanya beberapa siswa yang tidak mau mengisi kuisisioner lantaran teman-teman yang lainnya ada yang tidak diberi kuisisioner. Untuk itu peneliti mengkalinya dengan memberikan arahan bahwa kuisisioner yang dibagikan adalah kuisisioner khusus yang hanya bisa diisi oleh siswa tertentu saja. Selain itu, peneliti juga menyiapkan beberapa *snack* untuk diberikan kepada siswa agar dapat memotivasi mereka mengisi kuisisioner serta sebagai bentuk penghargaan

pada para siswa yang telah berkenan meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner yang dibagikan oleh peneliti.

B. Deskripsi data

Deskripsi data berisi tentang penjabaran dari data yang diteliti serta sebagai tahapan menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah peneliti ajukan. Untuk mengetahui deskripsi data tentang Intensitas bermain *Game Mobile Online* dan agresvitas, maka peneliti mengelompokan menjadi tiga kategori, yakni rendah, sedang, dan tinggi. Pemastian dari norma penilaian dilakukan saat sudah diketahuinya nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Perolehan uji normalitas mendapatkan nilai mean dan SD sebagai berikut:

Tabel 4.1. Mean dan Standar Deviasi Intensitas bermain *Game Mobile Online*

Game Mobile Online	Mean	Standar Deviasi
	50	10,0

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai standar deviasi sebesar 10 dan mean sebesar 50. Kemudian untuk menemukan kategori diperoleh dengan rumus seperti berikut:

1. Kategori Intensitas bermain *Game Mobile Online*

- a. Tinggi $= X > (\text{Mean} + 1. \text{SD})$

$$= X > (50 + 1.10)$$

$$= X > 60$$

b. Sedang $= (\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$

$$= (50 - 1.10) < X \leq (50 + 1.10)$$

$$= 40 \leq X \leq 60$$

c. Rendah $= X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$

$$= X < (50 - 1.10)$$

$$= X < 40$$

Dari perhitungan diatas dapat dilihat bahwa intensitas bermain *game mobile online* dapat digolongkan rendah jika skor kurang dari 40, digolongkan sedang jika skor terpaut diantara 40 sampai dengan 60, serta digolongkan tinggi jika diperoleh skor lebih dari 60.

Sedangkan untuk hasil prosentase didapatkan melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Berdasarkan rumusan diatas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Kategori Intensitas bermain *Game Mobile Online*

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	Tinggi	4	13.3%
2	Sedang	21	70%
3	Rendah	5	16.7%
Total		30	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game mobile online* dari 30 responden di 4 kelas SMP Negeri 2 Malang berada pada kategori rendah sebanyak 5 siswa atau sekitar 16.7%, kategori sedang sebanyak 21 siswa atau sekitar 70%, dan kategori tinggi sejumlah 4 siswa atau sekitar 13.3% menurut prosentasenya.

Untuk mendapati deskripsi data tentang Agresivitas remaja awal, maka peneliti mengklasifikasikan dalam tiga kategori, yakni rendah, sedang, dan tinggi. Pemastian dari norma penilaian dilakukan saat sudah diketahuinya nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Perolehan uji normalitas mendapatkan nilai mean dan SD sebagai berikut:

Tabel 4.3. Mean dan Standar Deviasi Agresivitas remaja awal

Agresivitas	Mean	Standar Deviasi
	62.5	14

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai standar deviasi sebesar 14 dan nilai mean sebesar 63. Untuk menemukan kategori diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

2. Kategori Agresivitas

- a. Tinggi $= X > (\text{Mean} + 1. \text{SD})$
 $= X > (63 + 1.14)$
 $= X > 77$
- b. Sedang $= (\text{Mean} - 1 \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$
 $= (63 - 1.14) < X \leq (63 + 1.14)$
 $= 49 \leq X \leq 77$
- c. Rendah $= X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$
 $= X < (63 - 1.14)$
 $= X < 49$

Dari perhitungan diatas dapat dilihat bahwa Agresivitas remaja awal dapat dikategorikan rendah jikalau skor berada dibawah 49, dikategorikan sedang jika skor terpaut diantara 49 sampai 77, dan dikategorikan tinggi jika skor berada diatas 77.

Sedangkan untuk hasil prosentase didapatkan melalui dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Berdasarkan rumusan diatas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4. Hasil Kategori Agresivitas remaja awal

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	Tinggi	3	10%
2	Sedang	22	73.3%
3	Rendah	5	16.7%
Total		30	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa Agresivitas remaja awal dari 30 responden berada pada kategori rendah sejumlah 5 siswa atau sekitar 16.7% dalam prosentase, sedang sebanyak 22 siswa atau sekitar 73.3% dalam prosentase, dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa atau sekitar 10% dalam segi prosentase.

C. Analisis Data

Untuk mengetahui korelasi antara intensitas bermain *Game Mobile Online* dengan Agresivitas remaja awal pada siswa kelas 3 SMP Negeri 2 Malang, terlebih dahulu dilakukan uji hipotesis dengan metode analisis statistik *product moment Karl Pearson* dengan rumusan:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi Product Moment Pearson

N : Jumlah subjek

x : Variabel bebas

y : Variabel terikat

Setelah dilakukan analisis dengan bantuan komputer program *SPSS* didapatkan hasil korelasi sebagai berikut:

Tabel 4.5. Korelasi Intensitas bermain *Game Mobile Online* dengan Agresivitas remaja awal

Correlations

		game	Agresivitas
game	Pearson Correlation	1	.552**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	30	30
agresivitas	Pearson Correlation	.552**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	30

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

Tabel 4.6. Rangkuman Korelasi Product Moment (r_{xy})

r_{xy}	Sig	Keterangan	Kesimpulan
0.552	0.002	Sig < 0.05	Signifikan

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan ($r_{xy} = 0,552$; $\text{sig} = 0,002 < 0,05$) antara intensitas bermain *Game Mobile Online* dengan Agresivitas remaja awal. Dengan demikian disimpulkan bahwa intensitas bermain *Game Mobile Online* memiliki korelasi (hubungan) positif dengan Agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 Malang. Hal ini dimaksudkan bahwa semakin rendah intensitas

bermain *Game Mobile Online* para siswa maka akan semakin rendah pula perilaku Agresivitasnya begitupun sebaliknya.

D. Pembahasan

Seperti yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya *Game Mobile* adalah suatu jenis permainan yang menggunakan perangkat *smartphone* serta jaringan sinyal data, umumnya internet. Dalam game mobile seseorang dapat bermain secara individu atau dengan banyak orang sekaligus (*multiplayer*) di dukung dengan adanya koneksi internet. Winn dan Fisher (2004) mengatakan multiplayer online game adalah pengembangan yang lebih luas dari game dasar *single player* dimana seseorang dapat bermain bersama dengan orang lain dalam satu waktu yang sama pula (*real time*).

Untuk mengetahui intensitas dalam bermain *Game mobile online* pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur yang dimodifikasi bersumber dari alat ukur pada peneltian sebelumnya yang sejenis dengan menggunakan aspek-aspek intensitas bermain *Game online* yang disimpulkan dari Chaplin (2004), *Random House Unabridged Dictionary* (1997), Nashori (2006) yaitu :

e. Frekuensi

Frekuensi dijelaskan pada kamus bahasa indonesia yaitu kekerapan, jadi yang dimaksud sebagai frekuensi

adalah seberapa sering aktivitas *game* yang dilakukan dalam suatu waktu tertentu.

f. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan dalam bermain *game* meliputi sebanyak apa waktu yang telah dihabiskan secara sadar ataupun tidak untuk memainkan *game* tersebut.

g. Perhatian penuh

Merupakan tingkas konsentrasi yang diberikan saat bermain *game*. Semakin tinggi konsentrasi yang diberikan maka makin besar kemungkinan remaja mengesampingkan hal lain seperti mandi, makan, dan tidur.

h. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa, (Lewis dan Granic, 2000). Emosi disini dimaksudkan pada reaksi yang muncul secara emosional ketika memainkan *game* meliputi perasaan senang, sedih, ataupun kesal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game mobile online* dari 30 responden di 4 kelas SMP Negeri 2 Malang berada pada kategori rendah sebanyak 5 siswa atau sekitar 16.7%, kategori sedang sebanyak 21 siswa atau sekitar

70%, dan kategori tinggi sejumlah 4 siswa atau sekitar 13.3% menurut prosentasenya.

Kemudian, pada tahap selanjutnya mengenai Agresivitas remaja awal. Medius dan Jhonsosn (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah suatu upaya baik itu tindakan atau tingkah laku dalam melanggar hak milik serta menginvasi daerah orang lain. Argumen tersebut juga selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Murray bahwa agresi dapat dianalogikan sebagai tindakan melawan yang berlebihan, berkelahi, memberikan luka, menginvasi, menghilangkan suatu nyawa atau memberikan ganjaran kepada orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain (Murray, 1993).

Bentuk-bentuk agresivitas lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002) yang mengelompokkan perilaku agresif menjadi 4 kategori, yaitu:

1. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
2. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
3. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap menuntut.

4. Melanggar hak milik atau hak orang lain.

Berdasarkan penelitian telah diketahui bahwa Agresivitas remaja awal dari 30 responden berada pada kategori rendah sejumlah 5 siswa atau sekitar 16.7% dalam prosentase, sedang sebanyak 22 siswa atau sekitar 73.3% dalam prosentase, dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa atau sekitar 10% dalam segi prosentase.

Pada tahap selanjutnya mengenai hubungan intensitas bermain *Game Mobile Online* dengan kecenderungan Agresivitas remaja awal. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai $r_{xy} = 0,556$ dengan $p < 0,01$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan. Hal ini dimaksudkan bahwa semakin rendah intensitas bermain *Game Mobile Online* para siswa maka akan semakin rendah pula perilaku Agresivitasnya begitupun sebaliknya. Hasil yang diperoleh dalam penelitian sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa perilaku agresif pada remaja awal dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya pengaruh media. Bandura (1994) menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan proses belajar sosial melalui sebuah pengamatan terhadap dunia sosial.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, diketahui bahwa kecenderungan perilaku agresif pada remaja salah satunya dipengaruhi oleh intensitasnya dalam memainkan *Game Mobile Online*. Sedangkan dalam pengamatan di lapangan, peneliti melihat bahwa bermain *Game*

mobile Online sangat berdampak pada meningkatnya resiko kecenderungan perilaku agresif pada remaja awal yang tentunya perilaku agresif tersebut telah ada sebelumnya akibat problematika ataupun aspek-aspek yang lain . Hal ini terlihat dari pengamatan peneliti secara langsung di lapangan tempat para siswa biasa nongkrong bermain game bersama sepulang sekolah, sangat jelas terlihat siswa yang termasuk kedalam siswa bermasalah saat bermain saling mengejek serta saling melempar kata-kata umpatan yang tidak pantas serta terkadang memukul-mukul *smartphonenya*.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menemukan beberapa kelemahan pada metode pengambilan data yang menggunakan *try out* terpakai yang berimbas pada munculnya kemungkinan pencemaran pada item gugur terhadap item valid sehingga berpengaruh terhadap skor yang digunakan untuk data penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai hasil penelitian, bahwa:

1. Tingkat intensitas bermain *game mobile online* remaja awal di SMP Negeri 2 Malang berada pada kategori sedang.
2. Tingkat Agresivitas remaja awal di SMP Negeri 2 Malang berada pada kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif yang sangat signifikan. Hal ini dimaksudkan bahwa intensitas bermain *game mobile* syarat unsur kekerasan yang berlebihan dapat meningkatkan resiko kecenderungan perilaku agresif pada remaja awal yang sebelumnya memiliki problematika perkembangan.

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi para remaja awal khususnya para siswa pelajar yang memainkan *Game* pada *smartphone*, hendaknya dapat mengatur secara lebih bijaksana kadar bermain *game* dengan kepentingan lainnya seperti belajar. Kesenangan tidak hanya didapat pada saat bermain *game* saja melainkan juga dapat diperoleh dengan bercengkrama bersama keluarga atau teman sebaya. Terlebih akan semakin baik jika waktu yang ada diluangkan pada

hal-hal yang berguna seperti membantu orang tua, belajar, dan beristirahat. Jika memang sedang memainkan game bersama teman diharapkan remaja mampu menahan emosi-emosi negatif sehingga tidak memicu perkelahian.

2. Bagi KPI

Bagi KPI diharapkan untuk lebih memperhatikan tentang hiburan ataupun fasilitas apa yang nantinya akan dibagikan kepada remaja melalui media. Hal ini bertujuan untuk memberikan dampak positif pada sistem kerja otak anak dalam menerima suatu tayangan dan hiburan yang baik. KPI diharapkan lebih memperhatikan dan dapat memberikan masukan kepada para developer atau pihak-pihak yang terkait agar dapat lebih menyaring dan mempertimbangkan tentang apa yang layak dan kurang layak untuk dibagikan secara umum dalam media. Sehingga anak juga bisa memperoleh media hiburan yang pas dalam menambah ilmu pengetahuan yang berasal media sosial.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan intensitas bermain *game mobile online* terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja awal, sangat disarankan untuk memperhatikan kelemahan pada penelitian ini. Dapat diharapkan peneliti selanjutnya untuk lebih mendalami aspek-aspek ataupun variabel lain yang dapat mempengaruhi agresivitas remaja awal. Banyak hal yang masih dapat mempengaruhi dan intensitas disini hanya pada kadar meningkatkan

resiko perilaku agresivitas yang telah ada sebelumnya. Tidak semua *gamer* yang memiliki intensitas bermain *game* tinggi akan melakukan perilaku agresif jika perkembangannya berjalan dengan baik tanpa ada hambatan. Intensitas yang ada pada penelitian ini hanya berefek pada meningkatnya resiko kecenderungan perilaku agresif remaja awal yang sebelumnya telah memiliki problematika perkembangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D.R. 2007. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. Skripsi. Yogyakarta : Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (indiegos@gmail.com).
- Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta : RinekaCipta.
- Atkinson, R.D. 1991. Pengantar Psikologi. Jilid 1. Alih Bahasa : Michael Ardyanto. Jakarta : Erlangga.
- Azwar, Azrul. 2008. Metodologi Penelitian : Kedokteran & Kesehatan. Jakarta : Karisma.
- Azwar, S. 1999. Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta : PustakaPelajar Offset.
- Berkowitz, L. 2003. Emotional Behavioral. Mengenali Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya. Buku Kesatu. Alih Bahasa : Hartatni Woro Susiatni. Jakarta : PPM.
- Breakwell, G.M. 1998. Copying With Aggressive Behavior : Mengatasi Perilaku Agresif, Terjemahan : Bernardus Hidayat, Yogyakarta : Kanisius.
- Brian D. Ng, M.S. And Peter Wiemer-Hastings. 2005. Addiction to the Internet and Online Gaming. Cyber psychology & Behavior. Vol 8, No 2.
- Bungin, Burhan. 2001. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya : Airlangga University Press.
- Bungin, Burhan. 2005. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta : Prenada Media.
- Chaplin, J.P. 2001. Kamus Lengkap Psikologi. Alih Bahasa : Kartono, K. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Hadi, S. 2000. Statistik. Jilid 2. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Hurlock, E.B. (1978). Perkembangan Anak : Jilid 1. Jakarta : Erlangga.
- Kartono, Kartini dan Gulo, Dali. 1987. Kamus Psikologi. Bandung : Pionir Jaya
- Mappiere, A. 1982. Psikologi Remaja. Surabaya : Usaha Offset Printing.
- Mulyana, D. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Monks, F.J. 1991. Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagianya. Yogyakarta : UGM Press.

- Poerwadarminta, W.J.S. 1997. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Santrock, J.W. 1995. Life-Span Development. AlihBahasa :Juda Dumanik, Achmad Chusairi. Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono. 2010. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sukanto, M.E. 2000. Perlakuan Salah Terhadap Anak (Child Abuse). Anima Indonesian Psychological Journal. Surabaya :Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.
- Tasmin, Martina. R. S, SPsi. 2002. Manfaat Bermain Bagi Anak :J akarta. (http://www.e-psikologi.com/anak_detail.asp).
- Widjaya,H.A.W. 2000. Ilmu Komunikasi :Pengantar Studi. Jakarta : Rineka cipta.



Lampiran 1 KUISIONER

Kelas :

Nama :

Umur :

Tanggal Pengisian :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan-pernyataan yang menyangkut kehidupan adik sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum adik-adik mengisi atau memberikan jawaban.
3. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang adik-adik berikan benar. Oleh karena itu jawablah sesuai dengan keadaan yang terjadi pada adik-adik.
4. Pernyataan yang ada bukanlah sebuah tes, sehingga jawaban yang adik-adik berikan tidak akan mempengaruhi kegemaran adik-adik dalam bermain Game Online.
5. Cara mengisi jawaban pernyataan adalah, adik-adik diminta untuk memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (X) pada kolom yang tersedia. Adapun cara menjawab dan pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut:

SS : bila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan keadaan adik.

S : bila pernyataan tersebut **Sesuai dengan** keadaan adik.

TS : bila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan keadaan adik.

STS : bila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan keadaan adik.

Misalnya :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang bermain bersama teman-teman	SS	X	TS	STS

Apabila ingin mengganti jawaban maka berilah tanda (=) pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang adik inginkan.

Misalnya :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang bermain bersama teman-teman	SS	X	TS	STS

Semua nomer harus dikerjakan, adik tidak perlu buru-buru cukup santuy saja. Jika sudah selesai harap diperiksa kembali ya 🖤



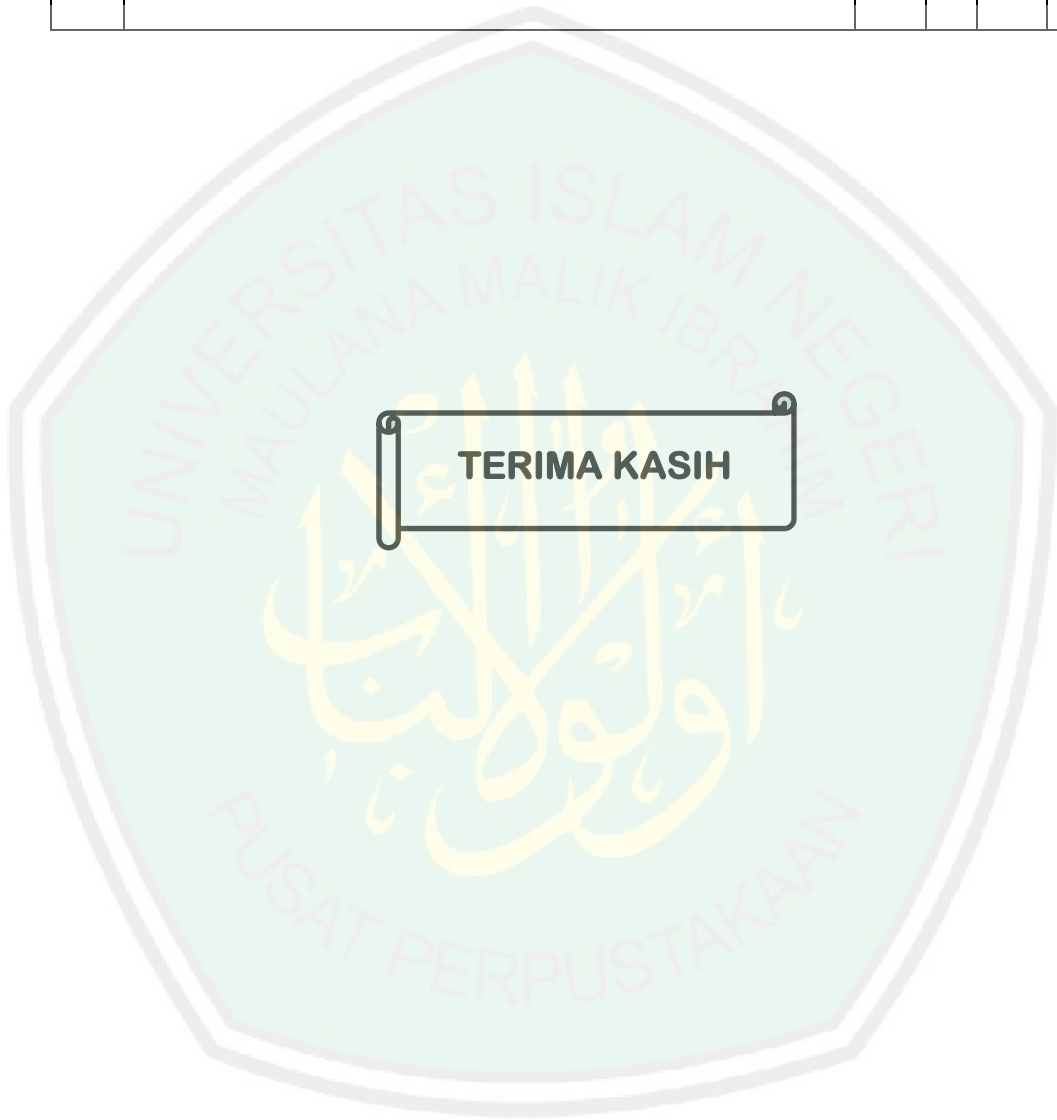
SELAMAT MENGERJAKAN & TERIMA KASIH

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memukul teman yang menjadi musuh di dalam permainan saya.	SS	S	TS	STS
2	Saya menghindar bila ada teman yang berusaha membuat saya marah.	SS	S	TS	STS
3	Saya menakuti teman dengan mengancamnya.	SS	S	TS	STS
4	Meski diejek teman, saya tidak akan membalas.	SS	S	TS	STS
5	Saya memukul atau membanting benda disekitar saya jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
6	Saya tidak akan melempar benda yang ada si sekitar saya jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
7	Saya mengambil barang teman walaupun tidak diberikan oleh teman.	SS	S	TS	STS
8	Saya tidak akan merusak barang teman yang menjahili saya.	SS	S	TS	STS
9	Saya memukul teman yang mengejek saya.	SS	S	TS	STS

10	Saya tidak mau menanggapi jika teman menantang berkelahi.	SS	S	TS	STS
11	Saya suka menyebarkan gosip tentang teman saya.	SS	S	TS	STS
12	Saya tetap berbicara sopan pada orang yang telah kasar pada saya.	SS	S	TS	STS
13	Saya membanting pintu jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
14	Saya lebih suka berdiam diri jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
15	Saya akan mencoret-coret bangku dan meja	SS	S	TS	STS
16	Jika meminjam barang teman, saya akan merawatnya.	SS	S	TS	STS
17	Saya melempar benda kepada teman yang mengganggu saya.	SS	S	TS	STS
18	Saya tetap bersikap baik pada teman yang telah menjahili saya.	SS	S	TS	STS
19	Saya suka berkata kasar saat bermain game online di HP.	SS	S	TS	STS

20	Saya menjaga agar tidak berkata kasar kepada teman.	SS	S	TS	STS
21	Saya ingin menendang benda disekitar saya jika kalah bermain game online.	SS	S	TS	STS
22	Saya hanya melihat saja saat ada teman yang menjahili saya.	SS	S	TS	STS
23	Saya mengajak teman bicara baik-baik jika ada masalah.	SS	S	TS	STS
24	Saya tidak akan mengambil barang yang bukan milik saya.	SS	S	TS	STS
25	Saat diserang teman, saya akan langsung membalasnya.	SS	S	TS	STS
26	Saya akan mengajak teman berdamai dan menghindari perkelahian.	SS	S	TS	STS
27	Saya suka berteriak saat mengutarakan pendapat.	SS	S	TS	STS
28	Saya diam saja meskipun teman mengejek saya.	SS	S	TS	STS
29	Saya suka memukul benda apa saja saat	SS	S	TS	STS

	sedang marah.				
30	Saya tergabung dalam geng yang suka mengganggu teman yang cupu.	SS	S	TS	STS



TERIMA KASIH

SKALA II

PETUNJUK PENGISIAN

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan game mobile online (game hp), jawablah sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan, dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d.

Selamat Mengerjakan gaes. . .

1. Dalam seminggu saya bermain game:
 - a. 1-2 hari
 - b. 3-4 hari
 - c. 5-6 hari
 - d. Setiap hari
2. Kekalahan saat bermain game membuat saya sangat kesal.
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.

3. Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan game untuk istirahat sebentar.

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

4. Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain game

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai

5. Dalam sehari saya bermain game di HP :

- a. 1 kali .
- b. 2 kali .
- c. 3 kali .
- d. Tidak setiap hari

6. Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya.

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.

d. Sangat tidak sesuai.

7. saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain.

a. Sangat sesuai

b. Sesuai

c. Tidak sesuai.

d. Sangat tidak sesuai.

8. Kekalahan dalam bermain game tidak berpengaruh pada saya.

a. Sangat sesuai

b. Sesuai

c. Tidak sesuai.

d. Sangat tidak sesuai

9. Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game sebanyak:

a. Kurang dari 5 kali

b. 7 kali

c. 14 kali

d. Lebih dari 15 kali.

10. Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya, dalam permainan yang sedang saya mainkan.

a. Sangat sesuai

- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai**

11. Jika sedang asyik bermain saya sering lupa pada janji dengan orang lain.

- a. Sangat sesuai**
- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai.**

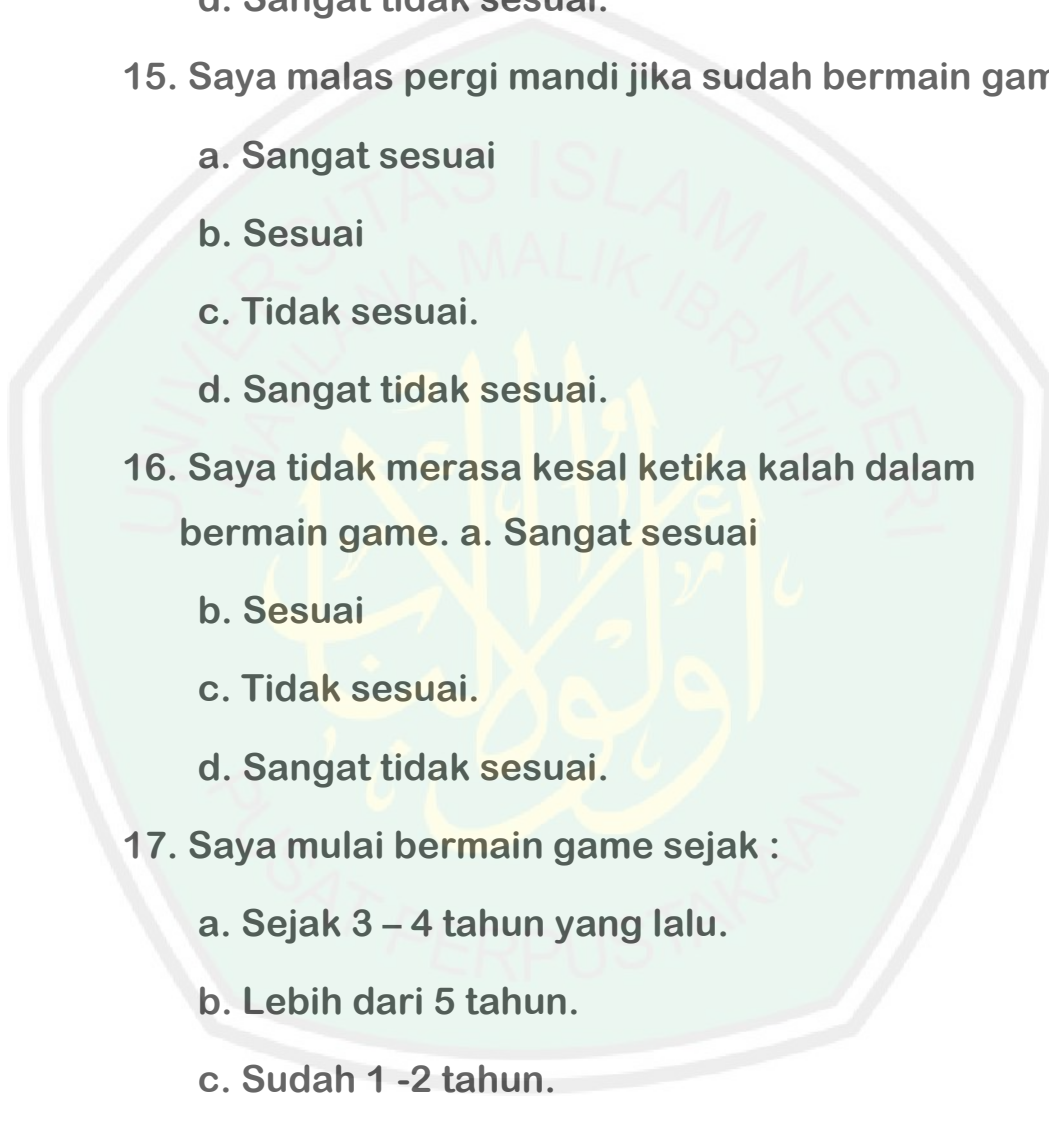
12. Saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain game.

- a. Sangat sesuai**
- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai.**

13. Lamanya saya bermain game dalam satu hari :

- a. 1-2 jam**
- b. 3-4 jam**
- c. 5-6 jam**
- d. 7 jam atau lebih.**

14. Saya merasa jengkel jika berkali kali kalah dalam bermain game

- 
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
15. Saya malas pergi mandi jika sudah bermain game.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
16. Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain game.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
17. Saya mulai bermain game sejak :
- a. Sejak 3 – 4 tahun yang lalu.
 - b. Lebih dari 5 tahun.
 - c. Sudah 1 -2 tahun.
 - d. Belum ada 1 tahun.
18. Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya.
- a. Sangat sesuai

- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai.**

19. Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain game.

- a. Sangat sesuai.**
- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai.**

20. Meskipun saya menang dalam bermain game, saya merasa biasa saja.

- a. Sangat sesuai**
- b. Sesuai**
- c. Tidak sesuai.**
- d. Sangat tidak sesuai.**

Mohon periksa kembali jawaban adik-adik

TERIMA KASIH

Lampiran 2 Data Tabulasi Jawaban responden. *Game Mobile Online*
(X)

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
A1	4	4	4	2	2	2	2	1	2	4	2	4	2	2	2	3	2	4	4	4
A2	3	4	1	1	3	3	1	4	2	4	1	1	2	2	4	3	3	4	1	3
A3	3	4	1	2	3	3	3	1	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	4
A4	4	2	2	2	2	2	1	1	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2
A5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2
A6	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2
A7	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	1	2	3	2	3	4	3	2
A8	2	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	1	1	3	2	4	2	3
A9	2	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	4	1	3	1	4
A10	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4
A11	3	4	2	3	3	3	1	3	2	4	3	2	3	2	2	2	3	4	2	3
A12	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3
A13	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1
A14	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3
A15	4	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	4	2	2
A16	2	3	2	2	2	2	3	2	1	4	2	2	2	1	1	2	2	4	2	2
A17	1	2	2	2	1	1	1	2	1	4	2	2	2	1	2	2	1	4	2	1
A18	1	2	2	3	2	2	2	1	1	4	3	2	1	1	2	2	2	4	2	2
A19	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	2
A20	4	3	2	3	3	3	1	1	2	4	3	2	1	2	2	3	3	4	2	1
A21	2	4	3	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	1	3	3	3	4	3	2
A22	4	2	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	4	1	2	2	3	2	1
A23	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3
A24	2	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	3	1	2	2	2	4	4	3	2
A25	1	3	3	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	1	2	3	3	4	3	3
A26	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1
A27	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2
A28	3	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1
A29	2	3	2	3	3	3	1	2	1	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2
A30	4	4	2	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3

Lampiran 3 Data Tabulasi Jawaban responden. Agresivitas (Y)

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
A1	2	2	3	3	1	3	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	4
A2	4	2	4	2	4	3	1	1	2	2	4	2	4	1	3	3	3	3	1	2	2	1	4	2	4	3	3	3	1	3
A3	1	1	4	2	1	2	4	1	4	1	4	1	2	3	1	3	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4	1	1
A4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A5	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A6	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A7	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
A8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A9	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
A10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
A11	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
A12	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
A13	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
A14	2	2	3	2	2	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1
A15	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
A16	2	2	2	3	1	4	2	3	1	3	1	3	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A17	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A18	4	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	4	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A19	2	2	1	2	4	1	1	4	2	4	4	2	1	4	1	1	3	3	4	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1
A20	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
A21	2	3	2	1	1	1	1	1	2	2	4	1	1	1	2	2	3	1	1	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
A22	3	1	1	3	2	1	1	2	2	2	4	2	3	4	2	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
A23	4	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
A24	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A25	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	3	3	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3
A26	1	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A27	1	4	2	3	1	4	1	2	1	4	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A28	2	2	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A29	1	2	4	1	2	4	1	1	2	4	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A30	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3

