

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF REMAJA DI KOMUNITAS DEWANTARA E-SPORT MLBB**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Derajat
Sarjana S-1 Psikologi**



Oleh:

**ILHAM RAMADHAN
1709110003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2021**

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

10 09 2021

MENGESAHKAN
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Dekan,




(Barmawi, M. Si)

Dewan Penguji

Tanda Tangan


1. Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog




2. Nur Hasmalawati, M.Si



3. Devi Yanti, M.Psi., Psikolog



4. Julia Aridhona, M.Si



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Ramadhan

NPM : 1709110003

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul “**Pengaruh Kecanduan *Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB***” ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada sumber bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, 12 Agustus 2021
Yang Menyatakan,

Materai

Ilham Ramadhan
NPM: 1709110003

MOTTO

*"Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya,
yaitu nikmat sehat dan waktu luang."*

-HR. Bukhari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk keluarga yang sangat saya sayangi,
kepada Ama ku (Joharsyah) dan Ine ku (Ismayani)
serta kepada adik adik ku (Maulida Annisa dan Naila Afuana)
yang senantiasa memberikan do'a dan semangat serta dukungan
dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
Serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu
dan meyakinkan saya bahwa saya dapat melalui perjuangan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB**”. Tidak lupa pula Shalawat beriring salam disampaikan kepada Rasulullah saw. yang telah membawa ilmu pengetahuan sehingga dapat berkembang pesat hingga saat ini.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Sarjana (S-1) pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karna itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar besar nya kepada:

1. Bapak Barmawi, M.Si Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Ibu Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Julia Aridhona S.Psi., Msi selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membantu penulis selama penyusunan skripsi ini
4. Abang Riski Surahman selaku Manager dari Komunitas Dewantara E-Sport MLBB
5. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah banyak membantu penulis selama proses perkuliahan.
6. Kepada kedua orang tua Ama (Drs. Joharsyah, MM) dan Ine (Ismayani, S.Pd) untuk kasih sayang serta pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis, yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial dan semangat yang tiada hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Kepada kedua Adik ku (Maulida Annisa) dan (Naila Afuana) yang juga telah memberikan doa semangat dan dukungan.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 yang telah memberikan bantuan dukungan dan motivasinya kepada penulis.
9. Kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan jasanya kepada penulis baik selama penelitian maupun dalam penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan arahan, bimbingan, serta saran dari pembaca untuk membuat penulis menjadi lebih baik lagi. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan informasi dan manfaat pada pembaca sekalian.

Banda Aceh, 12 Agustus 2021
Penulis,

Ilham Ramadhan

NPM : 1709110003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	8
E. Keaslian Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game online</i>	12
3. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	15
B. Perilaku Agresif	18
1. Pengertian Perilaku Agresif	18
2. Faktor Faktor Perilaku Agresif	19
3. Aspek-aspek Perilaku Agresif	21
C. Remaja	24
D. Pengaruh antara Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Agresif ..	25
E. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Identifikasi Variabel	30
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2. Perilaku Agresif	30
C. Populasi	31
D. Sampel.....	31
E. Metode Pengumpulan Data	32
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
2. Skala Perilaku Agresif	33

F. Validitas dan Reliabilitas	34
1. Uji Validitas	34
2. Uji Reliabilitas	34
G. Analisis Data	35
1. Uji Normalitas	35
2. Uji Linieritas	36
3. Uji Regresi	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Orientasi Kancah Penelitian	37
1. Profil Komunitas Dewantara E-Sport MLBB	37
2. Visi, Misi Komunitas Dewantara E-sport MLBB	38
B. Persiapan Penelitian	39
1. Persiapan Awal	39
2. Penyusunan Alat Ukur	40
C. Pelaksanaan Penelitian	40
D. Hasil Penelitian	41
1. Uji Instrumen	41
A. Uji Validitas	41
B. Diskriminasi Item Uji coba	41
C. Uji Reabilitas.....	43
2. Deskripsi Responden dan Data Penelitian	44
3. Uji Asumsi	47
A. Uji Normalitas	47
B. Uji Linearitas	48
4. Uji Hipotesis	49
E. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
1. Bagi Komunitas Dewantara E-Sport	54
2. Bagi Peneliti Selanjutnya	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Blue Print</i> Skala Variabel <i>Game Online</i>	33
Tabel 2 <i>Blue Print</i> Skala Variabel Perilaku Agresif	34
Tabel 3 <i>Blue Print Game Online</i> Sebelum <i>Item</i> Dibuang	42
Tabel 4 <i>Blue Print Game Online</i> Sesudah <i>Item</i> Gugur Dibuang	42
Tabel 5 <i>Blue Print</i> Perilaku Agresif Sebelum <i>Item</i> Dibuang	42
Tabel 6 <i>Blue Print</i> Perilaku Agresif Sesudah <i>Item</i> Gugur Dibuang	43
Tabel 7 <i>Blue Print</i> Hasil Reliabilitas Sebelum <i>Item</i> Gugur Dibuang	44
Tabel 8 <i>Blue Print</i> Hasil Reliabilitas Sesudah <i>Item</i> Gugur Dibuang	44
Tabel 9 Deskripsi Data Penelitian	45
Tabel 10 Norma Pengkategorian.....	46
Tabel 11 Kategori Data Penelitian	46
Tabel 12 Uji Normalitas	48
Tabel 13 Uji Linearitas	49
Tabel 14 Uji Regresi	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Skala Penelitian	61
2. Tabulasi Data Penelitian <i>Game Online</i>	68
3. Tabulasi Data Penelitian Perilaku Agresif	69
4. Reliabilitas Skala Penelitian.....	70
5. Reabilitas Setelah Item Tidak Valid Dibuang.....	73
6. Tabulasi Data Penelitian Variabel Game online Setelah Item Tidak Valid dibuang.....	76
7. Tabulasi Data Penelitian Variabel Perilaku Agresif Setelah Item Tidak Valid dibuang.....	77
8. Uji Deskriptif	79
9. Uji Frekuensi	79
10. Uji Asumsi	81
11. Uji Hipotesis	82
12. SK Pembimbing	83
13. Surat Permohonan Izin Penelitian	84
14. Surat Keterangan Selesai Penelitian	85
15. Biodata	86

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KOMUNITAS DEWANTARA E-SPORT MLBB

Ilham Ramadhan

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh
itsilhamramadhan11@gmail.com

ABSTRAK

Game Online pada awalnya diciptakan untuk mengisi waktu luang dan mengatasi stres, akan tetapi jika digunakan secara berlebih dapat menyebabkan kecanduan, kecanduan game online dapat memberikan efek negatif kepada penggunanya terutama game yang bertema kekerasan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah remaja di komunitas Dewantara E-sport MLBB, penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah subjek sebanyak 38 orang remaja. Pengambilan data menggunakan skala *Likert*, dengan menyebarkan skala. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB, yang artinya hipotesis (H_a) yang diajukan diterima dengan nilai $R\text{ Square} = 0,218$, nilai $F = 10,034$ dan nilai $\text{Sig } 0,003$ ($p < 0,05$) yang artinya kecanduan bermain *game online* secara positif dapat meningkatkan perilaku agresif sebesar 21,8% sedangkan 79,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dilibatkan dalam model penelitian ini.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, perilaku Agresif, Remaja

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti yang dirasakan seperti saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat, semakin banyak nya tuntutan dan kebutuhan membuat manusia semakin kreatif dalam mengembangkan teknologi, salah satunya adalah teknologi internet, pengertian dari internet yaitu teknologi yang diciptakan manusia untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, teknologi internet pada saat ini sangatlah diperlukan dan sudah menjadi kebutuhan sehari hari bagi sebagian besar masyarakat (Fauziawati, 2015). Selain berguna sebagai media informasi dan komunikasi, internet juga menyediakan sarana hiburan, contohnya seperti permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet atau yang biasa dikenal dengan nama *game online*.

Surbakti (2017) menyatakan *game online* adalah suatu permainan pada komputer ataupun *smartphone* yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus. Selain itu, dengan jaringan internet kita dapat mengakses dan menggunakannya langsung dengan mudah. Fasya, Yasin, Hafid & Amalia (2017) menyatakan awalnya *game* diciptakan sebagai media hiburan, mengisi waktu luang dan untuk mengatasi stres, namun jika digunakan berlebihan *game* dapat membuat penggunanya mengalami ketergantungan, hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal yang terinspirasi dari *game online* baik secara fisik mau pun verbal.

Dampak yang ditimbulkan *game online* sangatlah fatal, terutama pada psikis seseorang. *Game* yang mengandung konten kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif. Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan banyak sekali masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan. Menurut King dan Delfabbro (2014) dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Menurut Santrock (2011) pemain *game online* dapat diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu *light viewer* (pemain *game* ringan) atau pemain *game* yang bermain *game online* sekitar 2 jam perhari dan *heavy viewer* (pemain *game online* berat) adalah pemain *game* yang bermain *game online* dengan waktu sekitar 4 jam per hari atau lebih.

Berkembangnya popularitas *game online* terutama *game* yang bersifat kekerasan, dan *game* yang bertema peperangan secara *online* yang banyak diunduh, telah menjadi bukti bahwa permainan tersebut sangat diminati dan memiliki banyak pengguna. Meskipun *game online* yang mengandung konten kekerasan lebih sulit untuk dimainkan, namun banyak pemain yang lebih menikmati *game* yang mengandung unsur kekerasan tersebut, karena *game* yang mengandung unsur kekerasan dipercaya memiliki sensasi yang lebih menantang dari pada *game* biasa. Menurut penelitian yang telah banyak dilakukan sebelumnya, kondisi permainan yang mengandung konten kekerasan ini juga dapat meningkatkan agresi secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa *game*

dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan agresi pada pemainnya (Hollingdale & Greitemeyer, 2014).

Ramadhani (2013) menjelaskan *game online* memiliki beragam jenis permainan diantaranya adalah MMORPG. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yaitu salah satu jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama, maka pemain tersebut akan semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan pengalaman dan perlengkapan untuk bertempur. Jenis permainan *game online* yang selanjutnya yaitu MMORTS (*Multiplayer Massive Online Real Time Statregy*), yaitu jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang akan dipakai. Selain itu ada MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) yaitu jenis *game* yang biasanya mengandung banyak kekerasan, karena jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata di dalam permainannya seperti pistol, pedang, senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan.

Game online sering menjadi penyebab munculnya emosi bagi para penggunanya. Kata-kata kasar, hinaan dan *bully-an* yang banyak terdapat di dalam *game online* sering kali menjadi pemicu meningkatnya emosi pemain *game*. Permainan *game online* sering sekali menjadi masalah bagi perkembangan individu. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan dan mengalami perubahan sikap dan perilaku akibat permainan tersebut terutama *game* yang mengandung konten kekerasan (Pratiwi, Yakub & Umari, 2018)

Primartantyo (2012) mengatakan kehadiran *game online* pada saat ini sangat memicu perhatian masyarakat terkait dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* tersebut. Dampak positif dari permainan *game* diantaranya untuk mengatasi stress dan sarana untuk mempelajari bahasa asing, karena di dalam *game online* seorang pemain dapat bertemu dengan pemain dari berbagai negara, sehingga pemain *game* tersebut harus dapat mempelajari bahasa asing agar dapat memenangkan permainan tersebut. Sedangkan dampak negatif dari permainan *game online* salah satunya dapat menyebabkan kecanduan. Seseorang yang telah mengalami kecanduan *game* akan memprioritaskan *game* dari pada melakukan hal hal penting lainnya. Ondang (2020) menyatakan banyak orang berfikir bahwa permainan *game online* hanyalah sebuah hiburan atau sekedar pengisi waktu luang, akan tetapi tanpa disadari *game online* dapat mengakibatkan perubahan baik secara fisik maupun psikis seseorang, contohnya seperti perubahan jam tidur dan pola makan yang tentunya akan berpengaruh terhadap fisik individu tersebut. Selain itu perubahan psikis yang terjadi pada pemain *game online* seperti perubahan tingkat emosi. Individu yang terlalu banyak bermain dan berinteraksi dengan *game online* juga berpotensi meniru adegan pada *game* tersebut dan dapat mengalami perubahan pada tingkat agresivitas.

Menurut Taylor (2011), agresif didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Sedangkan menurut Myers & David (2012) agresi merupakan perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Begitu juga dengan Berkowitz (2012) yang mengungkapkan

bahwa. Agresivitas atau perilaku agresif merupakan sebuah istilah umum yang banyak digunakan oleh orang awam untuk mendefinisikan tindakan yang bersifat negatif, keras, kasar dan merusak. Secara umum, agresi adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis. Kecenderungan untuk melakukan tindakan agresif dapat terjadi pada siapa saja. Agresivitas yang dibiarkan dan tidak ditangani dengan baik akan berdampak negatif pada seseorang. Dampak pada pelaku agresif adalah pelaku secara tidak langsung akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain yang merasakan hal tersebut. Sementara, dampak yang terjadi pada korban adalah timbulnya sakit secara fisik maupun psikis, serta kerugian akibat dari perilaku agresif tersebut (Yusri, 2013).

Seseorang yang memiliki perilaku agresif menurut Bower (2011) yaitu dapat terlihat dari matanya yang tidak ekspresif, sering merendahkan orang lain dan selalu memalingkan muka, biasanya saat dipuji orang tersebut selalu membanggakan dirinya dan juga membuat seseorang yang memujinya malah merasa tersinggung. Orang yang agresif memiliki sikap yang ingin menang sendiri dan selalu memberikan sebuah *statement* atau pendapat mengenai banyak hal, namun tanpa berfikir dan memiliki bukti akan pendapat yang di sampaikanya tersebut, kemudian orang yang berperilaku agresif melakukan penyerangan terhadap orang lain yang tidak sependapat dengan dirinya, selalu mengintimidasi seseorang, mendominasi dan juga terlalu mengontrol.

Menurut Priyoto (2014) menggunakan media yang memiliki konten kekerasan seperti *game online* dalam jangka panjang ternyata sangat berkaitan

dengan kecenderungan agresif, terutama pada anak-anak dan remaja. Perilaku agresif biasanya ditunjukkan dalam berbentuk verbal contohnya seperti makian, cecaan dengan kata-kata kotor yang tidak terkendali, mengancam, dan juga membentak. Penelitian yang telah dilakukan oleh Fasya, pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Juga menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap tingkat agresivitas pada remaja.

Game yang mengandung konten kekerasan dapat ditiru oleh remaja sehingga dapat menimbulkan perilaku agresif. Hizmawati (2013) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perilaku agresif pada remaja dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari emosi remaja, kepribadian, dan kemampuan bersosialisasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari pola asuh orang tua, teman sepermainan, jenis kelamin, dan proses imitasi. *Game online* adalah salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kepribadian remaja. Fenomena *game online* ini juga terlihat di komunitas yang akan diteliti oleh penulis, banyak remaja yang menghabiskan waktu yang lama untuk bermain *game online* di tempat berkumpulnya anggota komunitas tersebut. Dan juga sering terjadi kesalah fahaman antar sesama anggota komunitas, dan akhirnya menimbulkan perkelahian akibat permainan *game online*.

Pada saat observasi awal yang peneliti lakukan pada komunitas yang akan diteliti, banyak remaja yang melakukan tindakan agresif verbal, seperti

cacian dan makian pada saat gagal memenangkan permainan tersebut. Selain itu banyak remaja yang tidak segan melakukan tindakan fisik jika ada teman sepermainan yang tidak bermain seperti yang diharapkan remaja tersebut, dan akhirnya menimbulkan perkelahian di antara sesama pemain.

Kasus tentang perilaku agresif yang pernah terjadi di Indonesia salah satunya terjadi di Tangerang, dimana seorang mahasiswa semester awal di salah satu kampus swasta, nekat merampok enam minimarket di Kota Tangerang dan Tangerang Selatan (Tangsel), dengan menggunakan korek api berbentuk senjata api, pelaku mengaku melakukan hal tersebut karena terinspirasi dari *game online* Point Blank. (Azhari, 2012). Kasus lain terjadi di Lampung, dua orang remaja di Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan yang membunuh teman mereka sendiri akibat sering bertengkar saat bermain *game online* (Jaya, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah didapatkan sebelumnya maka peneliti akan menguji Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku agresif pada Remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dirumuskan masalah sebagai berikut: apakah terdapat pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB.

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB.

4. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara ilmiah adalah untuk memberikan informasi baru, wawasan dan pengetahuan yang dapat memperkaya ilmu. Khususnya pada bidang psikologi klinis dan psikologi sosial.

B. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat agresif pada remaja dan bagaimana cara mengatasinya.
2. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi bagi remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengaruh antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

5. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja telah banyak dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh Fasya, pada tahun 2017 melalui penelitian yang berjudul Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Hasil penelitian tersebut mengonfirmasi bahwa

intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap tingkat agresivitas pada remaja

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Taufan Akbar Haqq pada tahun 2016. Tentang Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *game online* dengan agresivitas remaja awal.

Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh Rondo tahun 2019 dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif di SMA 2 Ratahan bahwa perilaku agresif siswa di SMA Ratahan. Hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Remaja yang sering bermain *game* yang mengandung kekerasan akan memicu pikiran agresif pada remaja.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah tujuan dari penelitian, penelitian sebelumnya meneliti hubungan antara kecanduan *game online* terhadap agresivitas sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah mencari tahu adakah Pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di di Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Perbedaan juga terletak pada segi waktu, lokasi, subjek, responden dan teknik analisis datanya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Weinstein (2010) menjelaskan kecanduan *game online* ialah penggunaan *game online* dengan durasi berlebih atau kompulsif yang mengakibatkan efek negatif pada kehidupan sehari-hari. Individu yang menderita kecanduan pada permainan *game online* akan bermain *game online* secara berlebih dan memilih untuk tidak mengerjakan aktivitas penting lainnya, menjauhkan diri dari kontak sosial, dan lebih memilih untuk fokus dalam meraih prestasi pada permainan *game online*.

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2016) pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali akan menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.

Sementara menurut King dan Delfabro (2018), kecanduan *game online* adalah suatu bentuk adiksi yang disebabkan oleh terjadinya pemikiran secara terus menerus atau kompulsif untuk bermain *game*, sehingga menimbulkan perilaku yang berlebihan, dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain.

World Health Organization (WHO) (2018) menyatakan adiksi permainan *game online* telah di klasifikasikan sebagai masalah mental yang dimasukkan pada teori *International Classification of Diseases* (ICD-11). Seorang individu

yang mengalami kecanduan bermain *game online*, ditandai dengan tidak dapat mengontrol diri pada saat menggunakan *game online* seperti semakin bertabahnya perhatian yang diberikan pada *game* melebihi kegiatan lain penting lainnya. Perilaku negatif tersebut dilaksanakan secara kompulsif, walaupun memberikan konsekuensi yang negatif pada dirinya. Sebuah studi menjelaskan bahwa remaja lebih rentan mengalami kecanduan *game online* (Brand, 2017). Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan menggunakan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game*. Remaja yang di kategorikan kecanduan biasanya menggunakan game online dengan jangka waktu yang lebih dari dua jam perhari, atau lebih dari 14 jam perminggu (Rudhiati, 2015). Sementara menurut Van Rooij (2011) pemain *game* yang di kategorikan mengalami kecanduan dapat bermain *game* dalam 55 jam dalam seminggu.

Kardefelt-Winther (2017) menjelaskan pada awalnya kecanduan hanya berhubungan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang). Akan tetapi saat ini definisi kecanduan telah berkembang. Istilah kecanduan sudah memiliki artian yang sangat luas seiring dengan perkembangan pola kehidupan sehari hari pada masyarakat, sehingga definisi kecanduan tak hanya berhubungan dengan obat-obatan, akan tetapi juga dapat melekat pada aktivitas tertentu yang akan membuat seorang individu mengalami ketergantungan, dan mengalami perubahan baik secara fisik atau psikologis.

Berdasarkan uraian dari teori para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* ialah penggunaan *game online* secara rutin atau kompulsif, kegiatan bermain *game online* dilakukan secara terus-

menerus, dan meninggalkan aktivitas atau kegiatan penting lainnya. Pemain *game online* sangat fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya sehingga menyebabkan kecanduan.

2. Faktor-faktor Kecanduan *Game Online*

Masya (2016) mengungkapkan terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang agar pemain *game* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa jenuh yang dialami remaja pada saat sedang di rumah atau di sekolah.
- c. Tidak dapat mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya.
- d. Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, yang mengakibatkan remaja tersebut tidak sadar akan dampak negatif yang timbul dari permainan *game online* secara berlebih.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja menurut Masya (2016), adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, disebabkan karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Tidak memiliki hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya, yang mengakibatkan remaja memilih untuk bermain *game online*.
- c. Menganggap *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

- d. Harapan dan tuntutan orang tua yang terlalu berlebih pada remaja seperti untuk mengikuti berbagai aktivitas seperti bimbingan belajar atau les-les, sehingga kebutuhan primer remaja tersebut, seperti kebersamaan, berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang.

Sementara menurut Ivory dan Ferguson (2014) terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi remaja bermain *game online*, yaitu:

- a. Memiliki kehidupan sosial yang kurang baik.

Saat seseorang memiliki kehidupan sosial yang tidak baik, *game online* adalah penyelesaian yang sempurna untuk mengisolasi diri dari masalah-masalah yang terdapat di kehidupan nyata. Terlihat sempurna karena bermain game yang relatif tidak memerlukan biaya yang besar agar dapat membuat pemain bahagia dan santai,, tidak seperti hiburan atau alternatif penyelesaian masalah yang lain seperti liburan atau menemui konselor atau psikolog.

- b. Penghargaan diri yang rendah.

Seseorang dengan penghargaan dan penilaian diri yang rendah memilih bermain *game online* untuk mengembangkan dirinya dengan lebih vokal dalam berbicara, mencoba melakukan peran sebagai pemimpin, dan membentuk identitas baru dimana ia tidak harus bertatap muka langsung dengan sesama pemain. Orang yang mempunyai emosi yang labil seperti ini sangat beresiko untuk menjadi pecandu *game online* Masalah selanjutnya akan terjadi saat individu tersebut tidak dapat membedakan antara dunia nyata dan dunia maya.

- c. Tenggelam dalam permainan.

Faktor ini memiliki peranan penting dalam menjelaskan bagaimana seorang pemain *game* bisa menjadi pecandu *game online*. Di saat individu mempunyai kehidupan sosial yang negatif atau memiliki harga diri yang rendah, mencari kesibukan dengan permainan *game online* adalah pelarian yang dirasa sangat membantu akan tetapi menyimpan efek negatif yang besar di baliknya.

Supendi (2018) berpendapat bahwa kecanduan *game online* biasanya di pengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah rasa atau naluri dari seorang remaja yang sangat ingin mendapatkan skor yang tinggi pada permainan *game online*, perasaan jenuh dan bosan pada saat sedang di rumah ataupun di sekolah, tidak sanggup memilih prioritas dalam mengerjakan aktivitas atau kegiatan yang lebih penting dibandingkan *game online*. Sedangkan faktor eksternal nya adalah kondisi lingkungan yang tidak dapat dikontrol dikarenakan banyak teman – teman di sekitarnya yang juga memainkan permainan *game online*, minimnya hubungan sosial yang bagus dengan lingkungan nya, dan keinginan orang tua yang terlalu tinggi kepada anaknya untuk mengikuti bermacam aktivitas.

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh yang telah di paparkan dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat dua faktor yang memperngaruhi remaja bermain *game online* diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari diri individu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan sekitar dan teman akrab.

3. Indikator Kecanduan *Game Online*

Lee (2011) Menyatakan bahwa terdapat empat indikator penyebab kecanduan bermain *game online*, yaitu :

- a. *Excessive use* adalah saat bermain *online game* dianggap kegiatan yang paling penting dalam kehidupan individu. Bagian ini akan mendominasi pikiran individu (pre-okupasi atau gangguan kognitif), perasaan (membutuhkan) dan perubahan pada kepribadian (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b. *Tolerance* adalah proses meningkatnya waktu penggunaan *game online*. untuk menerima efek perubahan mood pada saat bermain. Pemain *game* tidak akan menerima perasaan gembira yang sama seperti ketika pertama bermain. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan perasaan yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah pemakaian wajib ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi..
- c. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan pada pemain, yang disebabkan oleh penggunaan *game online* tidak mencapai target, berkurang atau tidak berlanjut. Gejala-gejala ini memiliki pengaruh pada fisik seperti merasa pusing dan insomnia atau berpengaruh terhadap psikologinya seperti perubahan pada emosi yang meningkat.
- d. *Negative repercussions* adalah efek negatif yang terjadi pada pemain *game online* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga mempengaruhi kegiatan yang penting yang lain seperti pekerjaan, hobi dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada individu adalah contoh seperti konflik

intrafisik atau merasa kurangnya kontrol disebabkan oleh terlalu banyak waktu menghabiskan waktu di internet.

Sedangkan Lemmens, Valkenburg dan Peter menjelaskan terdapat 7 aspek indikator penyebab kecanduan bermain *game* diantaranya:

a. Salience.

Ketika aktivitas bermain *game* telah menjadi kewajiban bagi individu dan juga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

b. Tolerance.

Proses ketika seorang individu mulai bermain *game* menjadi lebih rutin, pemain secara bertahap meningkatkan jam bermain untuk mendapatkan perasaan yang diinginkan.

c. Mood modification.

Perasaan seseorang yang didapatkan dari hasil dari bermain *game*. Mood modification juga mencakup sebagai perasaan gembira pada saat bermain.

d. Withdrawal

dampak menyenangkan dan fisik yang terjadi saat berhenti atau berhasil mengurangi intensitas bermain *game online*. Aspek ini terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).

e. Relapse

Bermain *game online* secara berlebihan yang dilakukan secara terus menerus cenderung mendorong individu untuk segera mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam periode tertentu atau periode kontrol tertentu.

f. Conflict

Konflik yang terjadi adalah konflik interpersonal yang dihasilkan dari kegiatan bermain *game online* yang berlebihan. Konflik dapat terjadi antar sesama pemain dan orang sekitarnya seperti perbedaan pendapat, penolakan, berbohong dan curang.

g. Problems

Adalah masalah yang terjadi yang disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan, sehingga membuat aktivitas penting lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi menjadi terganggu. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Young (2010) menjelaskan beberapa indikator untuk mengenali seseorang yang mengalami kecanduan *game online* diantaranya:

1. Keasyikan bermain *game online*.
2. Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain *game online*.
3. Hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar *game online*.
4. Penarikan diri terhadap seseorang yang berada di kehidupan nyatanya.
5. Defensif dan pemaarah.
6. Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
7. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.

Berdasarkan indikator dari beberapa peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa pada awalnya remaja bermain *game* awalnya hanya untuk mengisi waktu

senggang dan sebagai pelarian dari masalah, namun seiring berjalannya waktu timbul lah toleransi, remaja yang bermain *game* merasa *game* sudah menjadi kebutuhan, dan menyebabkan kecanduan sehingga timbul banyak masalah yang di sebabkan oleh kecanduan *game* seperti berubahnya tingkat emosi dan perilaku agresif.

B. Perilaku Agresif

1. Definisi Perilaku Agresif

Menurut Kardefelt-Winther (2017) agresif adalah bentuk yang bertujuan menyakiti atau menyakiti orang lain. Sedangkan Menurut Strickland (2017), perilaku agresif adalah semua bentuk tindakan yang tujuannya adalah untuk melukai, melukai, membuat penderitaan dan merusak orang lain secara fisik dan verbal. Sementara menurut buss dan Perry (1994), perilaku atau kecendrungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif mereka untuk mencapai tujuan diinginkan.

Jong (2017) menunjukkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku individu yang menyebabkan orang lain cedera, atau merusak objek tertentu. Contohnya agresi fisik seperti halnya: memukul, meninju, menyubit, menendang, berkelahi, membuat rusak dan menghancurkan barang. Serta juga dapat menyebabkan cedera non fisik seperti mengumpat, memaki, menyakiti hati orang lain, merendahkan, mengancam dan membully. Sehingga perilaku-perilaku agresif ini dapat berdampak secara langsung atau tidak langsung. Meski begitu perilaku agresif haruslah dihindari karena dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Sedangkan Thalib (2017) menyatakan perilaku agresif adalah perilaku destruktif yang dapat menyebabkan cedera fisik, kerugian psikologis, integritas pribadi, objek maupun lingkungan sosial

Berdasarkan definisi-definisi diatas di atas dapat disimpulkan perilaku agresif ini adalah perilaku yang dibuat secara sadar dan sengaja. Dengan tujuan untuk menyakiti melukai atau mencelakai individu lain, yang dihasilkan melalui proses pembelajaran, pengamatan, dan pengalaman yang selanjutnya di praktekkan dalam mencelakakai individu yang lain.

2. Faktor-faktor Penyebab Perilaku Agresif.

Menurut Jong pada tahun 2017, terdapat empat faktor yang turut menyebabkan perilaku agresif. Diantaranya adalah faktor personal, faktor orang tua, keluarga, dan faktor lingkungan.

a. Faktor Personal

Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri. contohnya seperti bakat atau *genetik* atau keturunan.

b. Faktor orang tua dan keluarga

Faktor yang bersumber dari orang tua dan keluarga di antaranya adalah, orang tua tunggal, ibu usia muda, perceraian, salah satu orang tua memiliki masalah psikis, orang tua yang memiliki masalah relasi, keluarga, ketegangan, stress yang tidak memiliki struktur, dan orang tua yang mendidik secara otoriter dan keras serta isolasi sosial terhadap keluarga.

c. Faktor lingkungan

Faktor yang bersumber dari lingkungan di antaranya, rendahnya status ekonomi kemiskinan, pengaruh *peer group*, pendidikan yang buruk, lingkungan perumahan yang tertinggal, pengaruh tontonan kekerasan, kurangnya pengawasan, serta lingkungan yang memiliki banyak pendatang baru yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan budaya setempat sehingga banyak individu yang mengikuti budaya pendatang tersebut.

Sedangkan Soemantri (2012) menyatakan bahwa faktor-faktor yang turut mempengaruhi perilaku agresif di antaranya adalah frustrasi, keinginan untuk menarik perhatian, kebutuhan akan perlindungan karena merasa tidak aman, dan pengaruh akibat orang tua yang agresif pula. Sedangkan menurut Walsh (2011) terdapat dua buah faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif yaitu faktor genetik faktor lingkungan.

Berdasarkan hasil pendapat teori diatas terdapat beberapa faktor penyebab agresivitas pada remaja diantaranya faktor genetik, faktor lingkungan dan faktor personal, faktor tersebut sangat mempengaruhi tingkat agresivitas remaja, melalui proses belajar dan meniru.

3. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Buss dan Perry (1994) mengklasifikasikan agresivitas dalam 4 aspek yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik dan agresi verbal merupakan komponen motorik dalam agresivitas, adapun kemarahan dan permusuhan merupakan wakil dari komponen afektif dan kognitif dalam agresivitas. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- a. Agresi fisik (*Physical Aggression*) bagian perilaku agresif yang dilakukan dengan cara menyerang secara fisik untuk melukai atau membahayakan seseorang. Perilaku agresif ini dapat dilihat dari terjadinya kontak fisik antara pelaku agresi dan korbannya.
- b. Agresi verbal (*Verbal Aggression*) adalah agresivitas melalui perkataan. Agresi verbal biasanya berbentuk umpatan, ejekan, sindiran, fitnah, dan sarkasme.
- c. Kemarahan (*Anger*) adalah suatu bentuk agresi tidak langsung, contohnya berupa perasaan benci atau tidak senang kepada orang lain, maupun sesuatu hal, karena seseorang tidak bisa mencapai tujuannya.
- d. Permusuhan (*Hostility*), yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti atau dendam kepada individu lainnya, dan perasaan tidak adil

Sedangkan menurut Myers (2012) perilaku agresif dapat diklasifikasikan kedalam dua jenis, yaitu:

- a. *Emotional aggression*, yaitu perilaku agresif yang disebabkan oleh rasa marah dan emosi. Perilaku agresif sebagai efek dari memuncaknya rasa emosi pada diri seseorang.
- b. *Instrumental aggression*, Perilaku agresif ini tidak ada hubungannya dengan perasaan marah. Perilaku agresif ini adalah instrumen untuk tujuan lain yang dirasa lebih menarik seperti uang atau posisi jabatan.

Aspek agresi menurut Morgan (2016) dapat dibagi menjadi delapan aspek, diantaranya

- a. Fisik, aktif, langsung dalam bentuk agresi

Adalah bentuk perilaku agresif yang dibuat langsung oleh pelaku agresif, misalnya seperti tikaman, menendang, memukul atau menembak orang.

b. Fisik, Aktif, Tidak langsung

Ini adalah bentuk agresi yang dibuat secara tidak langsung misalnya, seperti membuat jebakan kepada korbannya atau mempekerjakan seorang pembunuh.

c. Fisif, Pasif, Langsung

Perilaku agresif yang dilakukan secara fisik seperti mencegah orang lain mendapatkan tujuan yang diinginkan nya dan turut mengikuti aksi yang tidak diinginkan oleh pelaku seperti (meramaikan aksi demonstrasi).

d. Fisif, Pasif, Tidak langsung

Merupakan penolakan melakukan tugas-tugas yang seharusnya (misalnya: menolak berpindah ketika melakukan aksi duduk).

e. Verbal, Aktif, Langsung

Merupakan Bentuk agresi dengan kata kata contohnya seperti mencela orang lain yang dianggap sebagai korban.

f. Verbal, Aktif, Tidak langsung

Agresi yang yang dilakukan dengan kata kata dengan cara menyebarkan fitnah atau rumor yang negatif tentang orang lain.

g. Verbal, pasif, langsung

Bentuk agresi dengan menolak percakapan dengan orang lain, contohnya seperti menolak menjawab pertanyaan.

h. Verbal, pasif, tidak langsung

Contohnya seperti menolak membuat komentar verbal (misalnya: enggan berbicara kepada orang lain yang menyerang dirinya apabila pelaku dikritik secara tidak fair).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa agresif dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu agresif verbal dan agresif fisik. Agresif verbal adalah sebuah tindakan agresi dalam bentuk kata-kata seperti cacian dan makian, sedangkan agresif fisik adalah tindakan agresi dalam bentuk fisik contohnya seperti memukul dan menendang.

C. Remaja

Masa remaja adalah periode transisi perkembangan dari fase anak-anak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sosial. Remaja biasanya sibuk mencari jati diri dan fase menuju dewasa, membutuhkan kehadiran orang lain sebagai elemen yang penting bagi perkembangan mereka (Christofides, 2011).

Remaja menurut Hurlock (2011), terbagi atas tiga kelompok usia tahap perkembangan, yaitu:

a. *Early Adolescence* (remaja awal).

Remaja di rentang usia 12-15 tahun, fase ini adalah masa-masa negatif, karena pada masa ini terdapat sikap dan sifat negatif remaja yang tidak terlihat pada masa kanak-kanak, merasa bingung, cemas, takut dan gundah.

b. *Middle Adolescence* (remaja pertengahan).

Remaja dengan rentang usia 15-18 tahun, pada masa ini seorang remaja sedang mencari jati diri dengan mencari tahu hal yang belum pernah dilakukannya.

c. *Late Adolescence* (remaja akhir).

Remaja yang berkisar pada usia 18-21 tahun, pada fase ini, sifat dan sikap remaja mulai menalami kestabilan, mulai memahami arah kehidupan dan menyadari tujuan hidupnya.

Pada masa remaja, remaja merasa lebih senang untuk menghabiskan waktu bersama teman-teman sepermainan. Menurut Santrock (2011) dorongan untuk berafiliasi terlihat pada masa remaja penyebab nya karena manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi jika ingin hidupnya berjalan berjalan normal, seorang individu menyadari bahwa dirinya tidak mungkin dapat terlepas dengan orang lain.

Remaja adalah fase pencarian identitas diri yang membutuhkan peran dari keluarga, serta lingkungan Seperti teman sepermainan, di fase ini, remaja juga berada dalam kondisi kebingungan karena tidak mampu menentukan kegiatan yang memiliki manfaat untuknya dan rasa keingintahuan pada hal-hal yang tidak diketahui (Aprilia, Sriati & Hendrawati, 2018). Inilah penyebab remaja rentan mengalami masalah. Salah satu penyebab nya adalah kecanduan bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi. rasa khawatir akan ketinggalan informasi pada game yang sedang dimainkan sehingga terarah pada munculnya perilaku penggunaan yang berlebihan.

D. Pengaruh Kecanduan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju, contohnya seperti teknologi internet. Internet diciptakan untuk membantu dan mensejahterakan

masyarakat, Internet juga memberikan banyak fasilitas hiburan seperti untuk menonton film dan bermain *game online*,

Game online ialah suatu permainan pada komputer ataupun *smartphone* yang menggunakan jaringan internet untuk bermainnya (Andriani, 2011). Akan tetapi segala sesuatu pasti memiliki dampak positif dan negatif. *Game* pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengisi waktu senggang dan untuk mengatasi stres, akan tetapi *game online* juga dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan, hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal. *Game online* dapat menyebabkan dampak yang sangat fatal, terutama pada psikis remaja. Contohnya seperti *game* yang bertema kekerasan. *Game* yang mengandung konten kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif. Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan adanya masalah yang ditimbulkan dari kegiatan bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, ketidakmampuan mengontrol waktu, menurunnya pencapaian akademik, relasi sosial, masalah finansial, kesehatan, dan makna kehidupan lain yang lebih penting. Menurut King dan Delfabbro (2014), kecanduan *Game online* akan berdampak negatif bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* meliputi lima aspek, diantaranya aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek finansial.

Terdapat banyak penelitian yang menyatakan adanya efek negatif dari penggunaan *game online*, menurut Apriyanti (2015) faktor yang membuat remaja kecanduan *game online* salah satunya yaitu kecanduan, dan fitur *game* yang

menarik untuk menambah teman, sedangkan contoh perilaku agresif yang di tunjukan ketika bermain *game* seperti menendang, dan memukul, sedangkan perilaku agresif verbal yang di tunjukkan adalah berkata kata kasar. Sedangkan rasa emosional pada *game online* seperti marah di saat kalah bermain *game* dan rasa senang dan bangga saat memenangkan suatu *game* menyebabkan remaja menjadi penasaran dan merasa harus terus bermain *game* yang dapat mempengaruhi kecenderungan perilaku agresifnya. Seorang remaja akan cenderung menampilkan perilaku agresivitas baik agresif verbal mau pun agresif fisik saat mengalami kekalahan

Menurut Taylor (2012), agresif didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan untuk menyakiti orang lain. Sedangkan menurut Berkowitz (2012) menyatakan bahwa agresivitas atau perilaku agresif merupakan sebuah istilah umum yang banyak digunakan oleh orang-orang untuk mendefinisikan tindakan negatif, keras, kasar dan merusak, tanpa melihat sisi lain dari agresi. Secara umum, agresi adalah semua bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis.

Amanda (2016) melakukan penelitian dan membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari permainan *game online* terhadap perubahan perilaku agresif pada remaja dari seberapa lama waktu yang di butuhkan remaja untuk bermain *game*. Dan seberapa lama mengaplikasikan *game* pada kehidupan sehari-hari yang kemudian memunculkan sikap agresif dari kebiasaan bermain *game online*.

Pratiwi, Yakub dan Umari (2018) juga membuktikan bahwa remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* adalah individu yang memiliki

kecenderungan untuk memunculkan perilaku agresif seperti agresif fisik dan agresif verbal. Perilaku agresif bisa terjadi karena pada *game online* terdapat banyak kata-kata kasar yang biasa digunakan untuk hinaan sesama pemain atau musuh. kata-kata kasar tersebut biasanya menjadi penyebab emosi dan perdebatan antar pemain dan tidak jarang berakhir dengan ancaman ataupun perkelahian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan perilaku agresif lebih rentan terjadi pada remaja. Dimana masa remaja adalah masa pengamatan terhadap dunia sosial dan belajar atau yang biasa disebut dengan *auto social learning*, seorang individu dapat belajar dari internet, salah satunya melalui *game online*, banyak *game* di internet yang mengandung konten kekerasan di dalamnya, kekerasan pada *game* biasanya ditunjukkan secara fisik dan verbal, hal ini dapat mengakibatkan seseorang meniru adegan di *game* tersebut, sehingga perilaku agresif seorang individu cenderung muncul berbentuk serangan secara fisik dan verbal.

E. Hipotesis

Berdasarkan hasil uraian di atas, peneliti mengajukan hipotesis bahwa:

Ha: Terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB.

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Kecanduan *Game Online*.
2. Variabel terikat (Y) : Perilaku Agresif

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan *Game Online*

Lemmens, Valkenburg & Peter (2016) menyatakan pengertian dari kecanduan *game* ialah penggunaan komputer atau *gadget* secara berlebihan dan berulang ulang yang mengakibatkan timbulnya masalah pada aspek sosial dan emosional pada pemain *game*, serta tidak mampu mengontrol penggunaan *game* secara berlebihan. Data variabel kecanduan *game online* pada penelitian ini didapatkan dengan menggunakan aspek kecanduan *game* dari teori Lemmens Valkenburg dan Peter yaitu *salience* (arti), *tolerance* (toleransi), modifikasi *mood*, *relapse* (pengulangan) *withdrawal* (penarikan) *conflict* (konflik), dan *problem* (masalah)

2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perilaku atau kecenderungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Data pada variabel perilaku agresif pada penelitian ini diperoleh

berdasarkan aspek menurut teori dari Buss dan Perry (1994). Teori tersebut mengukur empat aspek dari perilaku agresif, yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan.

C. Populasi.

Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah jumlah keseluruhan responden yang terdiri atas objek subjek yang memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh penelitian, kemudian dapat diteliti dan disimpulkan, adapun responden dalam penelitian ini terdiri dari remaja komunitas Dewantara E-Sport MLBB yang berjumlah 38 orang.

D. Sampel

Sugiyono (2018) mendefinisikan sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Agar dapat menggambarkan secara tepat variabel yang diteliti, maka peneliti mengambil semua populasi sebagai sampelnya. Teknik penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode sampel jenuh. Sugiyono (2018) mendefinisikan sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampelnya. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi remaja di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB yang berjumlah 38 orang.

E. Metode Pengambilan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk pengumpulan data dengan jenis kuantitatif atau metode skala. Dan menggunakan satu kali uji coba atau yang biasa di sebut *try out* terpakai. Subjek diminta untuk merespon sejumlah pernyataan tertulis yang sesuai dengan dirinya berdasarkan pilihan jawaban yang

tersedia. Bentuk pernyataan yang digunakan adalah pernyataan yang jawabannya dan isiannya telah dibatasi atau ditentukan dengan harapan subjek akan memberikan respon atas pernyataan tersebut.

Skala yang dipilih pada penelitian ini ialah skala likert yang terdiri dari empat alternatif pilihan jawaban dan disajikan dalam bentuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Bobot penilaian untuk *favorable* adalah: Sangat Sesuai (SS) = 4, Sesuai (S) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2, Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1. Sedangkan untuk *unfavorable* adalah Sangat Sesuai (SS) = 1, Sesuai (S) = 2, Tidak Sesuai (TS) = 3, Sangat Tidak Sesuai (STS) = 4.

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* akan diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* diukur menggunakan aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens (2016). Skala kecanduan *game online* memiliki alternatif pilihan jawaban SS, S, TS, dan STS.

Tabel 1
Blue Print Skala Kecanduan *Game Online*

Aspek	Indikator
<i>Saliency</i> (arti)	1. Selalu memikirkan <i>game</i> yang sedang dimainkan.
	2. Menggunakan banyak waktu luang untuk bermain <i>game</i> .
<i>Tolerance</i> (toleransi)	1. Tidak dapat berhenti bermain <i>game</i> jika sudah memainkannya.
	2. Waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> semakin bertambah.
Modifikasi Mood	1. Menggunakan <i>game</i> untuk mengurangi stress dan perasaan tertekan sehingga merasa lebih baik.
<i>Relapse</i> (Pengulangan)	1. Tidak mampu mengurangi intensitas bermain <i>game online</i> .
	2. Mengalami kegagalan dalam mengurangi waktu bermain <i>game</i> .

<i>Withdrawal</i> (Penarikan)	1. Tidak mampu menarik diri dari permainan <i>game online</i> .
<i>Conflict</i> (Konflik)	1. Memiliki permasalahan dengan orang sekitarnya (teman, keluarga, dll) karena bermain <i>game</i> .
	2. Berbohong mengenai intensitas bermain <i>game</i>
<i>Problem</i> (Masalah)	1. Waktu tidur terganggu akibat <i>game</i>
	2. Mengabaikan aktivitas lain saat bermain <i>game</i> .

2. Skala Perilaku Agresif

Agresivitas akan diukur dengan skala agresivitas berdasarkan aspek dari teori menurut Buss dan Perry (1994) skala ini mengukur empat aspek dari perilaku agresif, menurut Buss dan Perry yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.

Skala agresivitas masing-masing memiliki alternatif pilihan jawaban SS,S, TS, dan STS.

Tabel 2
Blue Print Skala Perilaku Agresif

Aspek	Indikator
Agresi fisik	Melukai orang lain secara fisik, contohnya seperti memukul menendang.
Agresi verbal	Melukai orang lain dengan kata kata contohnya seperti memaku mengejek mengumpat membentak dan menghardik
Kemarahan	Menunjukkan kemarahan
Permusuhan	Menunjukkan permusuhan

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah salah satu bagian penting yang harus dilakukan untuk mendapatkan skala yang valid. Menurut Azwar (2014) validitas atau biasa juga

disebut dengan validasi adalah suatu cara untuk mengetahui keakuratan skala ditinjau dari tujuan ukurnya. Dalam melakukan penyusunan instrumen terlebih dahulu ditentukan indikator-indikator yang digunakan sebagai tolak ukur dan item pertanyaan atau pernyataan, semakin jelas indikator ini, maka pengukuran dari konstruk yang akan diukur akan semakin jelas pula.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah teori yang menunjukkan hasil pengukuran yang tetap konsisten apabila telah dilakukan pengukuran ulang terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Azwar 2014). Tinggi rendahnya reliabilitas, ditunjukkan oleh angka yang disebut koefisien reliabilitas, semakin tinggi koefisien korelasi antara hasil ukur tersebut maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel.

G. Analisis Data

Analisis data dalam mencari pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB, menggunakan analisis regresi sederhana, sesuai dengan hipotesis dan tujuan penelitian yaitu mencari pengaruh. Menurut Sugiyono (2018) regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Selanjutnya data yang diperoleh akan diuji dengan uji syarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2013) uji normalitas dilaksanakan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel

dependen ataupun keduanya memiliki distribusi data yang normal ataupun tidak normal. Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. Pada uji normalitas pengujian dilakukan dengan memakai uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* yaitu dengan syarat apabila nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data tersebut memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Menurut Sugiyono (2018) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear ataupun tidak linear secara signifikan. Uji linearitas dilaksanakan dengan *test of linearity*. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada $\text{linearity} \leq 0,05$, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Regresi

Pengujian regresi pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Peneliti akan menggunakan bantuan komputer sebagai keakuratan pengolahan data yaitu program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) seri 23.0 *for windows* untuk menganalisis pengaruh antara kedua variabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Orientasi kancan penelitian adalah salah satu tahapan yang wajib dilakukan sebelum melakukan penelitian. Orientasi kancan adalah deskripsi mengenai lokasi penelitian meliputi lokasi penelitian, responden penelitian dan segala informasi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, Orientasi kancan bertujuan untuk mengetahui kancan penelitian secara detail sehingga dapat membantu dan mempermudah peneliti dalam menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk mendapatkan informasi tentang fenomena-fenomena permasalahan penelitian yang dibutuhkan, peneliti awalnya melakukan observasi dan wawancara yang mengacu pada sampel yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan kepada 38 populasi remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB yang sering berkumpul di Tootor Coffe di Jalan Nunang antara, Kabupaten Aceh Tengah.

1. Profil Komunitas Dewantara E-sport MLBB

Komunitas Dewantara E-sport MLBB merupakan salah satu komunitas *game online* yang berpusat di Kabupaten Aceh tengah yang dibentuk pada bulan Maret 2019. Awalnya komunitas ini adalah perkumpulan para pemain *game Mobile Legend Bang Bang* di salah satu Kafe di Kota Takengon, yang hanya berkumpul untuk sekedar bermain *game* bersama, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi maka para pemain *game* tersebut membuat sebuah komunitas yang dinamakan Dewantara E-sport MLBB.

Tujuan dibentuknya komunitas Dewantara E-sport MLBB adalah sebagai wadah bagi para pemain *game* untuk menyalurkan bakat dan untuk mengikuti turnamen *game online* baik secara regional maupun nasional, selain itu komunitas ini digunakan sebagai batu loncatan sebelum para pemain *game* tersebut direkrut oleh komunitas *game* lain yang lebih profesional dibandingkan komunitas tersebut. Komunitas ini memiliki jumlah anggota remaja aktif sebanyak 38 orang. Persyaratan untuk menjadi anggota Dewantara E-sport MLBB adalah pemain *game* aktif yang memiliki ranking yang tinggi pada *game* dan bersedia mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

Komunitas Dewantara E-sport MLBB telah beberapa kali mengikuti perlombaan *game online* tingkat Nasional maupun provinsi, salah satunya yang diselenggarakan oleh ML Acynonyx Community Jakarta pada Desember 2019. Dalam turnamen ini Komunitas Dewantara E-sport MLBB hanya mampu meraih peringkat 5 besar. Setelah mengikuti turnamen Komunitas Dewantara E-sport MLBB mendapat sambutan positif oleh kalangan pecinta *game* mobile legend sehingga jumlah keanggotaanya terus bertambah dalam setiap waktu.

2. Visi, Misi Komunitas Dewantara E-sport MLBB

a. Visi Komunitas Dewantara E-sport MLBB

- 1) Menjadi sebuah wadah, perkumpulan atau keluarga bagi para pemain *game*.
- 2) Menjadi tim *e-sports* professional yang dapat bertanding di taraf nasional maupun internasional.

b. Misi Komunitas Dewantara E-sport MLBB

- 1) Menyalurkan potensi dan bakat pemain *game* melalui permainan *game online*.
- 2) Penguatan kelompok pemain *game* dalam upaya memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.
- 3) Meningkatkan kebersamaan dan membangun relasi antar sesama anggota.

B. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan penelitian, persiapan penelitian adalah penjelasan singkat penelitian yang bersifat menyeluruh mengenai keadaan dan kancah penelitian. Peneliti melakukan persiapan matang yang berguna untuk menghindari kesalahan yang tidak diharapkan saat melakukan proses penelitian. Berikut adalah pejabaran persiapan penelitian :

1. Persiapan Awal

Persiapan penelitian dimulai dari melakukan penyusunan skala berdasarkan teori yang telah ada, yang selanjutnya digunakan dalam pengambilan data penelitian, mengurus perizinan kepada pihak pengurus Komunitas Dewantara E-sport, dan melaksanakan uji coba terpakai (*try out* terpakai), setelahnya peneliti melakukan proses penelitian hingga selesai. Peneliti mendapatkan surat izin melakukan uji coba (*try out*) yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan nomor surat 173/UM.M6/F/2021 pada tanggal 1 Juli 2021. Surat tersebut ditujukan kepada Pengurus Komunitas

Dewantara E-sport MLBB untuk selanjutnya diberikan izin melakukan uji coba (*try out*) skala di komunitas tersebut.

2. Penyusunan Alat Ukur

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif dengan menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Aitem skala kecanduan bermain *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan bermain *game online* menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2016) yang terdiri dari 40 aitem. Sedangkan aitem skala perilaku agresif disusun berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif yang disusun oleh Buss dan Perry (1994) yang terdiri dari 40 aitem.

C. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di Komunitas Dewantara E-sport MLBB dalam kurun waktu kurang lebih 1 (satu) minggu, dari tanggal 5 Mei sampai tanggal 11 Mei 2021. Pembagian skala penelitian dilakukan secara online kepada seluruh anggota komunitas dengan cara membagikan link Google form yang selanjutnya dibagikan kepada 38 sampel yang akan diteliti. Setelah skala telah selesai di isi dan di kumpulkan, selanjutnya peneliti melakukan olah data menggunakan program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows*.

Adapun hambatan yang peneliti temukan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah para anggota komunitas tidak seluruhnya berkumpul dalam satu ruang pertemuan sehingga harus membuat kesepakatan terlebih dahulu untuk

berkumpul. Bahkan banyak dari anggota komunitas yang berdomisili diluar kota dan sedang memiliki kesibukan sehingga harus dilakukan penelitian secara *online*.

D. Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas. Uji validitas memiliki tujuan untuk mengukur kelayakan pada sebuah aitem. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan penilaian pakar (*expert judgement*) yaitu dua orang dosen pembimbing yang akan menilai kelayakan dan merekomendasikan aitem yang akan digunakan untuk uji coba. Setelah melaksanakan uji coba maka peneliti menanyakan kembali kepada *expert judgement* tentang validitas hasil uji coba tersebut, setelah *expert judgement* menyatakan bahwa aitem tersebut valid dan layak digunakan maka dapat dilakukan penelitian.

b. Diskriminasi Aitem Uji Coba

Diskriminasi aitem dilaksanakan untuk melihat aitem yang gugur dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* atau nilai korelasi di bawah 0,3, sesuai dengan taraf ketentuan aitem yang memiliki nilai di atas 0,3 dapat dilanjutkan dan digunakan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan aitem valid yang digunakan pada skala kecanduan bermain *game online* sebanyak 40 aitem, hanya tersisa 29 aitem yang layak sedangkan jumlah

aitem yang gugur sebanyak 11 aitem. Hasil analisis data aitem skala kecanduan bermain *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan Bermain *Game online* Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Salience</i> (arti)	1, 2, 5, 6	3, 4, 7, 8	8
2.	<i>Tolerance</i> (toleransi)	9, 10, 13, 14	11, 12, 15, 16	8
3.	Modifikasi <i>Mood</i>	17, 19	18, 20	4
4.	<i>Relapse</i> (Pengulangan)	21, 24, 26, 27	22, 23, 25, 28	8
5.	Withdrawl (penarikan)	29	30	2
6.	<i>Conflict</i> (Konflik)	31, 33, 35	32, 34, 36	6
7.	<i>Problem</i> (Masalah)	37, 39	38, 40	4
Total		20	20	40

Ket : Nomor yang dicetak tebal merupakan aitem yang tidak valid

Tabel 4
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan Bermain *Game online* Setelah Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1.	<i>Salience</i> (arti)	1, 5, 3, 4, 7, 8	2, 6	8
2.	<i>Tolerance</i> (toleransi)	9, 10, 13, 14, 11, 12, 15, 16		8
3.	Modifikasi <i>Mood</i>	19	17, 18, 20	4
4.	<i>Relapse</i> (Pengulangan)	24, 26, 27, 22, 28	21, 23, 25	8
5.	Withdrawl (penarikan)	29, 30		2
6.	<i>Conflict</i> (Konflik)	33, 35, 32	31, 34, 36	6
7.	<i>Problem</i> (Masalah)	37, 39, 38, 40		4
Total		29	11	40

Sedangkan skala perilaku agresif dari total 40 aitem yang di uji , tersisa 36 aitem dan 4 aitem lainnya gugur. Hasil analisis data aitem skala perilaku agresif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Perilaku Agresif
Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Agresi Fisik	1.2.4.5.8	3 .6.7.9.10	10
2.	Agresi Verbal	15 .16.17.18.20	11.12.13.14.19	10
3.	Kemarahan	21.23.26.29.30	22.24.25. 27 .28	10
4.	Permusuhan	31.33.36.37.39	32. 34 .35. 38 .40	10
Total		20	20	40

Ket : Nomor yang dicetak tebal merupakan aitem yang tidak valid

Tabel 6
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Perilaku Agresif Setelah Aitem Tidak
Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1.	Agresi Fisik	1, 2, 4, 5, 8, 6, 7, 9, 10	3	10
2.	Agresi Verbal	16, 17, 18, 20, 11, 12, 13, 14, 19	15	10
3.	Kemarahan	21, 23, 26, 27, 29, 30, 22, 24, 25, 28		10
4.	Permusuhan	31, 33, 36, 37, 39, 32, 35, 40	34, 38	10
Total		36	4	40

Setelah mendapatkan aitem-aitem yang valid dan yang gugur, selanjutnya dilakukan penghapusan atau mendiskriminasi aitem yang gugur. Penghapusan aitem gugur yang dilakukan tidak mengurangi perwakilan aspek dalam kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya, sehingga pernyataan-pernyataan pada skala kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif masih tetap mewakili setiap aspek yang telah dibuat dalam *blueprint*.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan Koefisien Formula *Alphacronbach* sesuai teori yang di paparkan oleh Azwar (2014). Hasil uji reliabilitas dari skala kecanduan bermain *game online* sebelum mendiskriminasi aitem gugur, menunjukkan hasil yang *reliabel* dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,854. Setelah mendiskriminasi aitem yang tidak valid tersisa menjadi 29 aitem dengan koefisien reliabilitas naik hingga 0,904. Sedangkan hasil uji

reliabilitas dari skala perilaku agresif sebelum mendiskriminasi aitem gugur menunjukkan hasil *reliabel* dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,920. Kemudian setelah mendiskriminasi aitem gugur tersisa menjadi 36 aitem dengan koefisien reabilitas naik hingga 0,933. Hasil dari uji reabilitas tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga skala kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel serta layak dipakai sebagai instrumen penelitian.

Tabel 7
Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

Skala	Formula <i>Alpha Cronbach</i>	Jumlah
Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	0,854	40
Perilaku Agresif	0,920	40

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2021

Tabel 8
Hasil Uji Reliabilitas Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

Skala	Formula <i>Alpha Cronbach</i>	Jumlah
Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	0,904	29
Perilaku Agresif	0,933	36

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2021

2. Deskripsi Responden Dan Data Penelitian

a. Deskripsi Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah anggota remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Populasi responden penelitian adalah 38 orang anggota. Penentuan jumlah responden pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh (*sensus*) menurut Sugiyono (2018) yaitu metode penarikan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

b. Deskripsi Data Penelitian

1. Kategori Hasil Skala Kecanduan Bermain *Game Online* dan Perilaku Agresif

Deskripsi data penelitian berfungsi untuk mengetahui karakteristik data pokok yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti juga mengelompokkan kategori kecanduan bermain *game online* kedalam tiga kategori, diantaranya kategori rendah, kategori sedang dan kategori tinggi. Deskripsi data diperoleh dari nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Nilai Mean dan SD dari variabel kecanduan bermain *game online* di antaranya:

Tabel 9 Deskripsi Nilai Variabel Kecanduan Bermain *Game online* & Perilaku Agresif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	38	37.00	100.00	61.2632	13.85189
Perilaku Agresif	38	36.00	130.00	73.5000	20.18931
Valid N (listwise)	38				

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2021

Untuk menentukan batasan dari ketiga kategori tersebut peneliti menggunakan rumus yang di paparkan oleh Azwar (2010) sebagai berikut:

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

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

$$\text{Tinggi} = (\bar{X} + 1.SD) \leq X$$

1) Kecanduan Bermain *Game Online*

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (61,26 - 13.85) \\ &= X < 47,41 \text{ (dibulatkan 47)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= (61,26 - 13.85) \leq X < (61,26 + 13.85) \\ &= 47 \leq X < 75,11 \text{ (dibulatkan 75)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= (61,26 + 13.85) \leq X \\ &= 75 \leq X \end{aligned}$$

2) Perilaku Agresif

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (73.5 - 20.18) \\ &= X < 53,32 \text{ (dibulatkan 53)} \\ \text{Sedang} &= (73.5 - 20.18) \leq X < (73.5 + 20.18) \\ &= 53 \leq X < 93,68 \text{ (dibulatkan 94)} \\ \text{Tinggi} &= (73.5 + 20.18) \leq X \\ &= 94 \leq X \end{aligned}$$

Selanjutnya dilakukan proses pengkategorian dengan menggunakan norma sebagai berikut:

Tabel 10
Norma pengkategorian

No.	Kategori	Standar Perhitungan Interval	Hasil Perhitungan Interval	
			Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresi
1.	Rendah	$X < (M - 1.SD)$	$X < 47$	$X < 53$
2.	Sedang	$X < (M - 1.SD) \leq X < (M + 1.SD)$	$47 \leq X < 75$	$53 \leq X < 94$
3.	Tinggi	$(M + 1.SD) \leq X$	$75 \leq X$	$94 \leq X$

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui rentang frekuensi data variabel Kecanduan *game online* yang dapat dikategorikan rendah dengan nilai (37-46), kategori sedang (47-75), dan kategori tinggi (76-100). Sementara rentang frekuensi data penelitian variabel perilaku agresif yang termasuk dalam kategori rendah dengan nilai (36-53), sedang (54-94), dan tinggi (95-130). Sebagaimana pada uraian berikut ini:

Table 11. Kategori Data Penelitian

Variabel	Rentang Frekuensi Persentase Data Penelitian			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	5 (13,16%)	29 (76,32%)	4 (10,53%)	38
Perilaku Agresif	10 (26,32%)	26 (68,42%)	2 (5,26%)	38

Sumber: Olah data SPSS version 23 windows, tahun 2021

Dari Tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa variabel kecanduan *game online* pada Komunitas Dewantara E-sport MLBB dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu kategori rendah sebanyak 5 orang dengan persentase 13,16%, kategori sedang sebanyak 29 orang dengan persentase sebesar 76,32% dan kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 10,53%. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sebagian besar anggota komunitas dikatakan sedang.

Selanjutnya variabel Perilaku Agresif juga dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu kategori rendah sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 26,32%, kategori sedang sebanyak 26 orang dengan persentase sebesar 68,42%, dan kategori tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 5,26%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif pada anggota komunitas dapat dikategorikan sedang dengan persentase sebesar 68,42%. Hasil ini sama dengan hasil yang diperoleh pada variabel kecanduan *game online* yaitu sebagian besar anggota remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB juga memiliki tingkat perilaku agresif pada kategori sedang dengan persentase sebesar 76,32%.

3. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini memakai teknik *Kolmogorov Smirnov Test*, dengan tujuan untuk melihat sebaran data suatu kelompok berdistribusi normal atau tidak (Ghazali, 2013). Ketentuan aitem yang dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $p > 0,05$ dan dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai $p < 0,05$. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas pada kedua variabel:

Tabel 12
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan <i>Game online</i>	Perilaku Agresif
N		38	38
Normal Parameters ^a	Mean	61.2632	73.5000
	Std. Deviation	13.85189	20.18931
Most Extreme Differences	Absolute	.110	.128
	Positive	.110	.128
	Negative	-.063	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		.680	.789
Asymp. Sig. (2-tailed)		.744	.563

Sumber: Olah data *SPSS 23.0 For windows*, tahun 2021

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *Kolmogorov Smirnov Test* di atas dapat diketahui bahwa hasil pada variabel kecanduan bermain *game online* menunjukkan nilai 0,680 dengan nilai signifikansi $p = 0,744$ dan variabel perilaku agresif menunjukkan nilai 0,789 dengan nilai signifikansi $p = 0,563$ yang artinya kedua data tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikansi $p > 0,05$.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *Test For Linierity*, uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan linier atau tidak nya kedua

variabel secara signifikan. Dua variabel dinyatakan linier apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ dan dinyatakan tidak linier apabila nilai signifikansi $p > 0,05$. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13
Hasil Uji Linieritas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif * Kecanduan <i>Game online</i>	Between Groups	(Combined)	12182.333	27	451.198	1.556	.235
		Linearity	3287.414	1	3287.414	11.339	.007
		Deviation from Linearity	8894.920	26	342.112	1.180	.410
	Within Groups		2899.167	10	289.917		
	Total		15081.500	37			

Sumber: Olah data *SPSS 23.0 For windows*, tahun 2021

Berdasarkan tabel hasil uji linieritas di atas, dapat diketahui bahwa variabel kecanduan *game online* dan variabel perilaku agresif menunjukkan nilai F sebesar 11,339 dengan nilai signifikansi 0,007 atau nilai $p < 0,05$ yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang linear. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif memiliki hubungan yang linier.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji linieritas dilakukan, maka dilanjutkan dengan melakukan uji regresi yang berguna untuk melihat pembuktian dari banyaknya sumbangan atau pengaruh variabel bebas yaitu kecanduan bermain *game online* terhadap variabel terikat yaitu perilaku agresif. Teknik uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linier sederhana. Karena berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa kedua variabel memiliki distribusi data yang normal. Teknik regresi linier sederhana memiliki ketentuan apabila nilai

signifikansi $p < 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian, sebaliknya apabila nilai $p > 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan di antara kedua variabel penelitian. Berikut tabel hasil uji hipotesis yang telah di lakukan :

Tabel 14
Hasil Uji Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.467 ^a	.218	.196	12.41848	.218	10.034	1	36	.003

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2021

Berdasarkan hasil pengolahan data uji regresi di atas, dapat diketahui bahwa kecanduan bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif . Hal ini dilihat dari nilai R Square sebesar 0,218 dengan nilai F hitung sebesar 10,034 pada batasan nilai Sig 0,003 yang artinya kecanduan bermain *game online* secara positif dapat meningkatkan perilaku agresif sebesar 21,8% sedangkan 79,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dilibatkan dalam model penelitian ini seperti pengaruh lingkungan dan pola asuh orang tua.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Berdasarkan hasil uji analisis regresi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada anggota Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Hal tersebut sesuai dengan statistik yaitu nilai R Square sebesar 0,218 dengan nilai F hitung sebesar 10,034 dan nilai Sig 0,003 yang artinya kecanduan bermain *game*

online secara positif dapat meningkatkan perilaku agresif sebesar 21,8% sedangkan 79,2% sisanya di pengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti di dalam penelitian ini.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif masih kurang dominan, terbukti dari hasil uji regresi dengan persentase sebesar 21,8% yang menunjukkan bahwa sebagian besar perilaku agresif pada remaja di Komunitas Dewantara E-Sport masih dalam kategori sedang, karena masih banyak faktor lain yang turut mempengaruhi perilaku agresif pada anggota Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Salah satunya adalah faktor lingkungan seperti pola asuh orang tua, teman sepermainan, jenis kelamin, dan proses imitasi yang dapat menjadi penghambat atau fasilitator bagi timbulnya perilaku agresif (Walsh 2011). Selain itu faktor-faktor lain yang ikut mempengaruhi perilaku agresif pada anggota Komunitas Dewantara E-sport MLBB di antaranya adalah frustrasi, keinginan untuk menarik perhatian, kebutuhan akan perlindungan karena merasa tidak aman, dan pengaruh pola asuh orang tua yang agresif (Soemantri dalam Murti, 2012).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan juga diketahui nilai korelasi sebesar 46,7%, artinya hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif adalah positif dengan tingkat elastisitas sebesar 46,7%. Dengan demikian jika kecanduan bermain *game online* dapat meningkat 1% maka akan terjadi kecenderungan untuk meningkatkan perilaku agresif sebesar 0,467%. Karena berada di bawah 50%, maka dampak kecanduan bermain *game online*

secara positif terhadap perilaku agresif dapat dikategorikan sedang atau masuk dalam kategori 0,40 – 0,599 (Sugiyono, 2015).

Sebagaimana teori yang sudah dijelaskan oleh Ifdil (2018), menyebutkan *game online* sering menjadi penyebab munculnya emosi bagi para penggunanya, kata-kata kasar, hinaan dan *bully-an* yang banyak terdapat di dalam *game online* sering kali menjadi pemicu meningkatnya emosi pemain *game*. Permainan *game online* sering sekali menjadi masalah bagi perkembangan individu. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan dan mengalami perubahan sikap dan perilaku akibat permainan tersebut terutama *game* yang mengandung konten kekerasan, termasuk mempengaruhi perilaku agresif di dalam nya. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu di antaranya penelitian Fasya (2017), penelitian Haqq (2016) dan penelitian yang dilaksanakan oleh Rondo tahun 2019. Hasilnya menjelaskan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Remaja yang sering bermain *game* yang mengandung kekerasan akan memicu pikiran agresif.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Amanda (2016) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari *game online* terhadap perubahan perilaku agresif pada remaja dari seberapa lama waktu yang dibutuhkan remaja untuk bermain *game*. Serta seberapa lama mengaplikasikan *game* pada kehidupan sehari-hari yang kemudian memunculkan sikap agresif dari kebiasaan bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena remaja yang mengalami kecanduan *game online* adalah individu yang memiliki kecenderungan untuk memunculkan perilaku agresif seperti agresif fisik dan agresif verbal.

Perilaku agresif bisa terjadi karena pada *game online* terdapat banyak kata kata kasar yang biasa digunakan untuk menghina sesama pemain atau musuh. Kata-kata kasar tersebut biasanya menjadi penyebab emosi dan perdebatan antar pemain dan menyebabkan terjadinya agresif fisik seperti pemukulan dan perkelahian (Pratiwi, Yakub dan Umari, 2018).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB. Artinya kecanduan *game online* dapat mengakibatkan perilaku agresif pada remaja. Hal ini dapat dilihat dari nilai R Square sebesar 0,218 dengan nilai F hitung sebesar 10,034 pada batasan nilai Sig 0,003, yang artinya kecanduan bermain *game online* dapat meningkatkan perilaku agresif sebesar 21,8% sedangkan 79,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dilibatkan dalam model penelitian ini seperti faktor pola asuh orang tua, faktor keluarga, faktor kepribadian, faktor lingkungan serta faktor lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh secara keseluruhan, maka ada beberapa pandangan peneliti yang dapat dijadikan saran, di antaranya:

1. Bagi Komunitas Dewantara E-sport MLBB

Setelah diketahui tingkat atau kadar kecanduan bermain *game online* maupun perilaku agresif yang masih dominan berada dalam kategori sedang, maka disarankan kepada pengurus Komunitas Dewantara E-sport MLBB untuk memiliki aturan waktu atau manajemen waktu dan mengadakan aktivitas lainnya yang bersifat positif baik aktivitas sosial maupun rekreasi untuk menekan terjadinya kecenderungan perilaku agresif pada anggota komunitas. Disarankan

juga kepada para anggota remaja di Komunitas Dewantara E-sport MLBB sebaiknya memberikan batasan waktu agar tidak berlebihan dalam bermain game online bertema kekerasan, untuk menghindari munculnya perilaku agresif. Anggota Remaja Komunitas juga harus faham mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif, sehingga dapat mengetahui bahwa perilakunya termasuk dalam bentuk perilaku agresif yang dapat memberikan dampak negatif baik dari segi pribadi maupun lingkungan sosial.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif telah dilakukan dan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh di antaranya keduanya. Sehingga bagi peneliti selanjutnya mungkin dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda dan menambahkan variabel-variabel lainnya yang relevan dan menambah populasi yang lebih maksimal sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat merancang aitem pertanyaan aktivitas bermain *game online* dan perilaku agresif yang lebih *update* dan relevan dengan kejadian yang terjadi sehingga aitem yang dibuang bisa lebih sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani A, M Ikhsan & I B Ansari. (2016). Peningkatan kemampuan pemahaman dan motivasi siswa SMP melalui modal missouri mathematics proyek (MPP) dengan menggunakan game matematika online. *Jurnal Didaktik Matematika*, 56-63.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif di samarinda. *EJurnal Ilmu Komunikasi*, 290-304.
- Aprilia R, S. A. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja . *Jurnal of nursing care*, 1.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian* . Yogyakarta: 2014.
- Berkowitz. (2012). *Agresi : Sebab akibatnya*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Bower. (2011). *Perilaku agresif*. Jakarta: Erlangga.
- Brand J E, T. S. (2018). *Agreessive*. Sidney: Digital Australia.
- Buss A H & Perry M P. (1994). The aggression questionnaire. *Jurnal of pesonality and social psychology*, 452-459.
- Christofides E Muise & Desmarais. (2011). Information disclosure and control. *Journal of cyberpsychology*, 1-5.
- Fasya H Yasin Hafid & Amelia. (2017). Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak anak di remaja di kota makassar. *Hassanuddn Student Journal*, 127-134.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi kelompok. *Jurnal bimbingan & konseling*, 115-123.
- Ghazali. (2012). *Apkasi Analisis multivariat dengan program IBM SPSS*. Semarang: 13-29.
- Ghumam D & Griffiths, M. D. (2011). A cross genre study of online gaming. *Jurnal Of Cyber Behavior*, 13-29.
- Haqq, A. T. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresifitas. *Jurnal doctoral*, 11-21.

- Hidayati, N. W. (2016). Hubungan harga diri dan konformitas teman sebaya dengan kenakala remaja. *Jurnal penelitian pendidikan*, 15-22.
- Hizmawati, & A. (2013). Faktor penyebab agresivitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Makassar. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*, 9.
- Hollingdale & T Grimeyer, J. (2014). *The effect of oonline violent video games on levels of aggression*. Jakarta: Plos one.
- Hurlock, B. E. (2011). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ivory, F. &. (2014). Awarness of risk factor for digital games adiction. *International jurnal of mental health*, 585-589.
- J, A. R. (2012, Februari 2). *Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/08/25/18283081/perampok-pusat-gadai-di-tangerang-pakai-korek-berbentuk-pistol-saat>
- Jaya, T. P. (2020, Mai 28). *Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2020/05/28/14285021/sering-bertengkar-saat-main-game-online-dua-remaja-bunuh-temannya?page=all>
- Jong, D. W. (2017). *Pendekatan pedagogik & didaktif pada siswa dan masalah gangguan perilaku*. Depok: Prenada Media.
- Keldefert-winter, D. (2011). Addiction or coping process. *Journal psychiatry and clinical neurosciensis*, 459-466.
- King D L, D. D. (2014). Sleep interference effect of pathological electronic media use during adolescence. *Jounrnal of mental health and addictions*, 21-35.
- Lee, J. E. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of addiction nursing*, 208-215.
- Lemmens Valkenburg, &. J. (2016). Addiction scale for adolecents. *Media Psychology*, 77-95.
- Masya, &. C. (2016). Faktor faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada siswa madrasah aliyah negri prabumulih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal bimbingan dan konseling*, 103-118.
- Morgan, R. A. (2016). *Introduction to psychologi*. New York: McGraw-Hill.
- Myers & David G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ondang, G. L. (2020). Dampak game terhadap motivasi belajar. *Jurnal of social and culture*, 61-68.
- Primartantyo. (2012). Kecanduan game pada anak. *Jurnal psikologi*, 19-23.

- Priyoto. (2014). *Teori sikap dan prilaku dalam kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan game online dengan perilaku agresif remaja awal di kota Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 37-46.
- Rondo, A. A. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA 2 ratahan. *Jurnal keperawatan*, 1.
- Rudhiati, H. A. (2015). Hubungan kecanduan game dengan daya penglihatana anak. *jurnal keperawatan*, 12-17.
- Santrock, & J. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soemantri, T. S. (2012). *Psikologi anak luar biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Strickland, A. A. (2017). *Alexithyma among perpetrators of violent in australia*. Sidney: 207-220.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supendi, P. (2018). *Fun game*. Depok: Penebar Swadaya.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *jurnal curere*, 1.
- Taylor, S. E. (2011). *psikologi sosial*. Jakarta: Kencana pradana media grup.
- Thalib, B. S. (2017). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif* . Jakarta: Kencana grup.
- Van Rooij, A. J. (2011). Online video game addiction. *Jurnal of addiction*, 205-222.
- Walsh D A, & G. (2011). Media violence, physical aggression . *Jurnal psikologi*, 193-206.
- Winstern, A. M. (2010). Computer and game addiction. *Jurnal of drug and alcohol abuse*, 268-276.
- World, H. O. (2018, June 2). *WHO*. Retrieved from WHO: <http://www.who.int/features/qa/gamingdisorder/en/>
- Young, K. S. (2010). Understanding online game addiction and treatment. *Jurnal of family therapy*, 85-90.
- Yusri, R. Y. (2013). Studi tentang perilaku agresif siswa. *Jurnal ilmiah konseling*, 243-249.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala *Try Out* Kecanduan *Game Online* dan Perilaku Agresif PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Saya Ilham Ramadhan, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh ingin melakukan survei kepada teman-teman Komunitas Dewantara E-Sport MLBB. Survei ini bertujuan untuk melihat adakah Pengaruh *Game Online* Terhadap Agresifitas. Teman-teman dimohon untuk mengisi skala yang telah disediakan. Besar harapan saya bahwa teman-teman bersedia untuk membantu saya.

Sesuai etika dalam penelitian, semua data baik identitas pribadi maupun data yang saya peroleh dari kuesioner ini akan dijaga kerahasiaannya yang semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian.

Survei ini tidak memiliki jawaban benar atau salah, diharapkan teman-teman dapat mengisi dengan jujur dan apa adanya sesuai gambaran keadaan teman-teman saat ini. Skala ini terbagi menjadi dua bagian. Sebelum memulai pengisian skala, silakan mengisi lembar identitas terlebih dahulu.

LEMBAR IDENTITAS

Nama : (boleh inisial)

Usia :tahun

Alamat :

.....,

(.....)

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama. Setiap pernyataan dalam skala dilengkapi empat pilihan jawaban: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

1. STS berarti teman-teman merasa **sangat tidak sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
2. TS berarti teman-teman merasa **tidak sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
3. S berarti teman-teman merasa **sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
4. SS berarti teman-teman merasa **sangat sesuai** dengan pernyataan yang disajikan

KETERANGAN SKALA

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan diri teman-teman.

Contoh:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain game online.				

Jawaban:

Bila pernyataan di atas **sangat tidak sesuai** dengan diri teman-teman, maka berilah tanda centang (√) pada kolom **STS** seperti berikut:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain game online.	√			

Apabila teman-teman ingin mengganti jawaban, berilah dua garis horizontal pada jawaban pertama (=) kemudian centang (√) jawaban kedua.

Contoh:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain game online.	√			

Jawaban:

Teman-teman ingin mengganti jawaban menjadi **sesuai**, maka berilah dua garis horizontal pada jawaban pertama (=) kemudian centang jawaban **S** seperti berikut:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i> .	√		√	

Skala I

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya selalu memikirkan game yang sedang saya mainkan setiap hari.				
2.	Jika saya memiliki waktu luang, saya akan memilih untuk bermain <i>game</i> .				
3.	Saya jarang memikirkan game yang saya mainkan.				
4.	Jika ada waktu luang saya memilih untuk mengerjakan tugas sekolah.				
5.	Saya bermain game online minimal 4 jam per hari				
6.	Saya memilih untuk bermain game pada saat hari libur				
7.	Saya bermain game online kurang dari 4 jam perhari				
8.	Pada saat hari libur saya memilih untuk melakukan kegiatan selain game online				
9.	Saya mengurangi waktu tidur untuk bermain game				
10.	Saya sulit berhenti bermain game jika sudah memainkannya.				
11.	Saya akan berhenti bermain game pada saat jam tidur				
12.	Saya dapat mengontrol waktu bermain game saya				
13.	Setiap hari, waktu yang saya butuhkan untuk bermain game semakin bertambah.				
14.	Saya merasa penasaran dengan game yang saya mainkan				
15.	Saya memiliki batasan waktu untuk bermain game setiap harinya.				
16.	Saya tidak terlalu tertarik dengan game.				
17.	Game dapat mengurangi tingkat stres yang saya alami				
18.	Bermain game tidak memiliki pengaruh apa apa bagi saya				
19.	Saya merasa lebih tenang jika sudah memenangkan game				
20.	Game tidak dapat mengurangi rasa stress saya				
21.	Saya dapat membatasi game dengan kegiatan lain.				
22.	Saya tidak pernah membawa gadget game				

	saya kesekolah				
No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
23.	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain game online				
24.	Saya sengaja membawa gadget game saya kesekolah untuk dapat bermain game				
25.	Pada saat saya kembali bermain game setelah menghentikannya selama beberapa saat, rasa ingin terus bermain saya menjadi berkurang.				
26.	Keinginan saya untuk bermain game menjadi lebih besar pada saat mencoba mengurangi bermain game				
27.	Ketika saya mencoba berhenti bermain game, rasa ingin terus bermain saya makin besar.				
28.	Keinginan untuk bermain game saya menjadi berkurang saat mencoba berhenti bermain game				
29	Jika waktu untuk bermain game saya berkurang maka saya merasa gelisah.				
30	Saya senang jika waktu bermain game saya berkurang.				
31	Saya pernah terlibat perkelahian akibat game online.				
32	Saya senang jika ada teman yang melarang saya bermain game.				
33	Orang tua hanya mengetahui saya bermain game di hari libur saja. Padahal saya bermain setiap hari				
34	Saya menghindari perkelahian yang di sebabkan oleh game.				
35	Saya memusuhi teman yang melarang saya bermain game.				
36	Orang tua hanya mengetahui saya bermain game hanya pada saat hari libur saja				
37	Saya lebih memilih game daripada aktivitas penting lainnya.				
38	Saya tidur sebelum pukul 12:00 setiap malam.				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
39	Saya tidur lebih dari pukul 12 : 00 tiap malam karena bermain game				
40	Saya memilih mengerjakan aktivitas penting terlebih dahulu dari pada bermain game.				

Skala II

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering melakukan tindakan fisik kepada teman				
2.	Saat saya merasa kesal dengan permainan game online saya langsung memukul orang yang berada didekat saya.				
3.	Jika saya mengalami kekalahan pada game, saya tidak akan melampiaskannya pada handphone saya.				
4.	Saya tidak segan segan melakukan tindakan fisik ke teman saya				
5.	Saat saya merasa kesal dengan permainan game online saya, saya langsung menendang barang yang berada didekat saya.				
6.	Saat saya merasa kesal dengan permainan game online, saya memilih diam.				
7.	Saya tidak pernah melakukan tindakan fisik akibat game.				
8.	Saya pernah membanting handphone karena kalah pada permainan game online.				
9.	Saat saya merasa kesal saya tidak pernah melampiaskannya di dunia nyata.				
10.	Saya tidak pernah melakukan tindakan fisik terhadap teman saya.				
11.	Saya tidak pernah memaki teman saya				
12.	Jika teman saya kalah saat bermain game maka saya akan memberinya semangat				
13.	Saya tidak pernah menggunakan kata kata kotor saat bermain game				
14.	Jika merasa tersaingi dalam bermain game, saya tidak pernah menyakiti perasaan teman saya.				
15.	Saya sering berteriak jika kalah saat				

	bermain game.				
16.	Saya sering memaki teman saya				
17.	Perkataan saya sering menyakiti perasaan teman saya ketika saya merasa tersaingi dalam bermain game online.				
18.	Bagi saya, mengucap kata kotor adalah hal biasa.				
No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
19.	Saya tidak pernah teriak jika kalah bermain game.				
20.	Saya sering memperolok-olok (mengejek) teman saya yang kalah dalam pertandingan permainan game online				
21.	Ketika saya marah, saya sering membanting beda benda disekitar saya				
22.	Saya tidak mudah terprovokasi oleh teman..				
23.	Emosi yang saya rasakan seperti meledak ledak				
24.	Saya dapat mengontrol emosi saya ketika sedang marah.				
25.	Ketika saya sedang marah saya memilih diam.				
26.	Saya merasa terprovokasi jika ada teman yang mengejek.				
27.	Saya merasa lebih bersemangat ketika kalah pada permainan game online.				
28.	Emosi yang saya rasakan biasa saja				
29.	Saya tidak dapat mengontrol emosi saya				
30.	Saya akan murung jika kalah di game online				
31.	Jika ada yang menyakiti saya di dunia game, maka saya akan membalas nya juga di dunia nyata				
32.	Saya bukan orang yang pendendam.				
33.	Saya pernah melakukan tindakan fisik secara langsung kepada orang yang menyakiti saya di game				
34.	Saya tidak pernah merasa dendam dengan teman saya				
35.	Jika ada teman yang menyakiti saya di game maka saya akan membalas nya di game juga				
36.	Saya sering merasakan hasrat ingin membalas dendam kepada teman saya.				
37.	Jika ada musuh yang mengalahkan saya, maka saya akan merasa dendam.				
38.	Saya selalu menghindari tindakan fisik saat				

	terjadi keributan.				
39.	Jika rasa ingin balas dendam saya tersalurkan, saya merasa sangat puas				
40.	Jika ada musuh yang mengalahkan saya, maka saya biasa saja.				

Lampiran 2. Tabulasi Data *Try Out* Kecanduan *Game Online*

SUBJEK	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	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	Σ			
1	4	1	4	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	2	4	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	4	1	1	1	71			
2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	1	2	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4	1	2	85			
3	3	3	3	1	2	4	2	2	1	3	1	1	2	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	4	1	1	2	2	2	3	1	91				
4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	95		
5	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	2	4	4	3	3	1	4	3	4	4	1	4	2	3	4	3	2	4	1	4	3	4	4	127			
6	2	3	2	1	3	4	1	1	3	3	1	1	2	4	1	1	2	4	4	1	4	1	4	4	3	4	3	1	1	1	4	1	2	1	4	1	4	1	3	1	3	1	91	
7	3	3	2	3	1	3	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	86	
8	1	2	3	2	1	2	4	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	2	1	3	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	2	74		
9	2	2	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	3	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	77	
10	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	1	80			
11	3	2	3	3	1	2	3	2	1	1	1	1	2	3	1	1	3	1	4	3	3	1	4	1	2	1	1	3	1	2	1	4	2	1	2	3	2	4	1	1	81			
12	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	100	
13	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	82		
14	2	3	4	2	1	2	3	2	1	1	3	2	1	1	2	4	3	2	2	3	2	3	4	1	3	2	2	3	2	2	1	3	3	4	1	4	2	3	2	2	2	93		
15	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	1	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	1	2	2	2	3	1	4	1	4	1	1	2	4	1	4	1	1	106			
16	3	3	3	4	2	2	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	4	1	2	1	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	94		
17	1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	3	1	2	3	4	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	2	76		
18	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	99	
19	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	1	3	3	2	4	2	1	1	4	2	3	1	3	3	1	2	93			
20	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	3	3	3	4	4	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	68		
21	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	4	1	1	4	1	4	1	3	1	4	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	67	
22	2	3	2	3	2	4	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	4	3	2	97	
23	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	1	2	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	4	1	4	1	2	1	1	75
24	3	3	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	2	4	1	3	4	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	71
25	2	3	1	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	4	1	2	1	2	1	2	75	
26	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	79	
27	2	1	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	98
28	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	100
29	2	3	2	2	4	3	4	2	2	4	2	1	1	4	1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	4	1	4	1	1	1	94	
30	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	4	4	4	4	4	3	2	4	1	2	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	1	92		
31	1	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	4	4	3	2	4	1	4	2	4	2	1	2	1	4	3	102			
32	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	92	
33	1	4	1	4	2	4	1	1	3	2	2	1	1	3	1	2	4	1	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	4	1	2	1	3	1	3	1	3	2	1	85	
34	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	2	1	1	3	1	2	3	1	94			
35	1	3	1	3	1	2	4	1	1	2	3	1	2	1	4	4	2	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	86	
36	1	3	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	2	70	
37	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	4	1	4	1	4	1	98		
38	4	2	4	4	2	1	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	1	4	1	1	3	2	4	4	3	128		

Lampiran 3. Tabulasi Data *Try out* Perilaku Agresif

SUBJEK	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	Σ	
1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	53
2	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	3	3	2	1	4	4	4	1	4	1	3	3	1	3	4	1	1	1	4	1	1	1	1	3	4	3	3	3	89
3	1	1	4	1	1	2	4	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	2	1	4	1	1	69	
4	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	98	
5	4	4	1	4	4	2	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	141
6	4	2	1	2	4	3	1	4	3	1	1	1	2	1	2	4	4	1	4	4	2	4	3	3	1	1	1	2	1	1	4	1	4	1	1	4	4	1	4	1	93	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	82	
8	1	1	2	1	1	2	2	1	3	3	3	4	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	82
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43
10	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	80
11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	2	2	3	1	1	3	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	4	4	4	2	72	
12	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	100	
13	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	1	2	3	2	78	
14	1	1	2	1	1	2	2	1	3	4	4	2	3	4	1	1	1	1	4	2	2	4	1	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	78	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	52
16	4	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	92
17	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	3	3	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	3	2	1	65	
18	1	1	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	1	4	1	4	100	
19	1	1	1	1	1	4	1	4	2	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	2	4	4	1	1	1	1	74	
20	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	47
21	3	3	1	3	4	1	2	3	3	3	3	2	4	4	4	1	1	1	3	3	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	78
22	2	1	3	1	1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	85	
23	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	2	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	64
24	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	3	1	1	1	1	4	1	4	3	1	1	3	4	3	58	
25	1	2	2	1	1	2	2	3	3	4	4	2	3	2	3	1	1	1	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	4	2	2	2	2	3	3	85	
26	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	66	
27	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	100	
28	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	97	
29	1	1	4	1	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	1	1	2	1	4	1	1	4	1	4	1	4	98
30	1	1	1	2	2	2	2	1	1	4	2	1	2	1	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	4	1	3	4	1	4	2	1	1	1	1	3	3	4	3	3	86	
31	1	2	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	4	3	1	2	2	3	2	3	3	1	1	4	1	1	97		
32	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	4	1	1	4	2	4	99		
33	2	2	3	1	1	4	4	3	4	1	1	2	3	1	4	1	3	1	4	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	3	1	1	1	80	
34	2	1	2	1	1	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	3	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	92	
35	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	1	4	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	4	1	4	2	123	
36	1	1	1	1	4	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	84	
37	4	4	1	4	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	1	109	
38	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	4	1	4	4	60

Lampiran 4. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala *Try Out* Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

A. Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.854	.855	40

B. Validitas Skala *Game Online*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GO1	86.5526	192.146	.283	.	.851
GO2	86.1579	194.245	.214	.	.853
GO3	86.3421	189.583	.371	.	.849
GO4	86.3684	190.509	.284	.	.851
GO5	86.8421	188.245	.465	.	.848
GO6	86.2895	195.184	.118	.	.855
GO7	86.4211	191.385	.264	.	.852
GO8	86.7368	186.686	.624	.	.845
GO9	86.9211	182.669	.669	.	.843
GO10	86.6842	184.762	.574	.	.845
GO11	86.5526	185.930	.505	.	.846
GO12	87.0000	185.027	.620	.	.845
GO13	86.9211	181.642	.744	.	.842
GO14	86.2368	188.780	.335	.	.850
GO15	86.8158	188.641	.415	.	.849
GO16	86.2105	185.738	.515	.	.846
GO17	85.8421	192.461	.234	.	.852
GO18	86.4211	192.034	.221	.	.853
GO19	86.0789	191.048	.265	.	.852
GO20	86.1053	194.367	.139	.	.855
GO21	85.5263	210.094	-.565	.	.866
GO22	86.3947	184.245	.547	.	.845
GO23	85.5263	210.202	-.521	.	.866

GO24	86.8947	181.124	.594	.	.843
GO25	86.6053	193.435	.220	.	.853
GO26	86.5526	186.200	.444	.	.848
GO27	86.7105	184.752	.542	.	.845
GO28	86.5526	192.038	.274	.	.852
GO29	86.9474	181.403	.667	.	.842
GO30	86.5000	187.284	.495	.	.847
GO31	86.9737	195.648	.083	.	.857
GO32	86.3158	189.357	.296	.	.851
GO33	86.7105	189.292	.342	.	.850
GO34	86.8947	197.448	.015	.	.859
GO35	87.0000	185.568	.487	.	.847
GO36	86.2895	200.914	-.098	.	.862
GO37	86.8421	190.299	.310	.	.851
GO38	86.3158	188.600	.313	.	.851
GO39	86.6579	182.718	.537	.	.845
GO40	87.0263	186.134	.561	.	.846

C. Reliabilitas Skala Perilaku Agresif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.920	.922	40

D. Validitas Skala Perilaku Agresif

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AG1	81.1842	393.289	.475	.	.918
AG2	81.3421	394.988	.539	.	.917
AG3	80.6579	404.772	.152	.	.922
AG4	81.2895	390.157	.641	.	.916
AG5	81.1053	387.124	.553	.	.917
AG6	80.7632	397.050	.396	.	.918
AG7	80.8421	393.758	.423	.	.918

AG8	80.6053	383.759	.577	.	.916
AG9	80.5789	395.818	.380	.	.919
AG10	80.6579	390.069	.458	.	.918
AG11	80.6053	394.732	.388	.	.919
AG12	80.7895	396.171	.411	.	.918
AG13	80.2105	394.171	.450	.	.918
AG14	80.8158	387.181	.571	.	.916
AG15	80.0789	411.318	.027	.	.922
AG16	81.0263	384.891	.665	.	.915
AG17	80.9211	384.777	.644	.	.916
AG18	80.9737	390.945	.525	.	.917
AG19	80.2368	398.888	.321	.	.919
AG20	80.5526	388.092	.591	.	.916
AG21	81.0789	389.156	.658	.	.916
AG22	80.5789	381.926	.714	.	.915
AG23	81.0000	389.135	.616	.	.916
AG24	80.8158	389.289	.564	.	.917
AG25	80.8684	389.739	.552	.	.917
AG26	80.6842	388.817	.611	.	.916
AG27	80.4211	402.791	.266	.	.920
AG28	80.8421	396.677	.472	.	.918
AG29	81.1316	395.955	.455	.	.918
AG30	81.0789	391.372	.594	.	.916
AG31	81.3421	392.069	.583	.	.917
AG32	80.8158	397.722	.354	.	.919
AG33	81.2105	390.711	.611	.	.916
AG34	80.7895	404.117	.202	.	.920
AG35	80.5000	400.257	.327	.	.919
AG36	80.8684	397.144	.358	.	.919
AG37	80.6842	394.654	.398	.	.918
AG38	80.5789	403.872	.177	.	.921
AG39	80.5526	396.524	.353	.	.919
AG40	80.7895	400.657	.287	.	.920

Lampiran 5. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala *Try Out* Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

A. Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.904	.908	29

B. Validitas Skala Kecanduan *Game Online*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GO1	59.0789	178.777	.499	.	.901
GO3	58.8684	179.685	.422	.	.902
GO4	58.8947	181.232	.303	.	.904
GO5	59.3684	180.293	.427	.	.902
GO7	58.9474	178.051	.449	.	.902
GO8	59.2632	177.118	.673	.	.899
GO9	59.4474	174.957	.628	.	.899
GO10	59.2105	176.225	.569	.	.900
GO11	59.0789	177.156	.509	.	.901
GO12	59.5263	175.121	.682	.	.898
GO13	59.4474	173.281	.734	.	.897
GO14	58.7632	179.375	.360	.	.903
GO15	59.3421	177.799	.510	.	.901
GO16	58.7368	177.605	.491	.	.901
GO19	58.6053	178.786	.401	.	.903
GO22	58.9211	175.048	.571	.	.899
GO24	59.4211	173.764	.548	.	.900
GO26	59.0789	177.210	.456	.	.902
GO27	59.2368	179.807	.385	.	.903
GO28	59.0789	181.967	.330	.	.904
GO29	59.4737	175.121	.570	.	.899
GO30	59.0263	182.026	.334	.	.903
GO32	58.8421	178.028	.388	.	.903
GO33	59.2368	179.105	.400	.	.903

GO35	59.5263	177.607	.458	.	.901
GO37	59.3684	179.428	.396	.	.903
GO38	58.8421	176.947	.416	.	.903
GO39	59.1842	177.992	.393	.	.903
GO40	59.5526	177.065	.580	.	.900

C. Reliabilitas Skala Perilaku Agresif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.933	.935	36

D. Validitas Skala Perilaku Agresif

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AG1	71.8158	385.073	.539	.	.931
AG2	71.9737	387.756	.586	.	.931
AG4	71.9211	383.426	.672	.	.930
AG5	71.7368	379.118	.607	.	.930
AG6	71.3947	392.191	.372	.	.933
AG7	71.4737	390.202	.372	.	.933
AG8	71.2368	375.753	.628	.	.930
AG9	71.2105	390.873	.361	.	.933
AG10	71.2895	386.157	.420	.	.932
AG11	71.2368	390.672	.350	.	.933
AG12	71.4211	392.413	.360	.	.933
AG13	70.8421	389.866	.414	.	.932
AG14	71.4474	382.524	.547	.	.931
AG16	71.6579	378.177	.691	.	.929
AG17	71.5526	381.119	.595	.	.930
AG18	71.6053	385.489	.518	.	.931
AG19	70.8684	393.415	.314	.	.933
AG20	71.1842	381.235	.621	.	.930
AG21	71.7105	382.103	.698	.	.930
AG22	71.2105	377.306	.689	.	.929

AG23	71.6316	382.023	.655	.	.930
AG24	71.4474	383.281	.572	.	.931
AG25	71.5000	384.365	.544	.	.931
AG26	71.3158	382.222	.636	.	.930
AG27	71.0526	385.619	.584	.	.931
AG28	71.4737	392.148	.436	.	.932
AG29	71.7632	389.645	.471	.	.932
AG30	71.7105	384.968	.614	.	.930
AG31	71.9737	384.243	.645	.	.930
AG32	71.4474	393.065	.327	.	.933
AG33	71.8421	383.218	.662	.	.930
AG35	71.1316	392.442	.383	.	.932
AG36	71.5000	389.662	.400	.	.932
AG37	71.3158	388.546	.407	.	.932
AG39	71.1842	391.073	.346	.	.933
AG40	71.4211	385.169	.532	.	.931

Lampiran 6. Tabulasi Data Penelitian Variabel Kecanduan *Game Online* Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

SUBJEK	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	Σ	
1	1	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	4	2	1	2	2	1	1	4	1	1	1	50	
2	2	2	3	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	2	3	1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	2	58
3	3	3	1	2	2	2	1	3	1	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	4	1	2	2	3	1	62	
4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	68	
5	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	1	4	2	4	3	4	4	3	4	4	97	
6	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1	1	4	1	1	2	1	4	4	3	1	1	2	1	2	4	3	1	3	1	58	
7	3	2	3	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	60	
8	1	3	2	1	4	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	48
9	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	4	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	1	1	46	
10	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	57	
11	3	3	3	1	3	2	1	1	1	1	2	3	1	1	4	1	1	1	1	3	4	2	1	2	2	2	1	4	1	56	
12	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	72	
13	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	59	
14	2	4	2	1	3	2	1	1	3	2	1	1	2	4	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2	2	62	
15	3	3	4	2	2	3	3	3	4	1	2	4	1	4	4	3	1	2	2	3	1	4	4	1	2	1	4	1	1	73	
16	3	3	4	2	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	66	
17	1	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	3	1	1	3	2	2	51	
18	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	73	
19	2	3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	1	2	4	4	3	3	3	1	2	72	
20	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	38
21	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	43	
22	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	4	3	2	66	
23	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	43	
24	3	2	1	2	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	47	
25	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	49	
26	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	54	
27	2	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	70	
28	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	73	
29	2	2	2	4	4	2	2	4	2	1	1	4	1	3	4	3	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	4	1	1	61	
30	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	4	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	61	
31	4	3	2	2	4	3	1	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	1	3	2	2	4	2	1	2	4	1	3	77	
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62	
33	1	1	4	2	1	1	3	2	2	1	1	3	1	2	3	3	2	2	2	2	3	1	4	1	2	1	3	2	1	57	
34	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	3	1	67	
35	1	1	3	1	4	1	1	2	3	3	1	1	4	4	1	4	1	4	1	1	1	2	4	1	1	1	4	1	1	59	
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	2	37	
37	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	4	1	4	1	76	
38	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	1	2	4	4	3	100	

Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian Variabel Perilaku Agresif Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

SUBJEK	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Σ	
1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	44
2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	3	2	1	4	4	4	1	4	1	3	3	1	3	4	1	1	1	4	1	1	1	3	3	3	3	77
3	1	1	1	1	2	4	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	57	
4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	88
5	4	4	4	4	2	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	130
6	4	2	2	4	3	1	4	3	1	1	1	2	1	4	1	1	4	4	2	4	3	3	1	1	3	2	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	90
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	74
8	1	1	1	1	2	2	1	3	3	3	4	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	72
9	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	36
10	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	69	
11	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	2	3	1	3	3	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	4	4	2	61	
12	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	89	
13	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1	3	2	70
14	1	1	1	1	2	2	1	3	4	4	2	3	4	1	1	1	4	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	70
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	45
16	4	1	1	1	4	1	4	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	83
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	3	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1	54	
18	1	1	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	1	1	4	87	
19	1	1	1	1	4	1	4	2	3	3	2	3	3	1	4	1	1	3	1	2	2	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	68	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	40	
21	3	3	3	4	1	2	3	3	3	3	2	4	4	1	1	1	3	3	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	72	
22	2	1	1	1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	3	1	2	3	2	2	2	76	
23	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	53	
24	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	1	1	1	1	1	4	1	3	1	1	4	3	47
25	1	2	1	1	2	2	3	3	4	4	2	3	2	1	1	1	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	74	
26	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	57	
27	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	89
28	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	89
29	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	1	1	2	1	4	1	4	1	4	4	4	88	
30	1	1	2	2	2	2	1	1	4	2	1	2	1	2	2	2	4	3	2	2	2	4	1	3	4	1	4	2	1	1	1	1	3	3	3	3	76	
31	1	2	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	87	
32	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	4	1	1	2	4	86	
33	2	2	1	1	4	4	3	4	1	1	2	3	1	1	3	1	4	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	3	1	3	1	1	70	
34	2	1	1	1	2	4	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	3	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	2	2	83	
35	1	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	1	4	3	3	1	3	2	3	2	3	2	4	4	2	111	
36	1	1	1	4	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	77	
37	4	4	4	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	107	
38	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	4	1	47

Lampiran 8. Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game Online	38	37.00	100.00	61.2632	13.85189
Perilaku Agresif	38	36.00	130.00	73.5000	20.18931
Valid N (listwise)	38				

Lampiran 9. Hasil Uji Frekuensi

Kecanduan Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 37	1	2.6	2.6	2.6
38	1	2.6	2.6	5.3
42	1	2.6	2.6	7.9
43	1	2.6	2.6	10.5
46	1	2.6	2.6	13.2
47	1	2.6	2.6	15.8
48	1	2.6	2.6	18.4
49	1	2.6	2.6	21.1
50	1	2.6	2.6	23.7
51	1	2.6	2.6	26.3
54	1	2.6	2.6	28.9
56	1	2.6	2.6	31.6
57	2	5.3	5.3	36.8
58	2	5.3	5.3	42.1
59	2	5.3	5.3	47.4
60	1	2.6	2.6	50.0
61	2	5.3	5.3	55.3
62	3	7.9	7.9	63.2
66	2	5.3	5.3	68.4
67	1	2.6	2.6	71.1
68	1	2.6	2.6	73.7
70	1	2.6	2.6	76.3
72	2	5.3	5.3	81.6
73	3	7.9	7.9	89.5
76	1	2.6	2.6	92.1

78	1	2.6	2.6	94.7
97	1	2.6	2.6	97.4
100	1	2.6	2.6	100.0
Total	38	100.0	100.0	

Perilaku Agresif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	2.6	2.6	2.6
	40	1	2.6	2.6	5.3
	44	1	2.6	2.6	7.9
	45	1	2.6	2.6	10.5
	47	2	5.3	5.3	15.8
	53	1	2.6	2.6	18.4
	54	1	2.6	2.6	21.1
	57	2	5.3	5.3	26.3
	61	1	2.6	2.6	28.9
	68	1	2.6	2.6	31.6
	69	1	2.6	2.6	34.2
	70	3	7.9	7.9	42.1
	72	2	5.3	5.3	47.4
	74	2	5.3	5.3	52.6
	76	2	5.3	5.3	57.9
	77	2	5.3	5.3	63.2
	83	2	5.3	5.3	68.4
	86	1	2.6	2.6	71.1
	87	2	5.3	5.3	76.3
	88	2	5.3	5.3	81.6
	89	3	7.9	7.9	89.5
	90	1	2.6	2.6	92.1
	107	1	2.6	2.6	94.7
	111	1	2.6	2.6	97.4
	130	1	2.6	2.6	100.0
Total		38	100.0	100.0	

Lampiran 10. Hasil Uji Asumsi

A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif
N		38	38
Normal Parameters ^a	Mean	61.2632	73.5000
	Std. Deviation	13.85189	20.18931
Most Extreme Differences	Absolute	.110	.128
	Positive	.110	.128
	Negative	-.063	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		.680	.789
Asymp. Sig. (2-tailed)		.744	.563
a. Test distribution is Normal.			

B. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif *	Between Groups	(Combined)	12182.333	27	451.198	1.556	.235
		Linearity	3287.414	1	3287.414	11.339	.007
		Deviation from Linearity	8894.920	26	342.112	1.180	.410
Kecanduan Game Online	Within Groups		2899.167	10	289.917		
	Total		15081.500	37			

Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.467 ^a	.218	.196	12.41848	.218	10.034	1	36	.003	1.399

a. Predictors: (Constant), Perilaku Agresif

b. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1547.496	1	1547.496	10.034	.003 ^a
	Residual	5551.872	36	154.219		
	Total	7099.368	37			

a. Predictors: (Constant), Perilaku Agresif

b. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95% Confidence Interval for B		Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	37.719	7.701		4.898	.000	22.102	53.337					
	Perilaku Agresif	.320	.101	.467	3.168	.003	.115	.525	.467	.467	.467	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

Lampiran 14. SK Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
NOMOR: 042/UM.M6/KEP/F/2021**

TENTANG

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2020-2021
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi mahasiswa tahun akademik 2020-2021;
2. Bahwa namanya yang tercantum dalam surat keputusan ini dianggap cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 0688/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/ 2016 Menyatakan Bahwa Program Studi Sarjana Psikologi Unmuha Terakreditasi Dengan Peringkat B;
5. Surat Keputusan Rektor Unmuha Nomor : 494/UM.M/KEP/D/20202 Tanggal 29 Rabiul Akhir 1442 H/ 14 Desember 2020 M Tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Psikologi Unmuha Masa Jabatan 2020-2024.
- Memperhatikan** Keputusan tim penguji proposal skripsi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada tanggal 05 Januari 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan Pertama** : **Menunjuk Saudara;**
Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog
Julia Aridhona, S.Psi., M.Si
Untuk Membimbing Skripsi:
Nama : Ilham Ramadhan
NPM : 1709110003
Prodi : Psikologi
Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di Komunitas *Game Online*
- Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum di atas diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga** : Surat Keputusan pembimbing ini berlaku hanya satu tahun, terhitung sejak tanggal ditetapkan.
- Keempat** : Segala sesuatu akan diperbaiki dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 19 Jumadil Akhir 1442 H
01 Februari 2021 M



Hanna Amalia, M.Si
NIK: 19700103 200609 1 001

Tembusan:
1. Biro Keuangan & Bendahara
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 15. Surat Permohonan Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH FAKULTAS PSIKOLOGI

Status Akreditasi "B" No. 0688/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016
 Jl. Muhammadiyah No. 91 Batoh, Lueng Bata
 Telp. (0651) 28412, Fax. (0651) 21024, Banda Aceh - 23245
 Email : psikologi.unmuha@yahoo.co.id | Homepage : www.psikologi.unmuha.ac.id

Nomor : 173/UM.M6/F/2021
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Komunitas Dewantara E-sport

Di -
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,
 Berdasarkan surat permohonan tanggal 1 Juli 2021, atas nama :

Nama : Ilham Ramadhan
 NPM : 1709110003
 Semester : VIII (Delapan)

Dengan ini pimpinan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh menerangkan bahwa yang bersangkutan benar sedang dalam proses penyusunan Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan judul "**Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Agresifitas Pada Remaja Di Komunitas Dewantara E-sport**". Melalui surat ini kami mohon agar diberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk memperoleh data dari Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Banda Aceh, 21 Dzulqaidah 1442 H
 02 Juli 2021 M

Dekan,

Darmawi, M.Si
 NIK: 19700103 200609 1 001

Lampiran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian



DEWANTARA SPORT MLBB COMMUNITY

Totor Coffee, Jl. Nunang Antara, Kec. Bebesen, Aceh Tengah, 24519

SURAT KETERANGAN

Pimpinan Dewantara Sport MLBB Community dengan ini menerangkan:

Nama : Ilham Ramdhan

NPM : 1709110003

Program : Fakultas Psikologi

Berdasarkan surat Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh Nomor 173/UM.Mg./F/2021 Perihal Permohonan Izin Penelitian. Benar yang tersebut di atas telah melakukan pembagian kuesioner dalam rangka pengumpulan data skripsi dengan judul: **"Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Komunitas Dewantara E-Sport MLBB"**.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat untuk menyelesaikan penulisan skripsi pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.

Mengetahui
Ketua Pengurus
Dewantara E-Sport MLBB

Lampiran 17. Biodata Penulis

BIODATA

A. Penulis

Nama : Ilham Ramadhan
Tempat dan Tanggal Lahir : Takengon 11 Desember 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kebangsaan / Suku : Indonesia / Gayo
Alamat : Dusun Mampak, Kampung Lot Kala, Kec.
Kebayakan, Kab. Aceh Tengah
Pekerjaan : Mahasiswa
Email : itsilhamramadhan11@gmail.com

B. Nama Orang Tua / Wali

Ayah : Drs. Joharsyah, MM
Pekerjaan : Pegawai Negri Sipil
Ibu : Ismayani, S.Pd
Pekerjaan : Guru
Alamat : Dusun Mampak, Kampung Lot Kala, Kec.
Kebayakan, Kab. Aceh Tengah

C. Riwayat Pendidikan

SD / Sederajat : SDN 8 Kebayakan
SMP / Sederajat : SMPN 4 Takengon
SMA / Sederajat : SMAN 1 Takengon

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.