

**“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
BERBASIS *SMARTPHONE* DENGAN PERILAKU AGRESIF
PADA REMAJA DI DESA KOTA GARO”**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untu Memperoleh
Gelar Strata Satu Psikologi*



DIYAWUS SAKINAH ILYAS
188110094

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* BERBASIS
SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
DI DESA KOTA GARO**

DIYAWUS SAKINAH ILYAS

188110094

Telah dipertahankan di depan tim penguji pada tanggal

14 April 2022

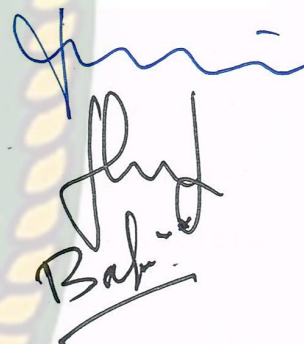
DEWAN PENGUJI

Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog

Dr. Leni Armayati, M. Si

Bahril Hidayat, M. Psi., Psikolog

TANDA TANGAN

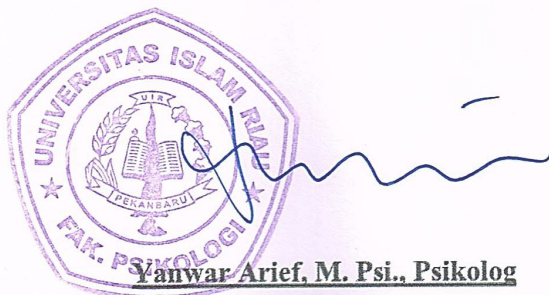


**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana Psikologi**

Pekanbaru, 17 Mei 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diyawus Sakina Ilyas

NPM : 188110094

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Berbasis *Smartphone* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naska ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut

Pekanbaru 29 Maret 2022

Yang menyatakan,

Di yawus Sakinah Ilyas
18810094

HALAMAN PERSEMBAHAN

**BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM
ATAS IZIN ALLAH SUBHANA WATA'ALA**

**SAYA MEMPERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK KEDUA ORANG
TUA:**

ABAH H. ILYAS SAYANG & OMAK HJ. EPI PARIANI

**YANG TELAH MENDIDIK, MEMBESARKAN, MENYAYANGI,
MENDO'AKAN DAN SEMUA HAL BAIK YANG SUDAH DIBERIKAN
SELAMA SAYA HIDUP.**

**KEMUDIAN SAYA PERSEMBAHKAN JUGA KEPADA ABANG-ABANG
SAYA TERSAYANG:**

- 1. NALDO DRIANTA, S. P**
- 2. HINDI JUNAIDI, S. SY**
- 3. ILHAM ZAKKI, S. H**

DAN JUGA KAKAK IPAR YANG SUDAH SANGAT SUPPORT SEKALI.

- 1. RIA WIJAYANTI, S. H**
- 2. KHARISMA HERMAWATI, S. H**

**TERAKHIR DAN YANG SANGAT SPESIAL SAYA PERSEMBAHKAN
KEPADA DIRI SAYA SENDIRI YANG SUDAH SANGAT BEKERJA
KERAS SELAMA INI.**

MOTTO

**“BUKAN INGIN MENJADI LEBIH BAIK DARI ORANG LAIN, TAPI
AKU HANYA INGIN LEBIH BAIK DARI DIRIKU YANG DULU”**

BY: Ali Bin Abi Thalib

**“HIDUP IALAH PILIHAN, SAAT KAMU TIDAK MEMILIH, MAKA ITU
PILIHAN MU”**

BY: Monkey D Luffy

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam di ucapkan kepada baginda nabi Muhammad SAW. Karena dengan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Antara Kecanduan Game Online Berbasis Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu gelar sarjana S1 Program psikologi di fakultas psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis menerima banyak bantuan, baik itu bantuan berupa dorongan secara mental, materi, dan sumbangan pikiran dari bermacam pihak. Untuk itu dengan segenap hati dan jiwa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Fikri, S. Psi., M. Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M. Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Yulia Herawaty, S. Psi., MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

6. Ibu Juliarni Siregar, M. Psi., Psikolog selaku Ketua Program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widianoro, M. Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Pembimbing dalam penyusunan skripsi yang sangat baik dan sabara dalam membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Dr. Fikri., S. Psi., M. Si selaku Pembimbing Akademik yang baik dan senang meluangkan waktunya dan juga sudah membantu dalam membimbing permasalahan yang terjadi selama masa kuliah hingga akhir.
10. Seluruh dosen di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Bapak Ahmad Hidayat, S. Psi., S. Th. I., M. Psi, Bapak Dr. Sigit Nugroho., M. Psi, Bahril Hidayat, M. psi., Psikolog., Ibu Tengku Nila Fadhlia, S. Psi., M. Psi, Ibu Irma Kusuma Salim, S. Psi., M. Psi, Ibu Leni Armiyati, S. Psi., M. Si, Ibu Syarifah Farradinna, S. Psi., M. A., PhD, Ibu dr. Raihanatu Bin Qolbin Ruzain, M. Kes, Ibu Icha Herawati, S. Psi., M. Soc. Sc, Ibu Irfani Rizal, S. Psi., M. Psi, Ibu Wina Diana Sari, S. Psi., MBA, Ibu Nindy Amyta, M. Psi., Psikolog dan semua dosen yang tidak tercantum namanya yang pernah mengajar dan mendidik penulis semasa proses perkuliahan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada bapak dan ibu yang sudah mengajar selama perkuliahan dan memberikan ilmu yang berkah bagi penulis.
11. Segenap pengurus Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang

selama ini telah banyak membantu dalam proses administrasi dan hal-hal yang berkaitan dengan proses perkuliahan.

12. Terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tersayang abah H. Ilyas Sayang dan Omak Epi Pariani. Terima kasih untuk do'a yang setiap hari dipanjatkan buat penulis, semangat, kasih sayang, dukungan materi, dan hal-hal lain baik nya yang yang tidak dapat penulis sebutkan dengan kata-kata yang telah diberikan kepada penulis hingga akhirnya penyusunan skripsi ni dapat terselesaikan dengan baik.
13. Terima kasih sebesar-besarnya kepada abang-abang penulis, Naldo Drianta, S. P, Hindi Junaidi, S. Sy, Ilham Zakki, S. H. Yang mana telah memberikan kasih sayang, dukungan, kehangatan, canda dan tawa, bahagia dan sedih serta juga dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada adek Safitri Mifta Hunnisa, Lisma Yanda dan kakak Rina Kurniati yang memberikan ide, senyuman, canda tawa, dukungan, membantu, dan menyemangati hingga penulis akhirnya menyelesaikan penulisan skripsi ini.
15. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan *We Are Bear*: Bayu dan nana yang sudah berbagi saran, tukar pikiran, pendapat, semangat, dan segala hal bagi penulis selama masa-masa kuliah di Psikologi Universitas Islam.
16. Terima kasih yang paling special untuk satu-satunya teman dan sahabat penulis Sylvia Khanza, terima kasih sudah menemani penulis, memberikan dukungan penulis, membagi canda tawa dan tangis bersama, bantuan, serta membuat masa kuliah penulis menjadi berwarna.

17. Terima kasih kepada Sekolah MTSS dan MAS Pondok Pesantren Bustanul Huda, SMPN Negri 3 Tapung Hilir, SMKN 1 Tapung Hilir, dan SDN 003 Desa Kota Garo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut. Serta subjek yang sudah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

18. Terima kasih kepada semua pihak yang sangat berjasa kepada penulis, dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, hingga skripsi ini akhirnya terselsaikan dengan baik. Semoga apa yang diberikan dan dikerjakan menjadi amal yang baik bagi semuanya dan mendapatkan balasan yang lebih dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat serta dan sumbangan ilmu pengetahuan di psikologi.

Mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata, jadi bila ada kekurangan di dalam skripsi hendaklah ini akan menjadi sebuah pertimbangan bagi penulis berikutnya agar nantinya menjadi sebuah karya tulis yang lebih lengkap

Wassalamu'alaikum Wr, Wb

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Diyawus Sakina Ilyas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
1. Tujuan Penelitian	10
2. Manfaat penelitian.....	10
BAB II	12
A. Perilaku Agresif	12
1. Defenisi Perilaku Agresif.....	12
2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif	13
3. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Agresif	14
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif.	15
B. Kecanduan Game Online	17

1. Defenisi Kecanduan Game Online	17
2. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online	18
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online.....	20
C. Hubungan Kecanduan Game Online Berbasis Smarphone Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo.....	21
D. Hipotesis	26
BAB III.....	27
A. Identifikasi Masalah Variabel	27
B. Defenisi Operasional Variabel.....	27
1. Perilaku Agresi.....	27
2. Kecanduan Game Online Berbasis Smartphone.....	28
C. Subjek Penelitian	28
1. Populasi Penelitian.....	28
2. Sampel Penelitian.....	29
a. Jumlah Sampel	29
b. Teknik Pengambilan Sampel	29
D. Metode Pengumpulan Data.....	30
1. Skala Perilaku Agresif	31
2. Skala Kecanduan Game Online Berbasis Smartphone.....	32
E. Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur	34
1. Validitas	34
2. Reliabilitas.....	34
F. Metode Analisa Data.....	35
1. Uji Normalitas	35
2. Uji Linearitas	36
3. Uji Hipotesis	36
BAB IV	37
A. Persiapan Penelitian	37

1. Orientasi	37
2. Pengembangan Alat Ukur Penelitian.....	38
a. Skala Perilaku Agresifitas.....	38
b. Skala Kecanduan Game Online.....	40
B. Pelaksanaan Penelitian.....	41
C. Deskripsi Penelitian	41
D. Hasil Analisis Data	44
1. Uji Asumsi.....	44
a. Uji Normalitas	44
b. Uji Linieritas	45
2. Uji Hipotesis	46
E. Pembahasan.....	47
BAB V.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
1. Kepada orang tua.....	52
2. Kepada Remaja	53
3. Kepada peneliti selanjutnya.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Gambaran Informasi Remaja Di Desa Kota Garo	5
Tabel 1.2	Persentasi Perilaku Agresif Remaja Di Desa Kota Garo	5
Tabel 3.2	<i>BluePrint</i> Skala Kecanduan <i>Game online</i> Sebelum <i>Try Out</i>	32
Tabel 4.1	Penyebaran Sampel.....	36
Tabel 4.2	<i>BluePrint</i> Skala Perilaku Agresif Setelah <i>Tryout</i>	38
Tabel 4.3	<i>BluePrint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah <i>Tryout</i>	40
Tabel 4.4	Deskripsi Data Penelitian	41
Tabel 4.5	Rumus Kategorisasi	42
Tabel 4.6	Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Partisipan Perilaku <i>Agresif</i>	42
Tabel 4.7	Rentang Nilai Dan Kategorisasi Skor Partisipan <i>Kcanduan Game Online</i>	43
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4.9	Hasil Uji Linieritas.....	45
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis.....	45
Tabel 4.11	Hasil Uji Determinan	46

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I : *Expert Judgement*
- LAMPIRAN II : *Skala Try Out*
- LAMPIRAN III : **Skala Penelitian**
- LAMPIRAN IV : **Tes Alpha Cronbach**
- LAMPIRAN V : **Hasil Uji SPSS**
- LAMPIRAN VI : **Data Penelitian**
- LAMPIRAN VII : **Surat Izin Penelitian**
- LAMPIRAN VIII : **Surat Balasan Izin Penelitian**
- LAMPIRAN IX : **Foto Penelitian**

“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* BERBASIS *SMARTPHONE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI DESA KOTA GARO”

Diyawus Sakinah Ilyas
188110094

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Abstrak

Kecanduan *game online* berbasis *smartphone*, disebabkan oleh remaja cenderung bermain dengan berlebihan hingga melewati batas, dan juga mencontoh dan mempraktikkan apa yang remaja lihat di dalam *game online* berbasis *smartphone*, hingga akhirnya memunculkan perilaku agresif berupa agresif verbal dan agresif fisik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kota Garo. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* berjumlah 24 aitem dan skala perilaku agresif berjumlah 27 aitem. Sampel dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 300 orang remaja desa kota garo yang bermain *game online* berbasis *smartphone*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Purposive Sampling*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pearson product moment*. Hasil analisis statistik yang diperoleh ialah menunjukkan hasil dengan nilai korelasi (r) = 0,508 dan sig. 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kota Garo yang mana ini berarti semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo, begitupun sebaliknya. Berdasarkan hasil Berdasarkan hasil uji determinan diatas diperoleh nilai koefisien (R-squared) 0,258 dalam penelitian ini. Hal tersebut bermakna bahwa variabel kecanduan game online menjelaskan hubungannya terhadap perilaku agresif sebesar 25.8 %.” Sedangkan 74,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Kecanduan *game online* berbasis *smartphone*, perilaku agresif, remaja, Desa Kota Garo

**" THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO
SMARTPHONE-BASED ONLINE GAMES AND AGGRESSIVE
BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN KOTA GARO VILLAGE "**

**Diyawus Sakinah Ilyas
188110094**

**FACULTY OF PSYCHOLOGY
RIAU ISLAMIC UNIVERSITY**

Abstract

Addiction to smartphone-based online games, is caused by teenagers who tend to play excessively to the point where they cross the line, and also imitate and practice what they see in smartphone-based online games, which eventually leads to aggressive behavior in the form of verbal aggression and physical aggression. Is there a relationship between smartphone-based online game addiction and aggressive behavior in adolescents in Kota Garo village. The data collection method used an online game addiction scale with a total of 24 items and a scale of aggressive behavior with a total of 27 items. The sample in this study amounted to 300 young people from the village of Kota Garo who played smartphone-based online games. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The analytical method used in this research is Pearson's product moment. The results of the statistical analysis obtained are showing the results with a correlation value (r) = 0,508 and sig. 0.000 ($p < 0.05$). This shows that there is a positive relationship between smartphone-based online game addiction and aggressive behavior in adolescents in Kota Garo Village, which means that the higher the online game addiction, the higher the aggressive behavior in adolescents in Kota Garo village, and vice versa. Based on the results of the determinant test, the coefficient value (r -squared) of 0.258 was obtained in this study. This means that the online game addiction variable is able to explain the relationship to aggressive behavior by 25.8%, while the other 74.2% is influenced by variables not examined.

Keywords : Addiction to smartphone-based online games, aggressive behavior, youth, Kota Garo Village

العلاقة بين الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت القائمة على الهواتف الذكية والسلوك " العدوانى لدى المراهقين فى قرية مدينة غارو

دياوس سكينه الياس

١٨٨١٠٠٩٤

كلية علم النفس
جامعة ريو الإسلامية

ملخص

يحدث الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت القائمة على الهواتف الذكية بسبب المراهقين الذين يميلون إلى اللعب بشكل مفرط إلى النقطة التي يتجاوزون فيها الحدود ، وأيضًا تقليد وممارسة ما يرونه في الألعاب القائمة على الهاتف الذكي عبر الإنترنت ، مما يؤدي في النهاية إلى سلوك عدواني في الشكل العدوان اللفظي والعدوان الجسدي. هل هناك علاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت المستند إلى الهواتف الذكية والسلوك العدواني لدى استخدمت طريقة جمع البيانات مقياسًا لإدمان الألعاب عبر Kota Garo village المراهقين في قرية الإنترنت بإجمالي 24 عنصرًا ومقياسًا للسلوك العدواني بإجمالي 27 عنصرًا. بلغت العينة في هذه الدراسة الذين لعبوا ألعابًا عبر الإنترنت تعتمد على الهواتف الذكية. تقنية أخذ Garo City شاب من قرية 300 العينات المستخدمة في هذا البحث هي أخذ العينات الهادف. الطريقة التحليلية المستخدمة في هذا البحث هي $r = 0,508$ لحظة إنتاج بيرسون. تظهر نتائج التحليل الإحصائي التي تم الحصول عليها النتائج بقيمة ارتباط يوضح هذا وجود علاقة إيجابية بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت المستند إلى sig. 0.000 ($p < 0.05$) و مما يعني أنه كلما زاد ، Kota Garo village الهواتف الذكية والسلوك العدواني لدى المراهقين في قرية Kota Garo village ، إدمان الألعاب عبر الإنترنت ، زاد السلوك العدواني لدى المراهقين في قرية البالغة (r-squared) والعكس صحيح. بناءً على نتائج اختبار المحددات ، تم الحصول على قيمة المعامل في هذه الدراسة. هذا يعني أن متغير إدمان الألعاب عبر الإنترنت قادر على شرح العلاقة بالسلوك 0.258 العدوانى بنسبة 25.8٪ ، بينما تتأثر 74.2٪ الأخرى بمتغيرات لم يتم فحصها.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت من الهواتف الذكية ، السلوك العدواني ، المراهقون قرية Kota Garo village



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahap remaja menjadi tahap sementara dalam kehidupan setiap orang, yang sekarang menjadi masa yang membentangi masa remaja dan dewasa. Masa pra-dewasa menjadi masa yang unik di kehidupan setiap orang diketahui pada perubahan kecepatan manusia terkait dengan peristiwa-peristiwa, baik dalam perbaikan fisik, organik, mental, dan sosia. Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN) menyatakan bahwa rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Ali dan Asrori (2011) menyatakan, saat ini kaum muda menghadapi kemajuan untuk memperoleh perkembangan fisik, mental, sosial dan gairah. Biasanya, waktu ini adalah pada usia 13 hingga 18 tahun, yang merupakan titik di mana anak-anak berada di bangku SMA. Masa ini umumnya dialami sebagai masa yang menyusahakan, untuk anak itu sendiri atau untuk keluarganya sebagai faktor lingkungan.

Trisnawari (2014) menyatakan, situasi anak muda di Indonesia begitu memprihatinkan. Hal ini karena keadaan pemuda saat ini yang saat ini kaum muda terikat untuk bebas dan tidak fokus pada kebajikan dan mereka juga kurang khawatir tentang setiap langkah yang mereka ambil. Menurut Santrock (2007), remaja memiliki kepribadian yang umumnya lebih kuat, bersemangat luar biasa dan tidak mampu menangani motivasi keinginan. Contoh perilaku pemaksaan remaja yang harus dilihat adalah dalam setiap kasus terdapat banyak

sekali informasi yang ditampilkan baik melalui media maupun media cetak atau media elektronik terkait dengan disposisi brutal remaja baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama seperti berkelahi, menyerang, menyiksa dan melecehkan, keduanya sebagai demonstrasi. (kekejaman verbal. kata-kata) dan non-verbal (Fisik).

Selama masa remaja atau dewasa, remaja akan menghadapi bagian-bagian yang berbeda dari unsur-unsur lingkungan mereka yang nantinya akan menjadi alasan mereka untuk terpengaruh. Remaja yang tidak terbiasa pada lingkungan yang terus berubah akan berpartisipasi dalam perilaku mal adaptif, misalnya perilaku agresif kemudian tidak membantu sesama dan dirinya (Santrock, 2017). Tindakan paksa tersebut dapat merugikan orang lain, sebagaimana dikatakan Sarwono (2015) bahwa tindakan paksaan adalah tindakan yang tidak dapat membuahkan hasil dan selanjutnya menimbulkan korban jiwa yang berbeda bagi orang tersebut. Restu dan Yusri (2013) mengatakan bahwa tindakan paksa dapat menimbulkan akibat yang tidak menguntungkan baik bagi pelaku maupun yang bersangkutan. Alasan tersangka ini akan lebih sering diabaikan oleh teman-temannya karena telah melakukan kekejaman terhadap teman-temannya, sedangkan jika menjadi korban akan menemui sebab dan perbedaan baik fisik maupun mental. kemalangan.

Dengan adanya perilaku kekerasan pada remaja tentunya dapat menimbulkan akibat yang merugikan, misalnya menurut penelitian Masikouri (2005), sekitar 5-10% anak kecil menunjukkan perilaku kekerasan. Sebagai aturan umum, pria muda menunjukkan perilaku yang lebih kuat daripada wanita

muda. Seperti yang telah ditunjukkan oleh eksplorasi masa lalu, proporsinya adalah 5 banding 1, artinya ada beberapa kali lebih banyak pria muda yang menunjukkan perilaku koersif daripada wanita muda. Selain itu, hal ini juga berdampak berbeda, misalnya data kependudukan dan pengakuan pelanggaran hukum yang ditemukan dalam tindakan polisi yang mengungkapkan bahwa selama tahun 2007 terdapat 3.415 pemuda berusia 18 tahun atau agak kriminal. Semua keluar dari 2008 – 2009 menjadi sekitar 3.280 – 4.213 pemuda.

Adapun BPS Indonesia (2015) mencatat bahwa terjadinya pertikaian massal antara mahasiswa di Indonesia terjadi peningkatan pada 2008 menjadi 108 kasus, 2011 menjadi 210 kasus dan menjadi 327 kasus di 2014. (Indonesian Focal Insights Office, 2010) kenakalan remaja merupakan masalah mendesak utama di Hong Kong. Seperti, pada 2001, tingkat penangkapan pemuda yang matang 10 hingga 15 tahun adalah 779 untuk setiap 100.000, dan tingkat penangkapan untuk pemuda yang matang 16 hingga 20 tahun adalah 1357/100.000. Badan Registrasi dan Pengukuran 2012 mengalami peningkatan tangkapan selama sepuluh tahun terakhir, dan pada tahun 2011, 3.343 pemuda (usia 10-15) dan 4.350 remaja (usia 16-20) ditangkap dikarenakan melakukan kesalahan (Chui dan Cheng, 2014). Sementara di Indonesia, tingkat kontaminasi anak-anak yang dihadapkan pada kejahatan di sekolah adalah 84%. Dari 2011 hingga 2019, isu lengkap yang dirinci di KPAI mencapai 11.492 kasus, jauh melebihi jumlah kasus termasuk anak-anak yang terkait dengan kesejahteraan dan kebiasaan narkoba yang sedang berlangsung (2.820 masalah), pornografi dan kejahatan digital (3.323 masalah), serta eksploitasi

ilegal dan penyalahgunaan (2.156 masalah). Jumlah kasus kejahatan seksual pada umumnya akan meningkat secara radikal. Pada tahun 2011, ada 123 kasus pelecehan seksual terhadap anak-anak. Angka ini meningkat menjadi 561 kasus pada tahun 2014, setelah itu berkurang menjadi 157 kasus tahun 2016, serta dari Januari hingga Mei 2019, jumlah masalah ABH sebagai pelaku kebrutalan seksual mendapat 102 kasus. Terlebih lagi, isu kebiadaban fisik dan mental pada tahun 2018 mencapai 140 kasus, kasus kekejaman anak terhadap kolaborator di sekolah dan di luar sekolah, sebagian besar kasus terjadi pada tingkat pelatihan yang rendah atau sama, keseluruhan 25 masalah (67%). Tingkat SMP ada 5 soal, SMA ada 6 soal, dan sekolah ada 1 soal (KPAI 2019).

Baron dan Richarson (Thalib, 2010) berpendapat bahwa perilaku agresif ialah suatu wujud perilaku ditujukan untuk menyakiti orang (fisik ataupun verbal). Sebagian wujud agresi remaja juga dikaitkan dengan kekerasan, seringkali disertai dengan kekerasan dan perusakan benda-benda di area, baik sekolah, rumah, atau di masyarakat. Sebaliknya Myers (2012) menyatakan bahwa perilaku agresif ialah perilaku fisik dan verbal yang ditujukan untuk menyakiti seseorang. Anak-anak agresif yang terlihat di lingkungan sosial lebih ditakuti dan dihindari oleh teman mereka, yang mana ini pasti akan memunculkan permasalahan baru disebabkan oleh anak-anak terputus dari lingkungan mereka. Buss & Perry (1992) menggambarkan agresi kedalam empat bagian agresi, yaitu “agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*) serta permusuhan (*hostility*)”.

Menurut hasil observasi kecanduan bermain game online di Desa Kota

Garo cenderung memunculkan aktivitas berupa perilaku agresif, dimana perilaku agresif yang dimunculkan berupa: Berkata kotor, sering memaksa, memukul teman, mengejek dan menghina. Survei yang dilakukan kepada 30 remaja di Desa Kota Garo diperoleh hasil pada gambar tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Gambaran Informasi Remaja Di Desa Kota Garo

Jenis Permainan	Persentase	Pendidikan	Persentase	Durasi Bermain 1 Hari	Persentase
Mobile Legend	67.7%	SD	9.7%	1 Jam	12.9%
PUBG Mobile	61.3%	SMP	16.1%	2 Jam	12.9%
Free Fire (FF)	35.5%	MTS	19.4%	3 Jam	22.6%
Genshin Impact	6.5%	SMK	16.1%	4 Jam	19.8%
Domino	9.7%	MA	12.9%	5 > Jam	32.3%
Call Of Duty (COD)	6.5%	Universitas	25.8%		
Clash Of Clan	16.1%				
Hago	12.9%				
Roblox	3.2%				
Candy Crush Saga	9.7%				
Among Us	32.3%				

Dari hasil data diatas dapat dilihat bahwa jenis permainan yang paling banyak di mainkan oleh remaja di Desa Kota Garo adalah *game Mobile legend* dan *PUBG Mobile*, kemudian juga ada beberapa *game* yang banyak juga dimainkan oleh remaja seperti *Free Fire (FF)* dan *Among Us*. Untuk durasi permainan dalam satu harinya yaitu 5> jam. Adapun untuk perilaku agresif yang ditunjukkan remaja Desa Kota Garo dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.2
Persentasi Perilaku Agresif Remaja Di Desa Kota Garo

Perilaku Agresif		
Agresif Fisik	Merusak Barang	35.5%
	Berkelahi	29%

	Melakukan	
	Kekesaran	29%
	Memukul	29%
Agresif Verbal	Berbicara Kotor	22.6%
	Menghina	38.7%
	Adu Mulut	25.8%
Agresif Marah	Marah	29%
	Kesal	37%
Sikap Permusuhan	Dendam	35.5%
	Iri Hati	29%

Hasil pada tabel diatas dapat diketahui bahawa. Perilaku agresif yang paling banyak di munculkan yaitu terdapat pada agresif verbal yaitu menghina sebanyak 38.5%, pada agresif marah yaitu kesal sebanyak 37% dan pada sikap permusuhan dendam yaitu 35.5%. Wahidah, PW (2020), menurut hasil survei pada 61 siswa MTsN 1 Kampar, sebesar 69% merasa marah ketika kalah dalam suatu permainan, 56% dihina dan 30% merasa Siswa memiliki kecenderungan bermain, dan 22% siswa memiliki kebiasaan bermain.

Baron & Byrne (2005) melaporkan kalau agresi dipengaruhi oleh beberapa aspek berbeda yang dapat menyebabkan perilaku agresif. Provokasi adalah salah satunya, dan perilaku agresif seringkali merupakan hasil dari provokasi verbal atau fisik. Perilaku agresif biasanya dimulai dengan provokasi verbal seperti ejekan dan hinaan, tetapi hal ini dapat mengarah pada beberapa bentuk kekerasan fisik.

Riset Trisnawati, Nauli & Agrina (2014) pula menciptakan bahwa perilaku agresif ini juga bisa ditimbulkan oleh sebagian aspek contohnya frustrasi, teman seusia, pola asuh, dan dampak dari penayangan kekerasan di media masa. Kemudian bagi Koeswara (1998) peran belajar model kekerasan

menjadi suatu aspek penentu dari perilaku agresif. Berdasarkan Sherry, John L. dalam Satria dkk (2020), salah satu aspek yang menjadi pengaruh perilaku agresif ialah kecendrungan bermain video *games* yang memuat ciri-ciri kekerasan dan mekanisme selalu disangkut pautkan pada perilaku agresif di riset itu ialah “*social learning theory*”. Pada “*social learning theory*” disimpulkan hipotesis bahwasanya bermain video *games* yang bertabiat agresif, hendak mendorong perilaku agresif sebab anak-anak akan mencontoh apa yang diamati pada layar kala memainkan video *games*. King (2010) memberikan uraian terkait kekerasan di media, seperti suatu adegan kekerasan yang dimunculkan oleh tv, film, serta *game online*.

Banyaknya *game online* menimbulkan pemain jadi ketagihan kepada permainan itu. Lain hal itu pada *game* pula terdapat sebuah jalan cerita yang bagus serta lama, terlepas dari bermacam permasalahan yang wajib dipecahkan oleh pemain serta didalam *game* terdapat banyak *event-event* yang wajib diselesaikan dengan kurung waktu yang ditentukan dan muncul pada waktu yang tertentu pula. Gampang serta murah nya harga untuk dapat *login game online* ialah aspek utama penyebab para pemain jadi candu, terlebih lagi dikala ini ditambah dengan kedatangan *smartphone* yang telah dapat dijadikan modal serta juga sudah ditambah dengan fitur-fitur yang mendukung untuk memainkan *game online* kapapun dan di manapun. Menurut Williams & Sawyer (2011) *smartphone* ialah telpon seluler yang menggunakan sebagian layanan berupa mikroprosesor, layar, memori, serta modem bawaan. Maka, *smartphone* mempunyai fitur yang lebih lengkap dibandingkan hp biasa.

Menjadi seorang gamer bukan cuma jadi penikmat *game online* namun bisa membuat sebagai pecandu (Pratiwi, 2012). Di mana menurut Soettjipto. 2007 (dalam Hafiza, 2017), kecanduan *game online* ialah salah satu tipe sifat kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet ataupun biasa disebut dengan “internet *addictive disorder*”. Semacam sudah dikatakan bahwa internet bisa menimbulkan kecanduan, yaitu “*Computer game Addiction*” (kelewatan bermain game). Sedangkan menurut DSM-V (APA, 2018) kecanduan game online ataupun *Internet Gaming Disorder* (IGD) sesuatu perilaku kompulsif yang mementingkan keperluan yang lain semacam pekerjaan, akademik, dan waktu yang dibuang hingga dapai gejala menarik diri sebab bermain *game online*. Waktu yang digunakan sekiranya kurang lebih 4 jam sehari serta sedikitnya 30 jam seringgu. Jumlah waktu para pemain *game* sekitar 5 hingga 6 jam serhari, untuk dikala ini bermain game yang siswa kerap lakukan memunculkan perilaku memukul meja kemudia mengucapkan kata kasar tanpa memperdulikan area sekitar.

Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mengartikan kecanduan *game online* selaku pemakaian melebihi batas dan kompulsif kepada video *game* ataupun *game online* menimbulkan permasalahan sosial ataupun emosional. Walaupun memunculkan permasalahan bagi pemakai tidak bisa mengatur penggunaan *game online* yang sudah kelewatan. Chou, Condron & Belland (2005) berkata kalau kecanduan *game online* bisa dipandang dari penggunaan waktu sepanjang 20-25 jam (rata-rata) dalam perminggu. Ahmad Baedowi (dalam Pratiwi, Yakub & Umari, 2018) berkata kalau kecanduan *game online*

mempunyai lama permainan antara 3-4 jam ataupun lewat dalam sehari.

Menurut riset di Amerika, 70% remaja memainkan *game online PC* serta 65% antara lain ialah pemakai *game online personal computer* yang konsisten (Rahmayati, dalam Lestari 2018). Sebaliknya di Indonesia penyuka *game online* paling banyak pula ada pada remaja, dengan catatan sebesar 64,45% remaja laki-laki serta 47,85% remaja perempuan dengan usia 12 hingga 22 tahun (Kusumadewi, dalam Lestari 2018). Berdasarkan studi pendahuluan bertepatan pada 1 Maret 2018 diperoleh informasi siswa SMP Sawunggaling total sebanyak 50 siswa, diketahui 35 laki-laki dan 15 perempuan. Sehabis diwawancarai 6 siswa diketahui kalau siswa sangat suka memainkan *game online* selama kurung waktu kira-kira 5-6 jam sehari, serta dikala memainkan *game* siswa kerap memukul meja dan mengeluarkan kata kasar tanpa peduli dengan sekitar.

Game online yang berwujud strategi atau peperang dan kerap dimainkan oleh pemakaian *smartphone* ialah “*ML (Mobile Legends)*, *PUBG (Player Unknown’s Battle Grounds)*, *GFF (Garena Free Fire)*, *COC (Clash of Clans)* serta *HAGO*”. selaku *game multiplayer online* serta telah *download* kurang lebih 100 juta *gamer* di *Google Play*. Perkiraan total *gamer COC* hendak bertambah dan sanggup menggapai 500 juta kali unduhan. (Ghustara, 2019).

Menurut penjelasan yang telah dipaparkan, dapat terlihat perilaku agresif yang disebabkan oleh remaja ini disebabkan oleh adanya kecanduan *game online*. Munculnya fenomena perilaku agresif tersebut kemungkinan besar dikarenakan oleh *video game* yang marak dimainkan sekarang ini yang mana

game ini menarik untuk dimainkan sehingga membuat si anak menjadi kecanduan, seperti yang di jelaskan diatas di dalam *video game* tersebut dapat mengandung unsur kekerasan baik secara verbal atau non verbal. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya dapat dilihat bahwa remaja mengalami perilaku agresif yang diakibatkan oleh kecanduan dalam bermain *game online*, dimana pada saat bermain game remja cenderung memukul teman dan berkata kasar. Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui “apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo”.

B. Rumusan Masalah

Dari dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, oleh karena itu yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ialah “apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk “melihat terdapat ataupun tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* yang berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo”.

2. Manfaat penelitian

Awal mulanya sesuatu penelitian yang dilakukan oleh seorang untuk mendapatkan manfaat. Sama hal nya dengan penelitian ini yang mana

diharapkan dapat menjadi manfaat, yaitu:

a. Manfaat Teori

1. Membagikan sumbangan pemikiran, informasi dan pengetahuan terkhususnya dalam bidang psikologi sosial dan perkembangan remaja.
2. Menjadi bahan rujukan untuk para peneliti lain yang tertarik untuk meneliti korelasi antara kecanduan *game online* yang berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini sanggup membagikan rujukan yang bisa dilakukan perkembangan oleh peneliti berikutnya terutama terkait hubungan diantara kecanduan *game online* yang berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja.

2. Bagi Instansi Terkait

Bisa dijadikan untuk bahan masukan pada pengembangan konsep kecanduan *game online* dengan memakai variabel psikologi lain.

3. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan penelitina ini meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat terkait gejala terjadinya kecanduan *game online* dan hubungannya dengan perilaku agresif pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Defenisi Perilaku Agresif

Menurut Breakwell (1998) Agresi didefenisikan setiap wujud perilaku untuk menyakiti serta merugikan seorang yang berlawanan dengan keinginan individu tersebut. Agresif mengaitkan segala macam penyiksaan, tercantum penyiksaan psikologis ataupun emosional. Contohnya ialah memermalukan, menakut-nakuti ataupun mengancam. Sebaliknya kekerasan didefenisikan selaku tingkah laku di mana terdapat bentuk usaha terencana melukai fisik, terbatas kepada perlakuan fisik serta bila tidak sengaja maka hal ini bisa sebagai kekerasan.

Sears, Taylor & Peplau (2009) berkata perilaku agresif ialah perilaku yang dicoba untuk menyakiti ataupun melukai orang dan juga merupakan kedalam pengerusakan terhadap seseorang maupun benda sebagai bentuk suatu kesengajaan yang digambarkan ke dalam bentuk perkataan dan perlakuan. Myers (2012) berkata agresif yang diucapkan pula suatu bentuk penyerangan. Perilaku agresif ialah “perilaku fisik ataupun verbal yang diteruntukan menimbulkan kerusakan serta bertujuan membuat orang lain kesakitan”. Perilaku yang masuk kedalam agresif ini berupa: menampar serta menendang, mengancam serta menghina, hingga menyindir maupun bergunjing.

Buss & Perry (1992), menyatakan perilaku agresif suatu tindakan ataupun kecenderungan perilaku yang ditujukan untuk merugikan seseorang baik secara fisik ataupun psikologis. Dayakisni & Hudaniah (2009) mengatakan agresi merupakan sesuatu serangan yang dicoba oleh sesuatu organisme kepada pihak atau obyek lain termasuk pada diri sendiri. Baron & Byrne (2005) menyatakan kalau agresi ialah perilaku yang ditunjukan untuk menyakiti orang lain yang mau menghindari perlakuan seperti itu.

Sedangkan, Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1998) mengartikan perilaku agresif selaku wujud perilaku kekerasan fisik maupun verbal kepada seseorang, oleh karena itu perilaku agresif bukan sekedar fisik saja, kata-kata yang dilontarkan oleh individu akan menyakiti hati orang lain. Hal ini ialah wujud salah satu perilaku agresif. Sebaliknya Rahman (2013) menyatakan kalau agresi didefenisikan “selaku bentuk perilaku yang ditujukan untuk melukai orang lain fisik maupun psikis”.

Adapun uraian yang telah dijelaskan, maka bisa disimpulkan kalau perilaku agresif ialah sesuatu perilaku yang ditujukan untuk melukai ataupun menyakiti seorang baik itu fisik maupun verbal.

2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Perilaku agresif dibagi menjadi 2 jenis oleh Myers (2012), yaitu:

- 1) *Emotional aggression*, ialah perilaku agresif yang didasari karena rasa marah serta emosi. Perilaku agresif merupakan suatu gambaran dari meluapnya emosional dari didalam diri seorang.

- 2) *Instrumental aggression*, ialah perilaku agresif tidak berkaitan pada rasa marah. Jenis ini ialah sesuatu alat untuk memperoleh tujuan tertentu yang dilihat lebih menarik perhatian seperti duit maupun kedudukan.

3. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Agresif

Menurut Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) perilaku agresi disebabkan oleh 4 aspek yaitu:

a. *Physical aggression*

Agresi fisik ialah suatu tingkah laku untuk melukai ataupun menyakiti yang lain serta objek langsung secara fisik. Agresi fisik dapat berupa merusak barang, berkelahi, melakukan kekerasan, mengancam, serta memukul.

b. *Verbal aggression*

Agresi verbal ialah suatu bentuk kekerasan dengan menghasilkan perkataan untuk menyakiti yang lain secara langsung serta disengaja. Perilaku ini berupa mengejek, menghina, membantah, berterus terang apabila jengkel, adu mulu, serta pendapat wajib diterima.

c. *Anger*

Kemarahan ialah suatu kondisi di mana perasaan emosional yang beragam tingkatnya, diawali dengan perasaan kesal yang ringan kemudian berakhir hingga mengamuk yang berlebihan. Orang dengan tingkatan kemarahan tinggi akan lebih gampang tersinggung. Adapun wujud kemarahan merupakan kesal, perasaan marah, sebal, serta

gimana mengendalikan perihal tersebut. Tercantum kedalamnya merupakan *irritability*, ialah kecenderungan untuk cepat marah, mengenai temperamental, serta sulitnya dalam pengendalian amarah.

d. *Hostility*

Permusuhan dapat digambarkan selaku bentuk sikap berselisih antar pribadi. Orang yang mempunyai permusuhan hendak terkadang mempunyai pemikiran tidak baik kepada orang lain, semacam dugaan yang perasaan curiga, buruk, iri hati, serta merasa ketidakadilan hidup. Tidak hanya itu orang dengan sikap ini mempunyai rasa jengkel serta pendendam.

Menurut uraian tersebut, peneliti ingin memakai aspek perilaku agresif dari pernyataan Buss dan Perry (Wahidah, P. W, 2019), kemudian nanti hendak dipakai selaku acuan kedalam pembuatan alat ukur penelitian ini. Aspek perilaku agresif sudah dikatakan oleh Buss dan Perry (Wahidah, P. W, 2019) yaitu “agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*)”.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif.

Berdasarkan Sears, Taylor dan Peplau (2009), perilaku agresif remaja bisa diketahui dengan 2 faktor pendorong ialah dengan terdapatnya bentuk serangan dan frustrasi. Serangan adalah suatu faktor yang sangat kerap jadi pemicu utama perilaku agresif serta timbul kedalam berupa serangan verbal ataupun fisik. Kemudian frustrasi muncul apabila individu dihalangin oleh sesuatu perihal dalam menggapai sesuatu tujuan, keinginan, kebutuhan,

penghargaan serta aksi tertentu. Faktor yang lain merupakan terdapatnya kekerasan di media, imitasi, dan kekerasan dalam musik juga video game.

Dayakisni dan Hudaniah (2009) mengemukakan kalau terdapat empat faktor yang pengaruhi perilaku agresif:

a. Deindividuasi

Menurut Lorenz, deindividuasi bisa menuntun seseorang kepada kebebasan dalam melaksanakan agresi, hingga agresi yang dilakukan menjadi lebih intens.

b. Kekuasaan dan Kepatuhan

Dayakisni & Hudaniah (2009) menyebutkan kalau salah satu faktor pemicu perilaku agresi merupakan kekuasaan dan kepatuhan. Kepatuhan merupakan termasuk kedalam konformitas yang memiliki pengertian tekanan ataupun tuntutan yang membuat seseorang rela melakukan aksi walaupun individu tersebut tidak menginginkannya (Sears dkk, 2005). Menurut Sears, dkk (2005), konformitas ialah sala satu keadaan di mana idividu mebiasakan dirinya dengan kondisi kedalam kelompok sosial dikarenakan individu merasakan terdapat kewajiban, tekanan, ataupun desakan untuk beradaptasi.

c. Provokasi

Menurut Moyer (Dayakisni & Hudaniah, 2009), provokasi yang diperbuat oleh pelaku agresi dipandang selaku ancaman yang wajib dialami menggunakan respon agresif untuk mentiadakan bahaya dari ancaman tersebut.

d. Pengaruh obat-obatan terlarang

Menurut riset Pihl & Ross (Dayakisni & Hudaniah, 2009), konsumsi alkohol pada dosis berlebih dapat memungkinkan peningkatan respon agresif saat seseorang terprovokasi.

B. Kecanduan *Game Online*

1. Defenisi Kecanduan *Game Online*

Kecanduan ialah sesuatu kebiasaan ataupun perilaku kurang sehat dan merusak diri sendiri, di mana orang memiliki kesusahan untuk berhenti (Yee, 2006). Yee (2006) mengatakan kalau kecanduan *game online* pada umumnya ialah “suatu perilaku seseorang yang tidak ingin berhenti bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu dan kemungkinan orang itu tidak dapat mengontrol serta mengendalikan”.

Young (1996) berkata kecanduan *game online* ialah perilaku yang mau terus bermain *game online* serta tidak bisa dikendalikan ataupun tidak memiliki daya untuk menghentikan. Kecanduan *game online* ialah tingkah laku seseorang yang mau terus bermain *game online* meluangkan banyak waktu dan mungkin orang yang terkait tidak sanggup menahan atau mengendalikan (Imanuel, 2009).

Menurut DSM-V, *Internet Gaming Disorder* (IGD) dapat disebut dengan istilah “*internet use disorder, gaming addiction, atau internet gaming addiction* yang maksudnya sebagai *independent disorder*”. IGD adalah pemakaian Internet yang terus menerus serta berulang untuk terlibat dalam permainan, yang mengakibatkan pembatasan guna sehari-hari

seseorang. Ini pula menimbulkan tanda-tanda lain, semacam penarikan diri dan kehilangan kendali atas permainan, menyebabkan pengguna menghabiskan berjam-jam bermain dan menepikan kegiatan lain.

Waktu yang dikeluarkan umumnya kurang lebih 4 jam sehari dan sedikitnya 30 jam seminggu. Bila pemakai mengontrol diri untuk tidak memakai *smartphone* seseorang akan mudah marah, gelisah, serta sering melupakan makan, tidur secara terus menerus. Kemudian juga tidak ingin melakukan kewajiban sehari-hari serta kewajiban kepada keluarga (DSM-V, APA, 2018). Menurut Chou, Condrón & Belland (2005) berkata kalau kecanduan *game online* bisa digambarkan dari pemakaian waktu kurang lebih 20-25 jam perminggu (rata-rata).

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (Trinani, P, R., & Wardani, Y, S, 2018) “kecanduan *game online* selaku pemakaian yang kelewatan serta kompulsif pada *video game* ataupun *game online* yang menimbulkan permasalahan sosial ataupun emosional”. Dari penjelasan yang telah diuraikan hingga bisa disimpulkan kalau kecanduan *game online smartphone* merupakan orang yang mengalami gangguan dalam bermain *game online* semacam penarikan diri dan juga hilangnya minat dan hilangnya kontrol pada permainan mengakibatkan pemakainya menghabiskan waktu lebih dari 20 hingga 30 jam dalam seminggu.

2. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Lemmens dkk (Trinani, P, R., & Wardani, Y, S, 2018) mengatakan ada 7 aspek kecanduan *game online*:

1. *Salience*

Bermain *game online* itu merupakan kegiatan yang sangat utama pada kehidupan seseorang serta menguasai pikiran, perasaan, serta perilaku.

2. *Tolerance*

Suatu proses di mana kegiatan seseorang selama bermain *game online* menaik secara terus menerus hingga secara beruntun waktu yang dikeluarkan untuk bermain *game online* makin meningkat lama permainannya.

3. *Mood*

Modification mengarah kepada “pengalaman individu selaku bentuk hasil dari sebuah keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) ataupun relaksasi terpaut pelarian diri (*escapism*)”.

4. *Withdrawal*

Perasaan yang kurang mengasikkan serta efek fisik terjadi karena menyudahi ataupun mengurangi aktivitas bermain *game online*. Dampak fisik cenderung berupa murung dan lekas marah.

5. *Relapse*

Kegiatan bermain *game online* yang kelewatan lebih sering mendesak orang dengan cepat mengulangi permainan *game online* setelah tidak memainkannya selama periode tertentu atau masa kontrol.

6. *Conflict*

Konflik yang berlangsung mengarah kepada konflik antar individu yang berasal dari kesibukan bermain *game online* dengan berlebihan. Konflik dapat muncul antara pemain dan orang disekitar. Konflik dapat berupa argumen dan penolakan serta kebohongan dan kecurangan.

7. *Problems*

Problems terjadi diakibatkan saat kegiatan bermain *game online* secara berkepanjangan hingga mengesampingkan kegiatan lain seperti bekerja, sekolah, dan bersosialisasi. Permasalahan bisa timbul pada seorang pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan hilangnya kendali.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

Immanuel (2009) menyatakan, adapun faktor pengaruh seorang bermain *game online* bisa dipandang secara *internal* dan *eksternal* menimbulkan adiksi remaja terhadap *game online*.

1. Faktor internal

- a. Keinginan, rasa dorongan hasrat yang tidak tertahankan membuat mendapatkan hasil yang besar dalam *game online*, sebab *game online* dibuat supaya para pemain terus menjadi ingin tahu dan terus ingin dapat menghasilkan hasil yang lebih besar.
- b. Bosan yang dialami remaja saat di rumah ataupun sekolah, ketidakmampuan untuk mengendalikan yang prioritas dalam mengerjakan kegiatan yang berarti lainnya pula jadi pemicu timbulnya adiksi terhadap *game online*.

- c. Kontrol diri, minimnya kontrol diri, sehingga remaja kurang mengambil inisiatif, mengakibatkan negatif yang muncul dari bermain *game online* secara berlebihan.

2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan yang tidak cukup terkendali disebabkan menyaksikan teman-teman yang lain tak terhitung yang memainkan *game online*.
- b. Hubungan Sosial, Kurang mempunyai kemampuan sosial yang baik agar remaja memilah alternatif bermain *game online* selaku kesibukkan yang mengasyikkan.
- c. Harapan, orang tua yang memiliki harapan tinggi dan besar pada anaknya untuk ikut bermacam kesibukan seperti kursus ataupun les, hingga keperluan pokok anak, seperti kebersamaan, bermain bersama keluarga menjadi terlupakan.

C. Hubungan Kecanduan *Game Online* Berbasis *Smarphone* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo

Masa remaja atau masa sebelum dewasa, remaja menghadapi segudang dampak luar yang membuat remaja terpengaruh oleh iklim. Orang-orang muda yang tidak dapat beradaptasi dengan iklim yang secara umum akan berubah perlu menyelesaikan perilaku maladaptif. Misalnya, perilaku memaksa yang dapat menyakiti orang lain maupun dirinya (Santrock, 2007). Myers (2012) mengisolasi 2 macam perilaku agresif, perasaan agresif, yang merupakan sikap yang dipaksakan mengingat sensasi kemarahan dan perasaan. Kedua agresif instrumental adalah tindakan paksa yang tidak dihubungkan oleh imajinasi apa

pun dengan sensasi kemarahan, agresif instrumental ditujukan untuk membawa uang tunai atau siap pakai.

Buss dan Perry (Wahidah, P. W, 2019) menyatakan bahwa perilaku agresif mempunyai 4 sudut, khususnya agresif fisik dan verbal, kemarahan serta permusuhan. Agresif Fisik adalah permusuhan yang benar-benar merugikan orang lain seperti berkelahi, memukul dan lain-lain. Agresif verbal adalah permusuhan yang mengartikulasikan kata-kata yang sepenuhnya bertujuan untuk menyakiti seseorang, misalnya, mengkritik, mengganggu, mencela, dan lain-lain. Kemarahan adalah keadaan perasaan yang sangat bergairah mulai dari kemarahan hingga kemarahan yang luar biasa seperti sensasi gangguan, kejengkelan, dll.

Sudrajat 2011 (dalam Trisnawati, Nauli dan Agrina, 2014) menyatakan perilaku agresif sebagai jenis ledakan antusias sebagai jenis reaksi atas kekecewaan individu yang membuat produk pemusnahan atau individu secara sengaja dengan memberikan perkataan dan perbuatan. Ilustrasi dari tindakan agresif ini harus terlihat di sebagian besar berita yang terlihat setiap hari dalam komunikasi luas (cetak atau elektronik), sehubungan dengan tindakan keji, baik dalam pertemuan, contohnya perkelahian, pelecehan, penyiksaan, belum lagi pembunuhan. kehidupan seorang individu.

Trisnawati, Nauli and Agrina (2014) mengatakan salah satu sudut pandang yang mengarah pada perilaku agresif ialah kekecewaan, teman seangkatan, pola asuh dan hasil tayangan kebrutalan di media masa. Satu hal yang baru-baru ini menjadi tema utama yaitu bahwa ada banyak *game online* di ponsel

menawarkan *game* yang tampak seperti menyelesaikan kebrutalan fisik atau verbal. Sejak saat itu, seperti yang ditunjukkan oleh Koeswara (1998) jenis model pembelajaran kekerasan adalah elemen fundamental dari tindakan paksa. Remaja dan anak-anak sering melihat adegan kekejaman lewat peralatan elektronik yang dimiliki saat ini, seperti televisi, perangkat PC/PC dan juga “*games*” atau mainan dengan judul kebiadaban. Banyaknya penggunaan yang dapat diklaim, seperti *games*, *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, dan lain sebagainya, mendorong remaja dan remaja untuk cenderung kecandua, sehingga siklus peniruan sangat kuat. Tidak hanya itu, mendapatkan jenis kebrutalan dari sekolah, keluarga, dan teman juga dapat memicu permusuhan.

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (Trinani, P, R., & Wardani, Y, S, 2018) kecanduan *game online* yang menggunakan secara tidak masuk akal dan mendesak dari permainan komputer atau permainan berbasis web yang menghasilkan isu-isu yang bersahabat dan penuh gairah. Kecandua *game online* atau IGD adalah perilaku impulsif yang membingungkan berbagai minat seperti pekerjaan, skolastik, dan duduk-duduk menghadapi tanda-tanda penarikan diri dari bermain *game online* (American Mental Affiliation, 2013).

Pratiwi, Yakub dan Umari (2018) menunjukkan apabila remaja yang Kecanduan *game online* ialah orang-orang yang cenderung memperlihatkan perilaku agresif. Tingkah laku keras yang dibawakan oleh *game online* ini memiliki kata-kata yang dapat dipakai untuk saling menyerang antara kelompok satu dan kelompok lawan. Dengan kata itu bisa menimbulkan perasaan antara pemain satu dengan yang lain yang ujungnya berujung pada diskusi atau

bahaya. Amanda (2016) menunjukkan bahwa ada pemicu dari *game online* untuk penyesuaian perilaku agresif remaja dari berulangnya bermain *game online* dan lamanya mereka telah terlibat dalam kehidupan sehari-hari biasa setelah mentalitas kuat muncul dari praktek sehari-hari. dari bermain *game online*.

Penelitian Lestari, M. A. (2018) menunjukkan hasil pengujian informasi memakai “uji peringkat *Spearman*” dengan *SPSS* pada kecepatan kesalahan 5%. Menurut uji *rank spearman* diantara variabel kecanduan *game online* pada perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 diperoleh $p\text{-value} = 0,04 < 0,005$. Hingga H_1 diakui, dan hal tersebut sebenarnya bermaksud bahwa terdapat korelasi antara “kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2”. Untuk nilai tingkat korelasi diperoleh $r = 0,342$ di mana akibat dari tingkat korelasi berada pada rentang 0.21-0.40, dan hal ini dimaksudkan agar dalam pengujian ini memiliki ikatan yang rendah (Arikunto, 2010). Terlihat bahwa sebagian besar responden mempunyai tingkat kecanduan *game online* yang sedang di atas 18 siswa (51,4%) dan mempunyai perilaku agresif dengan berbagai jenis di atas 33 siswa (94,3%).

Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., dan Onibala, F. (2019). Mendemonstrasikan penelitian yang menyebabkan jenis efek samping dari pengujian ini, diamati bahwa dari 78 siswa, 76,9% mempunyai kecanduan *game online* dan perilaku agresif (57,7%), memakai *chi-square* pada tingkat kepentingan 95 %, ditemukan bahwa $p\text{-value} = 0,035 < 0,05$. Akhir dari

penelitian ini adalah “ada hubungan antara kecanduan *game online* dan Perilaku Agresif pada siswa di SMA N 2 Ratahan”.

Sesuai penelitian, ketergantungan kecanduan *game online* bisa diperkirakan dengan kekambuhan dan lamanya bermain *game online*. Kekambuhan atau pengulangan *game* membuat banyak waktu digunakan untuk bermain hingga Anda tidak melakukan latihan dan latihan yang berbeda. Istilah kecanduan *game online* membuat seseorang percaya bahwa *game* berbasis web lebih penting daripada hal lain. Perilaku Agresif yang terjalin meliputi, misalnya, kebiadaban yang sebenarnya, yaitu sering memukul teman ketika merasa terganggu, berkelahi, dan tidak bisa menahan keinginan untuk terkena hasil yang didapat dari survei, bukan hanya siswa yang benar-benar kuat juga menunjukkan permusuhan verbal, misalnya, melontarkan kata-kata vulgar melalui sumpah serapah, dalam bahasa lokal.

Menurut riset kecanduan *game online* bisa dilihat lewat frekuensi serta lamanya bermain *game online*. Frekuensi bermain *game* menyebabkan banyak waktu terpakai untuk bermain hingga tidak melaksanakan kegiatan lain. Lamanya bermain *game online* membuat individu menyangka *game online* lebih berarti dari hal yang lain. Perilaku Agresif yang terjalin semacam kekerasan fisik ialah kerap memukul teman bila merasa jengkel, berkelahi, serta tidak bisa mengontrol Hasrat untuk memukul cocok dengan hasil yang ditemukan dari kuesioner, tidak hanya agresif fisik siswa pula membuktikan agresif verbal semacam melontarkan kata kotor berbentuk cemoohan dengan bahasa wilayah.

Memacu kepada sebagian komentar para pakar, jelaslah terdapat “keterkaitan antara kecanduan *game online smartphone* terhadap perilaku agresif”. Sebab perilaku agresif ialah wujud rasa kecewa yang diakibatkan tidak terpenuhi kemauan seorang saat menggapai suatu tujuan, kebutuhan, ataupun tindakan tertentu semacam kemauan untuk memakai pertumbuhan teknologi yang salah satunya ialah *game online* berbasis *smartphone*.

D. Hipotesis

Dari pengertian diatas maka hipotesis yang peneliti ajukan pada penelitian ini ialah “bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja, begitu juga sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka akan semakin rendah pula perilaku agresif pada remaja”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Masalah Variabel

Variabel yaitu seluruh sesuatu diresmikan oleh penulis untuk dipelajari maupun diteliti hingga memperoleh hasil serta data terkait perihal itu kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Mengacu pada tipe penelitian ini tentang “Hubungan Kecanduan *Game Online* Berbasis Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo”, maka identifikasi menggunakan dua variabel yaitu:

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

B. Defenisi Operasional Variabel

1. Perilaku Agresi

Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) mencirikan perilaku agresif sebagai perilaku sosial yang tujuannya adalah menyakiti orang lain secara nyata atau mental. Menurut Hudaniah & Dayakisni (2005) agresi ialah serangan yang diperbuat seseorang kepada orang lain, barang lain atau khususnya terhadap dirinya. obyek lain ataupun apalagi pada diri sendiri. Baron & Byrne (2005) menyatakan jika agresi ialah tindakan yang dikoordinasikan dengan alasan untuk menyakiti orang lain yang perlu dijauhkan dari tindakan tersebut.

2. Kecanduan *Game Online* Berbasis *Smartphone*

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (Trinani, P, R., & Wardani, Y, S, 2018) kecanduan *game online* selaku pemakaian yang kelewatan serta kompulsif pada *game online* yang menimbulkan permasalahan sosial ataupun emosional. Dari penjelasan di atas hingga bisa disimpulkan kalau “kecanduan *game online smartphone* merupakan orang yang menghadapi kendala dalam bermain *game online* semacam menarik diri dan juga hilangnya minat dan kehabisan kontrol kepada permainan hingga membuat penggunaanya menghabiskan waktu lebih dari 20-30 jam dalam seminggunya”.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi bisa didefinisikan selaku “wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang memiliki mutu serta ciri tertentu untuk dipelajari serta setelah itu diambil kesimpulannya” (Sugiyono, 2014). Populasi tidak hanya orang, tetapi sesuatu objek ataupun benda alam lainnya. Maksudnya populasi yaitu seluruh ciri atau sifat yang terdapat pada subjek ataupun objek tersebut.

Populasi pula bisa diartikan selaku kelompok subjek yang akan dilakukan penelitian. Populasi wajib mempunyai indentitas ataupun ciri yang cocok dengan tujuan penelitian serta bersifat tidak sama dengan kelompok subjek lain. Populasi pula bersifat tak terbatas, maksudnya terdiri

dari karakteristik orang yang hendak diteliti (Azwar, 2001). Populasi pada penelitian ini merupakan remaja yang terdapat di desa Kota Garo berjumlah 1.200 Jiwa (Disdukcapil Kampar, 2018).

2. Sampel Penelitian

Sampel ialah sebagian populasi (Bungin, 2005). Sampel didapat dari separuh banyaknya populasi yang cocok sesuai ciri. Sampel pula dikira selaku sumber informasi yang sangat berarti kedalam penelitian (Sugiyono, 2017).

a. Jumlah Sampel

Bersumber pada tabel penentuan jumlah sampel dalam Sugiyono (2017) dengan populasi 1.200. Sampel didapatkan 300 orang. Jumlah ini dari rumus Slovin dengan taraf kesalahan yang sudah ditentukan yaitu 5 % hingga ketepatan sampel sebesar 95 %. Rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{(1 + N \cdot (e)^2)}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi eror

b. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang dipakai kedalam penelitian ini merupakan “*Nonprobability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*”. “*Purposive Sampling*” merupakan metode penentuan sampel menggunakan pertimbangan tertentu, hingga sampel bisa mewakili ciri

populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2013). Dengan kriteria selaku berikut:

1. Bermain *game online smartphone* selama 12 bulan, sesuai dengan karakteristik kecanduan *game online* menurut DSM-V (APA, 2018).
2. Bermain *game online smarphone*.
3. Remaja desa Kota Garo 10-24 tahun dan belum menikah Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN).

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah teknik mengumpulkan data yang dipakai oleh (Riduwan, 2010). Pengumpulan data adalah kegiatan penting pada penelitian (Arikunto 2002). Mengumpulkan data pada riset ini memakai instrumen penelitian yaitu skala. Bagi Sugiyono (2017) skala pengukuran bisa dimaksudkan selaku sesuatu kesepakatan yang dipakai selaku tujuan untuk memastikan panjang pendeknya interval alat ukur serta hendak menciptakan data yang kuantitatif.

Jenis skala yang dipakai merupakan “skala *likert*” untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seorang terhadap keanehan yang terjadi (Sugiyono, 2017). Skala *Likert* terdiri dari item *statment* yang wajib terjawab oleh responden dengan memilah salah satu dari sebagian *statment* yang sudah diberikan. Skala penelitian ini terdiri dari 2 berbagai pernyataan sikap yaitu, “*favorable*” serta “*unfavorable*”. Menurut Azwar (2001) *favorable* ialah “pernyataan yang cocok dengan objek sikap yang hendak diukur” serta pernyataan yang *unfavorable* merupakan “pernyataan yang tidak cocok dengan

objek ataupun sikap yang akan ukur”. Penilaian atas tiap pernyataan mempunyai nilai ataupun skor yang tidak sama.

1. Skala Perilaku Agresif

Pada penelitian ini, pengambilan data dicoba menggunakan pembagian skala pada sampel penelitian. Pengukuran perilaku agresif memakai skala perilaku agresif bersumber karakteristik dari Buss & Perry (Wahidah, P. W, 2019) yaitu “perilaku agresif fisik, agresif verbal, marah, serta sikap permusuhan”. Reliabilitas dari skala Buss & Perry (1992) merupakan 0,80. Penulis melaksanakan modifikasi aitem untuk membiasakan keadaan serta kebutuhan penelitian. Pada skala ini terdiri dari 41 aitem dari alternatif jawaban, disusun bersumber pada model skala *likert* yang mana hendak diseleksi oleh subjek. Aitem ini pula terdiri dari aitem *favorable* serta *unfavorable*.

Hal-hal dalam skala ini adalah pernyataan menggunakan 5 pilihan jawaban ialah “SS (Sangat Sesuai)”, “S (Sesuai)”, “N (Netral)”, “TS (Tidak Sesuai)”, “STS (Sangat Tidak Sesuai)”. Pernyataan dalam skala ini cuma memiliki “*favorable* dan *unfavorable*”. Skornya dari 1 hingga 5. Bobot penilaian untuk *favorable* yaitu: SS mendapatkan skor 5, S mendapatkan skor 4, N mendapatkan skor 3, TS mendapatkan skor 2, STS mendapatkan skor 1, kebalikanya bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu SS mendapatkan skor 1, S mendapatkan skor 2, N mendapatkan skor 3, TS mendapatkan skor 4, STS mendapatkan skor 5. Deskripsi penyebaran aitem terlihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1
Blueprint Skala Agresifitas

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorable	Unfavorable
Agresi Fisik	Berkelahi		
	Memukul		
	Melakukan kekerasan	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	2, 5
	Mengancam		
	Merusak barang		
Agresif Verbal	Menghina		
	Mengejek		
	Membantah .	10, 11, 12, 14, 15, 16,	13, 21
	Adu mulut	17, 18, 19, 20	
	Berterus terang disaat jengkel. Pendapat harus diterima		
Agresif Marah	Marah		
	Kesal		
	Sebal	23, 24, 27, 29, 30, 31	22, 25, 26, 28, 32
	Cepat marah		
	Kesulitan mengontrol amarah		
Sikap Permusuhan	Iri hati		
	Dendam	33, 34, 37, 38, 40, 41	35, 36, 39
	Berprasangka yang buruk		
Total			41Aitem

2. Skala Kecanduan *Game Online* Berbasis *Smartphone*

Pada penelitian ini, pengumpulan data dibuat dengan pembagian skala kepada sampel penelitian. Pengukuran kecanduan *game online smartphone* memakai skala yang dirangkai sendiri oleh peneliti sesuai dengan kriteria Lemmens dkk (Trinani, P, R., & Wardani, Y, S, 2018) yang mana kriteria itu terdiri dari aspek “*salience, tolerance, mood, withdrawal,*

relapse, conflict, problems”. Pada skala ini terdiri dari 38 aitem yang mana terdiri dari alternatif jawaban, disusun bersumber model skala *likert* yang mana hendak diseleksi oleh subjek. Aitem ini pula terdiri dari aitem *favorable* serta *unfavorable*.

Hal-hal dalam skala ini adalah pernyataan menggunakan 5 pilihan jawaban ialah “SS (Sangat Sesuai)”, “S (Sesuai)”, “N (Netral)”, “TS (Tidak Sesuai)”, “STS (Sangat Tidak Sesuai)”. Pernyataan dalam skala ini cuma memiliki “*favorable* dan *unfavorable*”. Skor yang diberikan bergerak dari 1 hingga 5. Bobot penilaian untuk *favorable* yaitu: SS mendapatkan skor 5, S mendapatkan skor 4, N mendapatkan skor 3, TS mendapatkan skor 2, STS mendapatkan skor 1, kebalikanya bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu SS mendapatkan skor 1, S mendapatkan skor 2, N mendapatkan skor 3, TS mendapatkan skor 4, STS mendapatkan skor 5. Deskripsi penyebaran aitem terlihat pada tabel 3.2:

Tabel 3.2
Blueprint Skala Kecanduan Game Online

Aspek	Aitem	
	Favorable	Unfavorable
Salience	1, 2, 4	3, 5
Tolerance	6, 7, 9	8, 10, 11
Mood	12, 13, 14, 15, 16, 17	
Withdrawal	19, 21, 22, 24	18, 20, 23
Relapse	25, 26	
Conflict	28, 30, 31, 32	27, 29, 33
Problems	34, 35, 36, 38	37
Total		38 Aitem

E. Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur

Tujuan validitas untuk memandang ketepatan serta kecermatan alat ukur yang hendak dipakai (Azwar, 2001). Suatu tes hendak memperoleh nilai validitas yang besar, apabila tes itu memperoleh hasil yang pas serta akurat. Bila suatu tes mempunyai validitas rendah, hingga data yang didapatkan tidak relevan dalam penelitian.

1. Validitas

Validitas berasal dari kata “*validity*” yang dimaksud “selaku ketepatan ataupun kecermatan alat ukur yang cocok terhadap tujuan serta fungsi pada penelitian” (Azwar, 2014). Validitas bisa didefinisikan sepanjang mana sesuatu tes sanggup mengukur atribut yang wajib diukur. Pada riset ini, validitas yang dipakai merupakan validitas isi. Validitas isi ialah “validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional ataupun melalui *professional judgement*” (Azwar, 2016).

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata “*reliability*”. Reliabilitas mempunyai berbagai arti yaitu dapat dipercaya, reliabilitas, konsistensi, stabilitas, konsistensi dan sebagainya, tetapi esensi dan tujuan reliabilitas adalah berusaha untuk melihat sejauh mana pengukuran tersebut terpercaya (Azwar, 2014).

Tujuan awal diadakannya uji reliabilitas ialah “untuk melihat sejauh mana alat ukur memiliki konsistensi yang tetap walaupun dicoba dengan subjek yang berbeda, dengan syarat aspek yang diukur pada subjek tersebut

tidak berubah”. Harus selalu ada tolerance untuk hasil pengukuran meskipun ada perbedaan kecil yang terlihat. Jika perbandingannya begitu besar, maka hasil pengukurannya tidak reliabel (Azwar, 2014). Ukuran reliabilitas tinggi dan rendah terlihat secara empiris dengan nilai reliabilitas. Semakin tinggi nilainya, semakin baik tingkat keandalannya (Azwar 2014). Jika nilai reliabilitas yang dihasilkan mendekati 1,0 maka reliabilitas yang dihasilkan semakin tinggi, sebaliknya jika reliabilitas yang dihasilkan mendekati 0, maka semakin rendah tingkat reliabilitasnya.

Pendekatan yang dicoba untuk menaikkan nilai reabilitas skala ialah dengan cara pemilihan item. Hal yang dilakukan ialah menentukan koefisien korelasi antara skor subjek pada item skala yang relevan dengan skor keseluruhan skala (indeks perbedaan item). Pendekatan ini juga dikenal sebagai teknik konsistensi internal, yang melibatkan penghitungan koefisien hubungan pada skor total yang diperoleh untuk setiap item dengan skor total skala (Azwar, 2014).

F. Metode Analisa Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk “menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu ataupun residual mempunyai distribusi normal” (Ghozali, 2018). Menurut Hadi (2000), terdapat asumsi kalau skor variabel yang dianalisis mejajaki hukum sebaran *kurva* dari Gauss. Bila sebaran normal, Maksudnya tida terdapat perbandingan signifikan antara frekuensi yang diamati dengan frekuensi teoritis kurva. Kaidah yang dipakai, apabila p dari

nilai Z (*kilmogrov- Smirnov*) $> 0,05$ maka sebaran normal, kebalikanya bila jika $p < 0,05$ maka sebaran tidak normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bisa digunakan untuk melihat apakah variabel Y dengan variabel X mempunyai korelasi yang linear ataupun tidak. Jika nilai F (*Linearity*) $< 0,05$ maka kedua variabel itu *linear*. Akan tetapi apabila $\text{sig. } F$ (*Linearity*) $> 0,05$ maka hubungan keduanya tidak *linear* (Siregar, 2013).

3. Uji Hipotesis

Uji asumsi, atau uji prasyarat, terdiri dari uji normalitas data serta uji linieritas, yang diikuti dengan uji hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “hubungan kecanduan game online berbasis smartphone dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo”. Uji analisis korelasi “*pearson product moment*” digunakan untuk mengevaluasi hipotesis asosiatif antara dua variabel, satu independen dan satu dependen. Analisis dilakukan dengan menggunakan SPSS IMB untuk aplikasi laptop macOS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Orientasi

Tahapan pertama yang dilakukan ialah dengan memastikan lokasi yang akan dilakukannya penelitian ini. Peneliti memastikan terlebih dahulu subjek penelitian menurut ciri-ciri yang sudah ditetapkan peneliti sebelumnya yaitu merupak remaja desa Kota Garo rentang umur 10-21 tahun yang bermain game online selama 1 tahun. Peneliti kemudian menyebarkan skala kepada karakteristik yang telah ditentukan tersebut dengan cara pemilihan diawali dari tempat yang terkecil hingga terbesar, sehingga jumlah penyebaran sampel sesuai dengan tabel 4.1 diawah ini.

Tabel 4.1
Penyebaran Sampel

Jenis Kelamin	Usia	Sampel	Total
Laki-Laki	12 Tahun.	5	180
	13 Tahun.	15	
	14 Tahun.	19	
	15 Tahun.	27	
	16 Tahun.	46	
	17 Tahun.	40	
	18 Tahun.	21	
	19 Tahun.	5	
	20 Tahun.	2	
Perempuan	12 Tahun.	6	
	13 Tahun.	22	
	14 Tahun.	11	

15 Tahun.	18
16 Tahun.	34
17 Tahun.	21
18 Tahun.	7
19 Tahun.	1

	120
TOTAL	300

2. Pengembangan Alat Ukur Penelitian

Sebelum penelitian, peneliti melakukan tahap mempersiapkan alat ukur yang akan dipakai kedalam penelitian ini.

a. Skala Perilaku Agresifitas

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan saat mempersiapkan alat ukur perilaku agresifitas, yaitu:

1. *Try Out*

Uji coba dilakukan pada hari selasa tanggal 8 Februari 2021. Subjeknya yaitu anak-anak SMP, MTS, dan SD di desa Kota Garo sebanyak 99 orang. Penyebaran skala uji coba ini dengan cara memasuki setiap kelas serta membagikan skala secara langsung dan menjelaskan tata cara pengisian kepada subjek dan diambil dihari yang sama.

2. Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan aitem yang membedakan subjek *trait* tinggi dengan rendah. Awar (2014) memperkirakan item yang sangat baik memiliki koefisien perbedaan $> 0,25$. Daya pembeda item dan reliabilitas alat ukur ditentukan dengan menggunakan rumus "*alfa Cronbach's*" dengan SPSS IMB untuk MacOS.

Hasil analisis skala perilaku agresif sebelum melakukan analisis daya beda di mana reliabilitas perilaku agresif itu awalnya adalah sebesar

0, 801. Kemudian setelah dilakukan analisis beda aitem maka didapatkan sebanyak 14 butir aitem yang di gugurkan dari total 41 butir aitem. Aitem yang gugur dalam skala ini yaitu 2, 5, 13, 14, 21, 25, 26, 27, 32, 34, 35, 36, 37 dan 39. Setelah peneliti mengugurkan aitem tersebut maka indeks koefisien reliabilitasnya bertambah jadi 0,866, sehingga aitem yang akan dipakai adalah kurang lebih 27 butir aitem. Distribusi penyebaran aitemnya yaitu:

Tabel 4.2
Blueprint Skala Perilaku Agresifitas

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favorable	Unfavorable
Agresi Fisik	Berkelahi.		
	Memukul.		
	Melakukan kekerasan.	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	<u>2</u> , <u>5</u>
	Mengancam, Merusak barang. Menghina.		
Agresif Verbal	Mengejek.	10, 11, 12,	
	Membantah.	<u>14</u> , 15, 16,	<u>13</u> , <u>21</u>
	Adu mulut.	17, 18, 19,	
	Berterus terang disaat jengkel. Pendapat harus diterima.	20	
Agresif Marah	Marah		
	Kesal	23, 24, <u>27</u> ,	22, <u>25</u> , <u>26</u> ,
	Sebal	29, 30, 31	28, <u>32</u>
Sikap Permusuhan	Cepat marah		
	Kesulitan mengontrol amarah		
	Iri hati		
Sikap Permusuhan	Dendam	33, <u>34</u> , <u>37</u> ,	<u>35</u> , <u>36</u> , <u>39</u>
	Berprasangka yang buruk	38, 40, 41	
Total			27 Aitem

Keterangan: Tanda yang digaris bawahi adalah aitem yang gugur

b. Skala Kecanduan *Game Online*

Ada beberapa proses yang peneliti kerjakan saat persiapan alat ukur perilaku agresifitas, yaitu:

1. *Try Out*

Uji coba dalam penelitian ini sebarakan pada hari selasa tanggal 8 Februari 2021. Subjek uji coba dalam penelitian ini ialah anak-anak SMP, MTS, dan SD di desa Kota Garo sebanyak 99 orang. Penyebaran skala uji coba ini dengan cara memasuki setiap kelas serta membagikan skala secara langsung dan menjelaskan tata cara pengisian kepada subjek dan diambil pada saat itu juga.

2. Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan aitem yang membedakan subjek *trait* tinggi dengan rendah. Awar (2014) memperkirakan item yang sangat baik memiliki koefisien perbedaan $\geq 0,25$. Daya pembeda item dan reliabilitas alat ukur ditentukan dengan menggunakan rumus “*alfa Cronbach's*” dengan SPSS IMB untuk MacOS.

Hasil analisis skala kecanduan game online sebelum menganalisis daya beda di mana reliabilitas kecanduan game online itu awal nya adalah sebesar 0,789. Kemudian setelah dilakukan analisis beda aitem maka didapatkan sebanyak 14 butir aitem yang di gugurkan dari total 38 butir aitem. Aitem yang gugur dalam skala ini yaitu 3, 5, 8, 10, 11, 13, 18, 19, 20, 23, 27, 29, 33 dan 37. Setelah peneliti mengugurkan aitem tersebut maka indek koefisien reliabilitas nya meningkat jadi 0,910, sehingga aitem yang akan

dipakai ialah sebanyak 24 butir aitem. Gambaran penyebaran aitem dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3
Blueprint Skala Kecanduan Game Online

Aspek	Aitem	
	Favorable	Unfavorable
Salience	1, 2, 4	<u>3</u> , <u>5</u>
Tolerance	6, 7, 9	<u>8</u> , <u>10</u> , <u>11</u>
Mood	12, <u>13</u> , 14, 15, 16, 17	
Withdrawal	<u>19</u> , 21, 22, 24	<u>18</u> , <u>20</u> , <u>23</u>
Relapse	25, 26	
Conflict	28, 30, 31, 32	<u>27</u> , <u>29</u> , <u>33</u>
Problems	34, 35, 36, 38	37
Total		24 Aitem

Keterangan: Aitem yang digaris bawah merupakan aitem yang gugur

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan Kamis 4 Maret sampai Selasa 6 Maret 2021 dengan jumlah sampel total sebanyak 300 orang remaja Desa Kota Garo yang bermain *Game Online* yang di sebar melalui sekolah dan grup-grup kemahasiswaan. Sebelum pada saat pembagian skala, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pembagian, serta cara pengisian skala dan alat tulis yang akan digunakan subjek. Skala ini diberikan kepada subjek dan kemudian diambil pada hari itu juga.

C. Deskripsi Penelitian

Deskripsi data penelitian ialah terkait “hubungan antara kecanduan *game online* berbasis smartphone dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota

Garo”. Hasil dari data penelitian lapangan setelah memindahkan data ke tabel *excel*, kemudian di olah data itu menggunakan SPSS IMB, maka peneliti memperoleh gambaran seperti pada tabel 4.4:

Tabel 4.4
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (Hipotetik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Perilaku Agresif	31	130	66,79	17,201	27	135	67,5	18
Kecanduan <i>Game Online</i>	24	120	68,73	17,370	24	120	60	16

Dari tabel tersebut nilai *mean* untuk perilaku agresif ialah 67.5 dengan standar deviasi sebesar 18, kemudian untuk nilai rata-rata yang didapatkan variabel kecanduan *game online* ialah 60 dengan standar deviasi 16. Bila dilihat dari data empiris didapatkan dengan bantuan *SPSS IBM* nilai mean pada perilaku agresif ialah sebesar 66,79 dengan standar deviasi sebesar 17,201, sedangkan untuk variabel kecanduan *game online* nilai mean yang didapatkan yaitu 68,73 dengan nilai standar deviasi 17,370.

Dari tabel diatas skor perilaku agresif dengan kecanduan *game online* kemudian dibuatkan kategorisasi. Kategorisasi dibuat dengan maksud untuk kelompok terpisah secara berjenjang memakai aspek yang akan diukur. Pengelompokan ini dibuat menurut data empiris dari tabel 4.4. Rumusnya dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 4.5
Rumus Kategorisasi

Kategorisasi	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$

Keterangan:

M : Mean Empirik

SD : Standar Deviasi

Dari tabel di atas, variabel perilaku agresif penelitian ini diklasifikasikan menjadi lima bagian: “sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah”.

Tabel 4.6 di bawah ini merangkum skor untuk kategori perilaku agresif:

Tabel 4.6
Rentang Nilai dan Kategorisasi Skala Perilaku Agresif

Kategorisasi	Rentang Nilai	<i>f</i>	%
Sangat Tinggi	$X \geq 95$	0	0
Tinggi	$75 \leq X < 94$	4	1
Sedang	$56 \leq X < 74$	56	19
Rendah	$36 \leq X < 55$	190	63
Sangat Rendah	$X < 35$	50	17
Jumlah		300	100

Dari klasifikasi variabel perilaku agresif pada Tabel 4.6 di atas, sebagian besar responden dalam penelitian ini mendapat skor dalam kategori rendah untuk perilaku agresif, dengan 190 dari 300 individu mendapat skor dalam

kelompok rendah, jumlah persentase yaitu 63%. Selain itu, tabel 4.7 di bawah ini mengategorikan skor kecanduan *game online*:

Tabel 4.7
Rentang Nilai dan Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online*

Kategorisasi	Rentang Nilai	<i>f</i>	%
Sangat Tinggi	$X \geq 112$	0	0
Tinggi	$93 \leq X < 111$	4	1
Sedang	$73 \leq X < 92$	31	10
Rendah	$53 \leq X < 72$	197	66
Sangat Rendah	$X < 52$	68	23
Jumlah		300	100

Berdasarkan klasifikasi variabel kecanduan *game online* pada Tabel 4.7 di atas, sebagian besar individu dalam penelitian ini mendapat skor dalam kelompok sedang, dengan 197 dari 300 subjek mendapat skor dalam kategori rendah, persentasenya yaitu 66%.

Dari hasil kesimpulan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa remaja desa Kota Garo dengan seluruhnya mempunyai skor rendah baik pada variabel perilaku agresif dan variabel kecanduan *game online*.

D. Hasil Analisis Data

1. Uji Asumsi

Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui “apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak”. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu variabel perilaku agresif dengan kecanduan *game online*

menggunakan program *SPSS IMB*. Jika data yang diperoleh normal, berarti tidak ada perbandingan yang signifikan antara jumlah partisipan yang diamati dengan jumlah subjek kurva teoritis. Jika nilai Z (Kilmogrov-Smirnov) $> 0,05$, distribusi dianggap normal; namun jika $< 0,05$ maka distribusi tersebut dianggap tidak normal (Hadi, 2000). Analisis ini memakai “*one sampel kolgomorov-smirnov test*” dalam tabel 4.8.

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas Skala Perilaku Agresif dan Kecanduan *Game Online*

Variabel	Signifikan	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i>	0,200 ($\rho > 0,05$)	Normal
Perilaku Agresif	0,200 ($\rho > 0,05$)	Normal

Hasil dari uji normalitas diatas menunjukkan bahwa variabel perilaku agresif mempunyai nilai signifikan 0,200 ($\rho > 0,05$) dan variabel kecanduan *game online* 0,200 ($\rho > 0,05$). Berarti, bahwasanya data diatas dari kedua variabel yaitu perilaku agresif dengan kecanduan *game online* berdistribusi dengan normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui derajat hubungan antara dua variabel yang diteliti. Jika variabel bebas memiliki nilai lebih dari 0,05, kedua variabel tersebut dikatakan linier; jika variabel bebas memiliki nilai lebih kecil dari 0,05 maka kedua variabel tersebut

dikatakan nonlinier (Hadi, 2000).

Tabel 4.9
Hasil Uji Linieritas

Variable	Linieritas (F)	P	Sig	Keterangan
Kecanduan Game Online Perilaku Agresif	1.314	.067	0,000	Linier

Berdasarkan hasil uji linieritas pada tabel diatas, nilai perhitungan "deviasi dari linieritas" untuk kecanduan game online dan perilaku agresif adalah $F(\text{deviasi}) = 1,314$ dengan $\rho = 0,067$ ($\rho > 0,05$). Dengan demikianlah, perilaku agresif dan kecanduan game online keduanya linier.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini ialah adanya “hubungan positif antara perilaku agresif dengan kecanduan *game online* pada remaja di desa Kota Garo”. Analisis dilakukan memakai cara korelasi “*Pearson product momen*”.

Tabel 4.10
Hasil Uji Hipotesis

		Correlations	
		Kecanduan_Gam e_Online	Perilaku_Agresif
Kecanduan_Game_Onl ine	Pearson Correlation	1	.508**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	300	300
Perilaku_Agresif	Pearson Correlation	.508**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	300	300

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

Dari hasil uji korelasi diantara perilaku agresif dengan kecanduan *game online*, didapatkan hasil koefisien korelasi (r) = 0,508 dan nilai sig. 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini mengartikan adanya korelasi positif yang signifikan diantara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo. Remaja yang lebih kecanduan *game online* menunjukkan perilaku yang lebih agresif. Di sisi lain, remaja yang kurang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku yang kurang agresif. Dengan demikian, temuan uji analisis data ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Tabel 4.11
Hasil Uji Determinan

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perilaku_Agresif * Kecanduan_Game_ Online	.508	.258	.693	.480

Berdasarkan hasil uji determinan diatas diperoleh nilai koefisien (R-squared) 0,258 dalam penelitian ini. Hal tersebut bermakna bahwa variabel kecanduan *game online* menjelaskan hubungannya terhadap perilaku agresif sebesar 25.8 %.” Sedangkan 74,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

E. Pembahasan

Dari hasil analisis memakai teknik “korelasi *Pearson Product Moment*” maka diketahui terdapat korelasi positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada rema di desa Kota Garo. Perihal ini dapat ditunjukkan

dengan nilai korelasi (r) = 0,508 dan sig. 0,000 ($\rho < 0,05$), yang mana ini berarti semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo, begitupun sebaliknya.

Berdasarkan hasil uji determinan diatas diperoleh nilai koefisien (R-squared) 0,258 dalam penelitian ini. Hal tersebut bermakna bahwa variabel kecanduan *game online* menjelaskan hubungannya terhadap perilaku agresif sebesar 25.8 %.” Sedangkan 74,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain. Hal ini terjadi akibat dari seperti kurangnya pengetahuan dan ketertarikan remaja dalam mengisi angket, pengisian angket yang dilakukan tergesah-gesah oleh remaja, dan remaja cenderung mengisi dengan tidak jujur hanya sekedar formalitas saja.

Penelitian riset ini menggunakan nonprobability sampling jenis purposive sampling yang mana ini yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini, di mana ini disebabkan oleh suatu kondisi yang tidak dapat ditangani oleh peneliti atau di luar kondisi peneliti, di luar kondisi peneliti yaitu, tidak semua remaja yang ada di desa Kota Garo bermain game sehingga peneliti harus memilih orang nya terlebih dahulu, ada remaja yang hanya bermain game karena sekedar viral saja dan agar data yang diperoleh dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Perihal tersebut penelitian ini sesuai pada riset yang dilakukan sebelumnya oleh Wahidah, PW (2020) dilakukan kepada siswa MTsN 1 Kampar, dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa yang didapatkan memakai teknik “*Purposive Sampling*”. Data penelitian ini didapatkan dengan memakai skala kecanduan *game online* smartphone (DSM-V). Pada penelitian ini membuktikan

bahwa adanya korelasi yang signifikan diantara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif didapatkan nilai korelasi (r) = 0,603 serta nilai sig = 0,000 ($p < 0,01$). Ini membuktikan bahwa hipotesis diterima, yang mana artinya terdapat “hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa”. Selain itu juga kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif sebesar 55,1%. Penelitian ini mengharapkan menumbuhkan kesadaran siswa akan efek negatif bermain *game online* terhadap perilaku yang membuat siswa mudah memperlihatkan perilaku agresif, hingga dianjurkan kepada siswa untuk meminimalisir penggunaan bermain *game online smartphone* sebagai bentuk untuk mengurangi tingkah perilaku agresif.

Sesuai dengan penelitian Lestari, M. A. (2018) menunjukkan bahwa hasil analisis data diuji dengan menggunakan “*spearman rank test*” menggunakan SPSS pada tingkat kesalahan 5%. Uji rank spearman mengungkapkan nilai p value 0,04 antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. Hingga H1 diterima, ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang, kelas 2. Untuk tingkat hubungan diperoleh hasil $r = 0,342$ yang berada pada kisaran 0,21-0,40, menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki ikatan yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kecanduan seseorang terhadap game online, maka semakin tinggi perilaku agresif remaja tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ketika seseorang kecanduan game online, mereka akan melakukan tindakan agresif seperti memukul, memaki, dan lain-

lain.

Pratiwi, Yakub, dan Umari (2018) menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan game online memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku agresif, termasuk agresivitas fisik dan verbal. Perilaku agresif yang disebabkan oleh game online ini termasuk istilah menghina antara tim satu dan tim lawan. Dengan ungkapan-ungkapan ini, dimungkinkan untuk menimbulkan emosi yang kuat di antara para pemain, yang menghasilkan perdebatan atau ancaman. Amanda (2016) menunjukkan bahwa ada pemicu dari game online yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku agresif remaja. Pemicu tersebut antara lain frekuensi bermain game online dan lamanya penggunaan dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu berkembang sikap agresif akibat rutinitas bermain game online.

Rondo, A. A. A., H. I. Wungouw, dan F. Onibala (2019). Membuktikan hasil penelitian dalam bentuk 78 siswa yang diteliti, yang mayoritas memiliki kecanduan game online yang tidak terkendali (76,9 persen) dan menunjukkan perilaku agresif (57,7 persen), sebagaimana ditentukan oleh uji chi-kuadrat pada tingkat signifikansi 95%, yang diperoleh ketika p-value 0,035, yang lebih kecil dari nilai signifikan 0,05. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa “ada hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa SMA N 2 Ratahan”.

Kecanduan game online, menurut penelitian, dapat diukur dengan frekuensi dan lamanya bermain game online. Frekuensi bermain game menghabiskan banyak waktu, sehingga tidak melakukan aktivitas lain. Lamanya waktu yang

dihabiskan untuk bermain game online membuat individu menyangka bahwa game online lebih berarti daripada aktivitas lainnya. Perilaku agresif sering dikaitkan dengan kekerasan fisik, seperti memukul teman ketika sedang kesal, berkelahi, atau tidak mampu menahan keinginan untuk menyerang. Namun menurut hasil angket, tidak hanya siswa yang agresif secara fisik saja yang menunjukkan agresi verbal dengan mengeluarkan kata-kata kotor berupa umpatan dalam bahasa wilayah.

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas, ada kaitan antara kecanduan game online smartphone dengan perilaku agresif. Karena perilaku kekerasan merupakan manifestasi dari ketidakpuasan seseorang untuk memenuhi kebutuhan, tujuan, atau aktivitas tertentu.

Perilaku agresif yang muncul dalam penelitian ini yaitu perilaku agresif verbal, dimana agresif verbal yang muncul pada remaja di desa Kota Garo seperti menghina, membantah, adu mulut, bertarung teras di saat jengkel dan pendapat harus diterima. Kemudian adapun untuk kecanduan *game online* berbasis *smartphone* yang muncul pada remaja adalah pada aspek mood. Oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dengan perilaku agrrsif berhubungan positif, aspek yang lebih dominan dari kedua variabel yang muncul yaitu aspek mood dan agresif verbal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo, dengan hasil uji korelasi antara perilaku agresif dengan kecanduan *game online*, maka diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = 0,508 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil dari hubungan ini berupa hubungan positif antara kecanduan *game online* berbasis *smartphone* dengan perilaku agresif, di mana artinya semakin tinggi kecanduan *game online* berbasis *smartphone* maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja di desa Kota Garo, begitu pun sebaliknya.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang diberikan yaitu:

1. Kepada orang tua

Orang tua hendaknya harus memberikan perhatian yang lebih kepada anak yang mengalami kecanduan *game online* ini, bukannya hanya memarahi si anak yang sudah mengalami kecanduan *game online*, sebab jika orang tua memarahi si anak maka ini akan berpengaruh di lingkungan

sekitar anak. Di mana nantinya dia akan mencari solusi atau cara bagaimana caranya si anak ini akan meluapkan emosi karena dimarahi oleh keluarganya.

2. Kepada Remaja

Remaja hendaknya disadarkan jika dalam bermain *game* haruslah mengerti bahwa jika dia meluapkan emosinya maka akan ada hati yang terluka atau individu yang terluka, dan juga remaja harus pandai dalam mengontrol durasi bermain *game* agar tidak terlalu menjadi kecanduan dalam bermain *game*. Sebaiknya remaja lebih melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan *game online*, akan tetapi jika dia memiliki kemampuan dalam bermain *game online* maka ada baiknya membagi waktunya dengan baik, agar dapat meminimalis hal negatif lain yang ditimbulkan dalam bermain *game online*.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Kepada peneliti yang selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi kecanduan *game online* berbasis *smartphone*, peneliti berharap juga bahwa dilakukan penelitian dengan subjek yang berbeda dengan usia yang lebih beragam. Peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya melakukan kepada orang yang sering bermain *game online* atau sudah menjadi kebiasaan dalam bermain *game online* agar data yang didapatkan lebih homogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, & Asrori. (2011). *Psikologi remaja perkembangan peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amanda, A. R. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- American Mental Affiliation. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition "DSM-5*. Washinton DC: American Mental Publishing.
- American Phychiatric Association. (2018). DSM-5 Internet Gaming. Retrieved from <http://www.psychiatry.org>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2001). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan validitas (Edisi 4)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, A. R., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga.
- BKKBN. Situasi kesehatan reproduksi remaja. <https://pusdatin.kemkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin-reproduksi-remaja.pdf>
- BPS Indonesia. (2015). Pertikaian massal antara mahasiswa di indonesia. Retrieved from <https://www.bps.go.id/publication/2020/11/17/0f2dfc46761281f68f11afb1/statistik-kriminal-2020.html>
- Breakwell, G. M. (1998). *Coping with aggressive behaviour*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bungin, B. (2005). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*.

- Chou, C., Condron, L., & Belland, C. J. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*.
- Chui, H., & Cheng, K.-Y. (2014). Criminal sentiments and behaviours among young people in Hong Kong. *Rouledge Journal*.
- Dayakisni, & Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.
- Disdukcapil Kampar. (2018). Jumlah penduduk Kota Garo. Retrieved from <https://disdukcapil.kamparkab.go.id/>
- Ghozali. (2018). *Aplikasi statistik analisis multivariate (Edisi 9)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghustara. (2019). Game android multiplayer online terbaik dan terpopuler 2019. Retrieved from <http://www.vazgaming.com>
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Hafiz, M. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini*. Universitas Lampung.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Fakultas Psikologi UI.
- Indonesian Focal Insights Office. (2010). Kenakalan remaja. Retrieved from <https://news.microsoft.com/>
- King, L. (2010). *Psikologi umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Koeswara, E. (1998). *Agresi manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2019). KPAI: kekerasan fisik dan psikis pada oleh anak. Retrieved from <http://www.kpai.go.id/berita/kpaikasus-kekerasan-fisik-prikis-anak/>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Milia, I. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.
- Masykouri. (2005). Faktor penyebab anak berperilaku agresif. Retrieved from <http://www.belajarpsikologi.com>
- Myers, G. D. (2012). *Psikologi sosial: Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik

- dan keterampilan sosial pada remaja. *Psikologi*.
- Pratiwi, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Students online game addiction and aggressive behavior at SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIP*, 5(1), 1–14.
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi sosial integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Restu, Y., & Yusri. (2013). Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah. *Konselor: Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 243–249. <https://doi.org/10.24036/02013211074-0-00>
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa Di SMA N 2 Ratahan. *E-Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2015). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Satria, R. A. (2020). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD kelas 2 cupak tengah pauh kota padang. *E-Journal Unand*.
- Sears, O. D. (2005). *Psikologi sosial. Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Sears, O. D., Taylor, E. S., & Peplau, A. L. (2009). *Psikologi sosial Edisi ke 12*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Soetjipto. (2007). Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 23(1), 84–90.
- Subana, & Sudrajat. (2011). *Dasar-dasar penelitian ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif,*

dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.

Thalib, S. B. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*.

Jakarta: Prenada Media Group.

Trinani, P, R., & Wardani, Y, S. (2018). *Stop kecanduan game online*. Madiun:

Unipma Press

Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *JOM PSIK, 1*(2).

Trisnawati, Junia, Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jom Psik, 1*(2), 1–9.

Wahidah, P. W. (2019). *Hubungan antara kecanduan game online smartphone dengan perilaku agresif pada siswa*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2011). *Using information technology: A practical introduction to computers & communications. (9th edition)*. New York: McGraw-Hill.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior, 9*, 772–775.

Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder paper presented at the 104th annual, meeting of the american psychology association. *Cyberpsychology and behavior, 1*(3), 237–224.