

**PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN KONFORMITAS TEMAN  
SEBAYA TERHADAP AGRESI VERBAL PADA REMAJA YANG  
BERMAIN GAME ONLINE**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Kelulusan  
Program Strata Satu (S1) Psikologi (S.Psi)**



**Di susun oleh :**

**Ahmad Yanuar Al Hakim**

**2007016106**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Yanuar Al Hakim

NIM : 2007016106

Jurusan : Psikologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal Pada Remaja Yang Bermain Game Online” merupakan karya asli yang saya ajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain selain yang telah tertulis dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 31 Desember 2024



Ahmad Yanuar Al Hakim

NIM 2007016106



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
JURUSAN PSIKOLOGI**

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Yth.  
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang

*Assalamu 'alaikum. wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN  
KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP AGRESI  
VERBAL PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME  
ONLINE

Nama : Ahmad Yanuar Al Hakim  
NIM : 2007016106  
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

*Wassalamu 'alaikum. wr. wb.*

Mengetahui  
2024

Semarang, 13 Oktober

**Pembimbing I,**

**Yang bersangkutan**

Prof. Dr. Baidi Bukhori, M. Si  
NIP. 19730427 199603 1001

Ahmad Yanuar A.  
2007016106



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
JURUSAN PSIKOLOGI**

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Yth.  
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum. wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN  
KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP AGRESI  
VERBAL PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME  
ONLINE

Nama : Ahmad Yanuar Al Hakim  
NIM : 2007016106  
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

*Wassalamu'alaikum. wr. wb.*

Mengetahui  
2024

Semarang, 13 Oktober

**Pembimbing II,**

**Yang bersangkutan**

Lucky Ade Sessiani, M.Psi., Psikolog  
NIP. 198512022019032000

Ahmad Yanuar A.  
2007016106



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

**PENGESAHAN**

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP AGRESI VERBAL PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE  
Nama : Ahmad Yanuar Al Hakim  
NIM : 2007016106  
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Psikologi .

Semarang, 19 November 2024

**DEWAN PENGUJI**

**Penguji I**

Prof. Dr. Ikhrom, M.Ag.  
NIP. 196503291994031002

**Penguji II**

Lucky Ade Sessiani, M.Psi  
NIP. 198512022019032010

**Penguji III**

Wening Wihartati, S.Psi., M.Psi  
NIP. 197711022006042004

**Penguji IV**

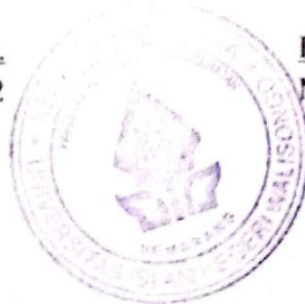
Khairani Zikrinawati, M.A  
NIP. 199201012019032036

**Pembimbing I**

Prof. Dr. Baidi Rukhori, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304271996031001

**Pembimbing II**

Lucky Ade Sessiani, M.Psi  
NIP. 198512022019032010



8. Kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat dan pengetahuan kepada para pembaca.

Semarang, 9 Oktober 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yanuar Al Hakim', with a long horizontal stroke extending to the left.

Ahmad Yanuar Al Hakim

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbilalamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Dul Khoiri dan Ibu Marsini serta kakak penulis yaitu Eka Wulandari dan Muhammad Iqbal yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
3. Beberapa teman dari bangku Sekolah Menengah Atas yang mendukung penulis dari awal perkuliahan sampai akhir, Abdul Kharis, Jaler Cahya, Alma Agatha, Wildan Fatturohman, Candra Aditya, Anindya dan Nora Putri.
4. Beberapa teman pecinta alam angkatan 7 septa adi abbiya dwarawati.
5. Beberapa teman Kuliah Kerja Nyata yang senantiasa memberikan motivasi, Admid, Delita, Kiki, Ucup, Azizi, Rizko, Suci, Fatimah, Fitri, Zahra, Aul, Nadia, dan Azza.
6. Teman magang penulis yang selalu memberikan semangat, Akmal, Cyntia, Gardila, Dela, Hari, Yunita, dan Tata.
7. Teman dekat perkuliahan penulis, Febrian Taqwa dan Fitri Nissa Kurniasih.
8. Seluruh teman perkuliahan yang senantiasa memberikan dukungan sehingga penulis dapat lebih bersemangat dalam mengerjakan skripsi.

**MOTTO**

*“nothing is impossible for him who keeps trying”*

*-Alexander The Great-*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
Abstrak .....	xiii
Abstract .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan.....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II.....	16
LANDASAN TEORI.....	16
A. Agresi Verbal .....	16
1. Definisi Agresi Verbal.....	16
2. Aspek Agresi Verbal .....	17
3. Faktor Agresi Verbal .....	20
4. Agresi verbal Menurut Islam.....	24
B. Kecerdasan Emosi .....	26
1. Definisi Kecerdasan Emosi .....	26
2. Aspek Kecerdasan Emosi.....	27
3. Faktor Kecerdasan Emosi .....	30
4. Kecerdasan Emosi Menurut Islam.....	32
C. Konformitas Teman Sebaya.....	35
1. Definisi Konformitas Teman Sebaya.....	35
2. Aspek Konformitas Teman Sebaya.....	36

3. Faktor Konformitas Teman Sebaya .....	37
BAB III.....	47
METODE PENELITIAN .....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Definisi Operasional.....	48
1. Variabel Penelitian .....	48
2. Definisi Operasional .....	48
3. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	49
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	50
3. Teknik Sampling.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Skala agresi verbal (Y).....	51
2. Skala kecerdasan emosi (X1) .....	53
3. Skala Konformitas teman sebaya (X2) .....	55
E. Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Daya Beda Aitem .....	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reliabilitas.....	56
3. Daya Beda Aitem.....	58
F. Teknik Analisis Data .....	67
1. Uji Normalitas .....	67
2. Uji Linearitas.....	67
3. Uji Hipotesis.....	68
BAB IV .....	69
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	69
A. Hasil Penelitian.....	69
1. Deskripsi Subjek.....	69
2. Deskripsi Data .....	70
B. Hasil Uji Asumsi.....	73
1. Uji Normalitas .....	73
2. Uji Linieritas.....	74

3. Uji Hipotesis.....	75
BAB V.....	85
KESIMPULAN .....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Agresi Verba.....	47
Tabel 3.2 Skala Kecerdasan Emosi .....	49
Tabel 3.3 Skala Konformitas Teman Sebaya.....	50
Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Aitem Skala Agresi Verbal.....	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Skala Agresi Verbal.....	56
Tabel 3.6 Koefisien korelasi Aitem Skala Kecerdasan Emosi.....	57
Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Skala Kecerdasan Emosi.....	59
Tabel 3.8 Koefisien Korelasi Aitem Skala Konformitas Teman Sebaya.....	60
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Skala Konformitas Teman Sebaya.....	61
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi statistic.....	65
Tabel 4.2 Kategorisasi Skor Variabel Agresi Verbal.....	66
Tabel 4.3 Kategorisasi Skor Variabel Kecerdasan Emosi.....	67
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Variabel Konformitas Teman Sebaya.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal.....	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas Konformitas Teman Sebaya dengan Agresi Verbal .....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal .....	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal .....	72

## **Abstrak**

Agresi verbal merupakan perilaku yang menyakiti seseorang melalui perkataan sehingga dapat mengalami rasa sakit psikologis. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kolerasional dengan menggunakan skala dari aspek variabel yang dianalisis menggunakan metode regresi linier untuk menjawab hipotesis. Penelitian ini menggunakan remaja umur 14 – 23 tahun yang bermain game online sebagai subjeknya. Teknik sampling pada penelitian ini yaitu purposive sampling dengan jumlah subjek sebanyak 203. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000. Diartikan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online dengan tingkat pengaruhnya sebesar 0,703 atau 70,3%. Penelitian ini memperoleh hasil bahwasanya semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi maka semakin rendah tingkat agresi verbal kemudian semakin tinggi tingkat konformitas teman sebaya maka semakin tinggi juga tingkat agresi verbal.

**Kata Kunci : Agresi verbal, Kecerdasan Emosi, Konformitas**

## **Abstract**

*Verbal aggression is behavior that hurts someone through words so that they can experience psychological pain. This research aims to empirically test the influence of emotional intelligence and peer conformity on verbal aggression. This research uses a correlational quantitative approach using a scale of variable aspects which are analyzed using the linear regression method to answer the hypothesis. This research uses teenagers aged 14 – 23 years who play online games as subjects. The sampling technique in this research is purposive sampling with a total of 203 subjects. The results of this research show that the significance value is 0.000. This means that there is an influence of emotional intelligence and peer conformity on verbal aggression in teenagers who play online games with an influence level of 0.703 or 70.3%. This research obtained the results that the higher the level of emotional intelligence, the lower the level of verbal aggression, then the higher the level of peer conformity, the higher the level of verbal aggression.*

**Keyword : Verbal Aggression, Emotional Intelligence, Conformity**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah berkembang pesat. Teknologi ini bertujuan agar memudahkan manusia dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Teknologi juga dapat menghasilkan suatu hal yang dapat menghibur manusia, seperti halnya game. Game menjadi produk hasil teknologi yang terus berkembang seiring berjalannya waktu. Game yang semula dapat dimainkan satu atau dua orang saja, kini bisa dimainkan dengan banyak orang yang tentunya sangat menghibur seseorang ketika dimainkan. Young (2009) menjelaskan game online adalah game yang dapat berkomunikasi dengan orang lain dan dapat melibatkan beberapa pemain di waktu yang sama walaupun berbeda tempat. Dengan begitu game online dapat diartikan sebagai permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan dapat berkomunikasi untuk menyelesaikan permainan yang dimainkan bersama.

Kemudahan akses dalam menggunakan internet menjadi salah satu penyebab anak dan remaja dapat bermain game online. Game online dapat dimainkan diberbagai teknologi seperti Computer, Handphone, dan alat game lainnya. Hal tersebut juga didukung oleh Penelitian Ekasari (2012) yang menyatakan bahwasannya pengaruh internet mulai memasuki Indonesia dan dapat dengan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Menurut penelitian Hapsari & Ariana (2015) remaja dengan rentang usia 15–24 tahun menjadi pengguna internet terbanyak dalam Indonesia. Penelitian tersebut juga memperoleh data bahwasannya banyak remaja yang menyalahgunakan internet seperti mengakses pornografi, bermain game online, dan berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal. Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh pernyataan Heriyanto (2009)

yang berdasarkan dari situs resmi game online Indonesia. Situs tersebut menyebutkan bahwa jumlah pengguna game online di Indonesia tahun 2010 50% didominasi oleh kalangan remaja seperti pelajar dan mahasiswa. Oleh karena itu remaja Indonesia dikhawatirkan terkena dampak negatif dari game online yang tentunya dapat merusak generasi bangsa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eryzal (2019) dampak dari remaja yang bermain game salah satunya yaitu remaja menjadi mudah marah, berkata kasar, dan emosional. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja belum dapat mengontrol emosinya dengan baik sehingga remaja cenderung meluapkan emosinya dengan marah, membanting, mengeluarkan kata kasar, dan sebagainya. Kencenderungan ini membuat remaja yang bermain game online terbiasa berkata kasar.

Seseorang yang bermaing game online juga tidak jarang untuk menghina dan mengeluarkan kata kasar kepada pemain lainnya karena suatu hal yang tidak disukai. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja berpotensi terkena dampak negatif dari game online salah satunya agresi verbal. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Hurlock (2010) yang menjelaskan bahwasannya remaja dianggap dengan masa atau periode bermasalah, yang artinya remaja lebih rentan atau terbawa arus yang berdampak negatif atas suatu perubahan yang terjadi dikehidupan. Menurut WHO (2021) mendefinisikan 'Remaja' sebagai kelompok usia 15-24 tahun. Kemudian menurut Konopka (2011) masa remaja dimulai dari umur 12 sampai 23 tahun yang dibagi menjadi 3 periode yaitu periode awal, madya, dan akhir. (Yudrik, 2011:240)

Game online yang tersedia tentunya memiliki berbagai jenis untuk dimainkan seperti MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) contoh game yang berjenis moba yaitu Mobile Legends, Arena of Valor, dan Dota 2. Kemudian jenis yang kedua yaitu Strategy contoh game yang berjenis strategy ini ialah Clash Of Clans, Clash Royale, dan Lords Mobile. Jenis ketiga yaitu Battle Royale, contoh game battle royal seperti PUBG, Call Of Duty Mobile, dan Blood Strike. Berbagai macam jenis game tersebut

tentunya peneliti ingin mengutamakan game yang mengandung kekerasan sehingga didalam game tersebut mempunyai potensi untuk meningkatkan agresi verbal terhadap satu pemain dengan pemain lainnya. Contoh game yang mengandung kekerasan yaitu Mobile Legends, PUBG, Call Of Duty Mobile, Arena Of Valor dan Blood Strike. Beberapa game tersebut yang terkenal mempunyai pemain yang memiliki kecenderungan berkata kasar kepada orang lain yaitu Mobile Legends. Game Online mobile legends termasuk kategori jenis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ini menduduki peringkat pertama sebagai game yang banyak dimainkan. Namun dibalik kepopularitasnya game tersebut terkenal dengan pemainnya yang agresif. Hal tersebut dikarenakan untuk memenangkan suatu pertandingan dalam game tersebut diperlukan upaya Kerjasama tim yang baik dan benar sehingga banyak pemain yang melakukan agresi verbal ketika pemain lainnya tidak bermain dengan benar atau tidak bisa diajak bekerjasama.

Game mobile legends ini memiliki cara bermain 5 vs 5 dengan tujuan untuk menghancurkan tower inti musuh untuk memenangkan pertandingan. Saat bermain game terdapat fitur chat yang memungkinkan pemain untuk mengirim pesan kepada pemain satu timnya maupun lawan. Selain itu terdapat fitur voice chat yang memungkinkan pemain dapat berkomunikasi menggunakan suara langsung seperti bertelpon. fitur tersebut disediakan untuk mempermudah komunikasi dengan satu tim sehingga dapat menciptakan kerjasama yang baik. Tetapi pada kenyataannya banyak pemain yang justru menyalahgunakan fitur tersebut untuk menyerang pemain lainnya secara verbal. Banyak pemain yang melakukan agresi verbal tersebut sudah menjadi hal biasa saat bermain game mobile legends sehingga dikhawatirkan banyak anak dan remaja yang meniru perlakuan tersebut. Hal ini juga diperkuat dengan adanya teori social learning yang dikemukakan oleh Bandura (1976) yang menjelaskan bahwa seseorang mendapat pembelajaran melalui pengamatan, peniruan dan pemodelan dari orang lain. Pengamatan ini dapat dilakukan secara langsung

seperti berinteraksi dengan orang lain maupun secara tidak langsung seperti mengamati perilaku di media tertentu. (Sarwono, 2018:186)

Permasalahan tersebut juga didukung oleh pra riset yang telah dilakukan untuk mengetahui seberapa besar masalah tersebut dan seberapa besar remaja yang sudah mengalami. Pra riset ini menggunakan kuisioner yang nantinya akan dibagikan ke subjek yang sesuai dengan penelitian yaitu remaja yang bermain game online. Kuisioner ini berisikan beberapa pernyataan yang telah dibuat sesuai dengan aspek agresi verbal. Aspek agresi verbal yang digunakan meliputi agresi verbal langsung yaitu perilaku seseorang yang langsung menyerang secara verbal seperti menghina . Kedua yaitu agresi verbal pasif langsung. Aspek ini menjelaskan bahwa seseorang melakukan agresi seperti menolak bicara dan diam. Kemudian aspek ketiga yaitu agresi verbal tidak langsung. Aspek ini dapat diartikan sebagai seseorang yang sedang membicarakan keburukan orang lain. yang terakhir terdapat aspek agresi verbal pasif tidak langsung. Aspek ini dapat diartikan sebagai seseorang yang tidak mau memilih orang lain karena adanya ketidaksukaan seperti tidak mengajak satu teman yang tidak disukai. Hasil pra riset ini menunjukkan bahwa 22 dari 24 responden atau 80 % dari total responden merasa dirinya melakukan agresi verbal saat bermain game online. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa aspek agresi verbal aktif langsung memperoleh data paling tinggi yaitu 21 responden. Kemudian aspek agresi verbal tidak langsung memperoleh data 15 responden. Aspek agresi verbal tidak langsung memperoleh data 12 responden. Aspek agresi verbal pasif tidak langsung memperoleh data sebanyak 15 responden. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa masih banyak remaja yang secara sadar maupun tidak sadar melakukan agresi verbal kepada orang lain sehingga jika remaja ini dibiarkan terus menerus tanpa adanya upaya pencegahan, akan mengakibatkan terbentuknya kebiasaan buruk seperti kebiasaan dalam berbicara kasar maupun pengendalian emosi yang kurang baik.

Perkataan menjadi salah satu faktor penilaian nilai sosial dan norma yang ada di lingkungan sekitar. Namun apa jadinya jika remaja saat ini

menghiraukan nilai sosial dan norma yang ada sehingga dengan lantangya remaja berkata kasar, mudah marah, dan berbicara dengan nada tinggi. Perkataan kasar dan tindakan yang seakan menyerang orang lain secara verbal tersebut dapat disebut dengan agresi verbal. Agresi verbal menurut Dayakisni (2009) adalah tindakan untuk menyerang orang lain secara perkataan atau verbal, agresi verbal ini mencakup pengancaman, menghina orang lain, dan berkata kasar. Sedangkan menurut Baron dan Bryne (2005) berpendapat bahwa agresi verbal merupakan sebuah perilaku atau tindakan yang mengarah kepada orang lain dengan maksud untuk menyerang dan menyakiti secara verbal. Jadi dapat disimpulkan agresi verbal merupakan bentuk perilaku seseorang yang bertujuan untuk menyakiti orang lain dengan bentuk verbal seperti ejekan, hinaan, dan lain sebagainya.

Menurut Kartono (2011) perilaku agresi verbal dapat dipengaruhi oleh adanya gangguan emosional. Gangguan emosional ini dapat diartikan sebagai seseorang yang belum mampu mengendalikan emosinya dengan baik. Gangguan emosional ini tentunya memiliki hubungan dengan perilaku agresi verbal. Seseorang yang tidak memiliki pengendalian emosi yang baik atau memiliki kecerdasan emosi yang rendah akan dengan mudah melakukan tindakan agresi verbal seperti saat seseorang dihadapkan dengan rasa sakit hati pada orang lain, seseorang yang gangguan emosional akan mudah terpancing dan mudah melakukan perilaku agresi verbal. Hal tersebut juga berkaitan dengan faktor kecerdasan emosi menurut Setyawan & Simbolon (2018) yang menjelaskan bahwa kecerdasan emosi juga oleh faktor internal. Faktor internal ini mencakup pengenalan emosi dirinya sendiri sehingga seseorang yang mampu mengenali emosinya lebih dalam, akan mendapatkan kemampuan untuk mengendalikan emosi dirinya sendiri. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Illahi (2018) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosi memiliki hubungan yang negatif terhadap agresi verbal. Hubungan yang negatif ini dapat dilihat bahwa hasil dari kecerdasan emosi yang rendah akan meningkatkan tingkat agresi

verbal, begitupun sebaliknya semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka semakin rendah tingkat agresi verbal.

Menurut Goleman (2007:77) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional yaitu seseorang yang memiliki kemampuan untuk memotivasi dirinya, memiliki resiliensi yang baik, mengontrol emosi dan dapat mengenali dirinya sendiri dengan baik. Dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang dapat menempatkan emosinya. Robbins & Judge (2015) bahwa kecerdasan emosi yaitu seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengenali emosi yang sedang terjadi dari dirinya sendiri dan orang lain, serta dapat memahami arti dari emosi tersebut dan dapat mengontrol dengan baik emosi dirinya sendiri. Jadi dapat disimpulkan kecerdasan emosi yaitu kemampuan untuk merasakan, mengetahui, dan mengontrol emosi dari dirinya sendiri.

Faktor kecerdasan emosi menurut Setyawan & Simbolon (2018) menyatakan terdapat faktor eksternal yang menjelaskan bahwasanya akan belajar lebih banyak dalam mengenal emosi ketika berinteraksi dengan orang lain seperti keluarga, teman, dan masyarakat. Namun seseorang dapat dengan mudah belajar mengenai emosi yang buruk saat berinteraksi orang lain seperti melihat seseorang marah dan berkata kasar kepada orang lain. Hal tersebut berkaitan dengan faktor eksternal agresi verbal menurut kartono (2011) yaitu seseorang akan lebih mudah melakukan tindakan agresi verbal jika lingkungan sekitarnya juga melakukan tindakan agresi verbal. Hal tersebut tentunya berkaitan karena kecerdasan emosi dapat dipelajari oleh lingkungan sekitarnya begitupun dengan agresi verbal yang dapat dilakukan jika lingkungan sekitarnya memiliki perilaku yang sama. Hal ini didukung oleh penelitian Anantyo & Sri (2017) yang menjelaskan bahwa perilaku agresi dapat disebabkan karena adanya kecerdasan emosi yang rendah.

Remaja sendiri tentunya memiliki teman yang sering ia temui dan diajak saling mengobrol. Pertemanan ini menjadi tempat pergaulan anak disaat remaja. Untuk itu biasanya remaja memilih teman yang memiliki

banyak kesamaan seperti halnya dengan kesukaan bermain game online. Kelompok pertemanan ini bisa mengubah seorang remaja mulai dari perilaku, sikap, dan lain sebagainya. Kelompok pertemanan yang mengubah perilaku seseorang ini biasa disebut dengan konformitas teman sebaya. Baron dan Bryne (2005) menjelaskan bahwa konformitas adalah salah satu akibat dari adanya pengaruh komunikasi sosial yang berdampak pada seseorang, seseorang dapat mengubah perilaku agar sesuai dengan norma sosial yang diterapkan di lingkungannya. Sedangkan menurut Yusuf (2012) konformitas teman sebaya adalah kecenderungan seseorang untuk mengikuti pendapat, kebiasaan, dan keinginan teman sebaya. Jadi dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya adalah kecenderungan seseorang untuk mengikuti perilaku atau sikap yang terjadi dilingkungan teman temannya.

Adapun faktor konformitas menurut Myers (2012:278) menjelaskan bahwa situasi yang memicu konformitas antara lain ukuran kelompok, kesatuan atau keseragaman suara, kohesi atau disebut dengan suatu perasaan “kita”, yang merupakan tingkat dimana anggota dari suatu kelompok terikat satu sama lainnya kemudian ada status respon masyarakat dan komitmen sebelumnya. Konformitas ini memiliki hubungan dengan perilaku agresi seseorang, hal ini dikarenakan pergaulan dalam suatu kelompok memiliki pengaruh yang kuat untuk mempengaruhi perilaku seseorang. Hal tersebut dapat dilihat dari faktor agresi verbal menurut Myers (2012) yang menjelaskan bahwasanya kelompok dapat mempengaruhi perilaku seseorang untuk melakukan agresi verbal. Kelompok yang terbiasa melakukan perilaku agresi verbal akan mempengaruhi orang untuk melakukan hal yang sama. Hal ini juga berkaitan dengan faktor konformitas yang dijelaskan oleh Myers (2012:278) yaitu kohesi yang dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan antar anggota yang dapat menyebabkan anggota lain terpengaruh untuk melakukan hal yang sama seperti anggota lainnya. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2016) yang menjelaskan bahwasanya konformitas memiliki hubungan yang positif

dengan perilaku agresi. Semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula perilaku agresi seseorang dan begitupun sebaliknya.

Remaja menjadi usia yang rentan terhadap kenakalan dan hal hal buruk yang terjadi di Masyarakat karena remaja cenderung melakukan apa yang dilakukan oleh teman sebayannya agar mereka diterima oleh teman temannya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Bayu dan Triana (2012) yang menjelaskan bahwa remaja akan mengikuti perilaku yang dilakukan oleh teman sebayannya seperti minum alkohol, merokok, berkata kasar, dan berpenampilan agar dapat diterima ke dalam kelompok tanpa mengetahui perilaku baik atau tidak. Hal tersebut juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Erikson Erik (2006) yaitu teori tentang intimacy vs isolation. Teori ini dapat diartikan sebagai suatu proses seseorang dalam menemukan jati dirinya sendiri melalui orang lain atau orang yang terdekatnya. Intimacy seseorang dapat terus meningkat ketika ia berhasil menemukan seseorang yang dianggap dekat. Hal tersebut juga didukung oleh adanya suatu latar belakang yang sama, budaya, dan kesukaan yang membuat seseorang merasa nyaman dengan orang terdekatnya. Oleh karena itu seseorang akan mudah terjerumus ke hal negatif dikarenakan orang terdekatnya atau teman temannya berperilaku yang mengarahkan ke hal yang negatif begitupun sebaliknya.

Agresi verbal yang dilakukan saat bermain game online menjadi sangat menarik jika dipengaruhi oleh kecerdasan emosi individu dan konformitas teman sebaya. Agresi verbal yang semakin tidak terkontrol ini membuat anak atau remaja memiliki kebiasaan berkata kasar. Hal ini harus diperhatikan mengingat nilai moral dan etika harus dijaga dengan baik agar generasi penerus bangsa memiliki sikap dan perilaku yang baik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik dan ingin mengangkat topik penelitian ini dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal Pada Remaja Yang Bermain Game Online“.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal?

2. Apakah terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal?
3. Apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas terhadap agresi verbal?

### **C. Tujuan**

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal
2. Untuk menguji secara empiris pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal
3. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu menambah dan mendalami pengetahuan tentang pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online. Kemudian penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi subjek

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi remaja yang bermain game online agar tidak melakukan perilaku agresi verbal. Meningkatkan kecerdasan emosinya sehingga mampu mengendalikan emosinya dengan baik. Serta tidak mudah terpengaruh oleh teman temannya atau biasa disebut dengan konformitas teman sebaya.

- b. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk lebih menjaga dan memperhatikan anak dalam bermain game online. Banyak orang tua yang mengizinkan anaknya bermain game online karena tidak ingin anaknya

mengganggu waktu istirahat orang tua namun perlu diperhatikan lagi bahwa anak harus dikontrol dan diawasi agar tetap berperilaku baik.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan sebuah referensi dan pengetahuan tambahan khususnya untuk peneliti yang ingin meneliti lebih dalam mengenai agresi verbal pada remaja yang bermain game online atau yang berkaitan dengan dampak buruk remaja yang bermain game online.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berjudul “pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online” ini memiliki alasan mengapa peneliti mengambil tema tersebut. Alasannya karena remaja pada saat ini banyak yang melakukan agresi verbal dengan kata kasar. Agresi verbal ini dikhawatirkan akan merusak generasi bangsa dengan kebiasaannya yang berkata kasar, khususnya pada remaja yang bermain game online. Untuk menghindari penelitian yang sudah ada atau menghindari persamaan penelitian, maka peneliti akan mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang hampir sama dan menjelaskan perbedaannya. Berikut penelitian terdahulu :

1. Penelitian Mahardhika dan Santi (2023)

Penelitian dengan judul “Agresi Verbal pada Remaja Penggemar K-Pop NCT: Adakah hubungan dengan Celebrity Worship dan Psychological Well-being” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Hasil penelitian dengan menggunakan analisis regresi berganda menunjukkan bahwa terdapat hubungan simultan antara celebrity worship dan psychological well-being terhadap agresi verbal Pada penelitian ini

memperoleh hasil bahwasannya hubungan positif antara celebrity worship dan agresi verbal, kemudian variabel psychological well being memperoleh hasil hubungan yang negatif dengan agresi verbal yang menunjukkan bahwa semakin tinggi hasil dari celebrity worship maka psychological wellbeing maka akan semakin menurun, begitupun sebaliknya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada subjek dan variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan subjek remaja penggemar k-pop sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan subjek remaja yang bermain game online.

## 2. Penelitian Alif (2021)

Penelitian dengan judul “Konsep diri dan kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja pengguna media sosial” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwasannya variabel konsep diri memberikan pengaruh atau kontribusi terhadap seseorang dalam melakukan perilaku agresi verbal. Hal tersebut dikarenakan bahwa pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara konsep diri dengan agresi verbal, yang dapat diartikan bahwa semakin tinggi konsep diri seseorang maka semakin rendah juga perilaku agresi verbal, begitupun sebaliknya. Penelitian ini menggunakan remaja pengguna media sosial sebagai subjek penelitiannya sehingga dalam hal ini penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan Alif (2021) yaitu subjek penelitian. Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan remaja yang bermain game online sebagai subjek penelitian. Kemudian perbedaan penelitian dapat dilihat melalui variabel masing masing dari penelitian.

## 3. Penelitian Julia dan Renika (2022)

Penelitian dengan judul “ Agresi Verbal Pada Remaja” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Pada penelitian ini memperoleh sampel penelitian yaitu 72 siswa dari total siswa yang

berjumlah 739 siswa. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat 14 subjek yang memiliki kategori rendah, 44 subjek memiliki kategori sedang, dan 14 subjek memiliki kategori tinggi. Kategori rendah tersebut dapat diartikan bahwa subjek tidak pernah melakukan tindakan agresi verbal, kemudian untuk kategori sedang dapat diartikan bahwa subjek pernah melakukan tindakan agresi verbal. Kategori tinggi dapat diartikan bahwa subjek sering melakukan tindakan agresi verbal. Perbedaan penelitian yang dilakukan Julia (2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada penelitian yang dilakukan Julia (2022) tidak memiliki variabel lainnya selain variabel agresi verbal sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki variabel yang mempengaruhi yaitu kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Julia (2022) mengambil remaja sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus pada remaja yang bermain game online untuk dijadikan sebagai subjek penelitiannya.

#### 4. Penelitian Wibisono dan Naryoso (2019)

Penelitian dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat nilai yang signifikan yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar variabel. Hubungan antar variabel tersebut menunjukkan hubungan yang positif. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil tersebut dapat disimpulkan. Perbedaan penelitian yang dilakukan Wibisono (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu variabel yang berbeda. Penelitian yang dilakukan Wibisono (2019) terdapat variabel intensitas bermain dan pengawasan orang tua sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki variabel kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya.

#### 5. Penelitian Syara (2022)

Penelitian dengan judul “Agresi Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar K-Pop” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa hasil dari korelasi product moment yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan yang negatif antara fanatisme dengan agresi verbal.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Syara (2022) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian Syara (2022) memilih penggemar K-Pop sebagai subjek penelitiannya sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan remaja yang bermain game online sebagai subjek penelitiannya, kemudian penelitian yang dilakukan peneliti memiliki dua variabel tambahan selain agresi verbal yaitu kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya.

6. Penelitian Aswidi (2022)

Penelitian dengan judul “Fanatisme dan Kontrol Diri dengan Agresi Verbal Penggemar K-Pop di Media Sosial” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa fanatisme dan kontrol diri memiliki hubungan dengan agresi verbal. Perbedaan penelitian Aswidi (2022) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian Aswidi (2022) memilih penggemar K-Pop sebagai subjek penelitiannya sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memilih remaja yang bermain game online sebagai subjek penelitiannya. Kemudian penelitian yang dilakukan peneliti memiliki dua variabel yang berbeda dari penelitian Aswidi (2022) yaitu kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya.

7. Penelitian Khaerul dan Winata (2021)

Penelitian dengan judul “Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Game online” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Penelitian yang dilakukan Khaerul (2021) ini memperoleh hasil bahwasannya terdapat hubungan yang negatif antara religiusitas dengan agresi verbal. Perbedaan penelitian Khaerul (2021)

dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada variabel lainnya selain variabel agresi verbal. Penelitian Khaerul (2021) menggunakan variabel religiusitas sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan variabel kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya.

8. Penelitian Jennie (2018)

Penelitian dengan judul “Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang positif antar variabel penelitian. Hubungan positif tersebut dapat diartikan bahwa semakin tinggi perilaku fanatisme maka semakin tinggi juga perilaku agresi verbal. Perbedaan penelitian Jennie (2018) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada variabel lainnya selain variabel agresi verbal dan perbedaan target responden dalam penelitian. Penelitian Jennie (2018) memilih responden penggemar k-pop sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan responden remaja yang bermain game online.

9. Penelitian Illahi (2018)

Penelitian dengan judul “Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Penelitian ini memperoleh hasil bahwasanya semakin tinggi kecerdasan emosi maka semakin rendah perilaku agresif remaja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada variabel yang diteliti dan subjek yang akan diteliti.

10. Penelitian Kartini (2016)

Penelitian dengan judul “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa” ini menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data. Penelitian ini memperoleh hasil bahwasanya seseorang yang memiliki

konformitas teman sebaya yang cukup tinggi dan memiliki intensitas dalam bermain game online yang tinggi akan memiliki perilaku agresif yang tinggi juga pada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai agresi verbal masih perlu dilakukan penelitian lebih dalam mengenai masalah agresi verbal yang terjadi pada remaja yang bermain game online. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mendalami permasalahan tersebut dengan mengambil judul yaitu “Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Agresi Verbal pada Remaja yang Bermain Game Online”.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Agresi Verbal**

##### **1. Definisi Agresi Verbal**

Awalnya agresi ini dapat dijelaskan melalui teori insting yang dikemukakan oleh Sigmund Freud (2016) yang mengatakan bahwa agresi ini muncul ketika manusia memiliki dorongan untuk menyakiti diri sendiri (self-destructive) yang kemudian dorongan tersebut dialihkan untuk menyakiti orang lain. kemudian seiring berkembangnya pengetahuan psikolog David Buss dan Shackelford mengatakan bahwa agresi memiliki sifat adaptif sehingga agresi ini dapat digunakan sebagai salah satu cara mempertahankan diri, mengancam, menyikirkan orang lain, dan mendapatkan sumber makanan.(Myers, 2012). Kemudian John Dollard menjelaskan bahwa frustasi menjadi penyebab terjadinya perilaku agresi. Frustrasi dapat dijelaskan sebagai suatu hal yang menghalangi tujuan seseorang. Frustrasi dapat menjadi lebih kuat ketika diiringi oleh motivasi yang kuat juga pada seseorang. Hal tersebut dikarenakan seseorang yang memiliki harapan yang tinggi untuk mencapai tujuan dan ketika tujuan tersebut dihalangi oleh suatu hal seseorang akan merasakan frustrasi yang dapat meningkatkan potensi untuk melakukan agresi.(Myers, 2012)

Agresi verbal menurut Baron dan Bryne (2005) merupakan sebuah tindakan atau perilaku seseorang yang menyerang secara verbal kepada orang lain dengan tujuan untuk menyakiti dan menghina orang lain. Dayakisni (2009) berpendapat bahwa agresi verbal yaitu tindakan seseorang untuk menyerang orang lain dengan perkataan seperti tindakan pengancaman, menghina orang lain, dan berkata kasar kepada orang lain. Sedangkan menurut Krahe (2005) menjelaskan agresi verbal mencakup perilaku berkata kasar, mencela orang lain, berbohong, mengejek, memberikan julukan yang tidak senonoh, menyindir dan menyebarkan

keburukan orang lain. Hamilton (2012) menjelaskan bahwasannya agresi verbal merupakan bentuk tindakan atau perilaku yang secara sengaja berniat untuk menyakiti seseorang melalui perkataan atau secara lisan. Perilaku tersebut mencakup menjelekan orang lain, berkata tidak sopan, dan mengancam orang lain. Kemudian Berkowitz (2003) mendefinisikan bahwa perilaku agresi verbal merupakan suatu tindakan agresif untuk menyerang orang lain dengan cara mengungkapkannya secara verbal atau lisan seperti perilaku memaki orang lain, memfitnah, menyebarkan hal buruk kepada orang lain, dan mengancam orang lain. Myers (2012) mendefinisikan bahwa agresi verbal merupakan tindakan yang menyerang orang lain secara sengaja dengan menggunakan perkataan atau lisan.

Berdasarkan penjelasan beberapa tokoh diatas, maka dapat disimpulkan bahwa agresi verbal merupakan suatu perilaku seseorang yang berniat untuk menyakiti atau menyerang seseorang melalui perkataan sehingga dapat seseorang yang mengalami tindakan agresi verbal akan mengalami rasa sakit psikologis. Perilaku tersebut mencakup berbohong, berkata kasar, memberikan julukan nama yang tidak pantas, menyebarkan keburukan, dan mengancam orang lain.

## 2. Aspek Agresi Verbal

Buss (1961) menjelaskan bahwa agresi verbal memiliki empat aspek yaitu

- a. Agresi Verbal aktif langsung merupakan suatu perilaku yang dapat dilakukan oleh suatu individu maupun kelompok kemudian menyerang individu atau kelompok lainnya dengan cara verbal seperti menghina, berkata kasar, dan lain sebagainya.
- b. Agresi verbal pasif langsung yaitu salah satu perilaku dari agresi verbal yang dimana seseorang atau sekelompok orang memilih untuk menolak bicara atau bersikap tidak peduli dengan seseorang maupun sekelompok orang.
- c. Agresi verbal aktif tidak langsung merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang namun tidak berhadapan langsung dengan individu lain atau kelompok lain. Agresi verbal ini seperti seseorang yang menyebarkan keburukan kepada orang lain

agar orang lain juga tidak menyukai seseorang yang menjadi targetnya dan ada juga perilaku yang sengaja untuk mengadu domba antara kedua belah pihak.

- d. Agresi verbal pasif tidak langsung yaitu salah satu perilaku dari agresi verbal yang dimana seseorang atau sekelompok orang akan memilih untuk tidak memberikan sebuah dukungan kepada seseorang atau sekelompok orang.

Menurut Levinson (1994) agresi verbal memiliki dua aspek yaitu

- a. Overt verbal aggression

Merupakan perilaku seseorang untuk menyerang orang lain secara langsung. Perilaku tersebut secara sengaja berniat untuk menjatuhkan orang lain melalui verbal atau perkataan. Seperti menghina dan berkata kasar kepada orang lain.

- b. Covert verbal aggression

Dapat diartikan sebagai serangan yang tersembunyi. Seseorang dapat menyerang secara sembunyi sembunyi dengan menyebarkan fitnah, menyebarkan keburukan, dan mengadu domba. Dengan kata lain Covert verbal aggression dapat didefinisikan sebagai perilaku seseorang yang menyerang orang lain secara tidak langsung.

Menurut Infante dan Wigley (1986) aspek agresi verbal dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Character attack

Menyerang karakter orang lain yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang bertujuan untuk menjatuhkan dan merendahkan nama baik orang lain. Karakter ini dapat diartikan sebagai

- b. Competence attack

Orang lain memiliki kemampuan dalam melakukan segala aktivitasnya seperti bekerja, belajar, dan lain sebagainya. Namun hal ini dapat dijadikan sebuah target untuk menjatuhkan orang lain. Oleh karena itu competence attack dapat diartikan sebagai seseorang yang berniat menjatuhkan orang

lain dengan cara merendahkan kemampuan dan ketarampilan yang dimiliki orang lain. Hal ini mencakup perilaku seperti meragukan kemampuan dan berusaha menunjukkan ketidakmampuan didepan banyak orang.

c. Insults

Insults atau penghinaan merupakan perilaku seseorang yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang dapat berdampak pada psikologis orang lain. Penghinaan kepada orang lain dapat dicontohkan seperti mengejek, mencela, dan merendahkan orang lain.

d. Maledictions

Maledictions ini dapat diartikan sikap untuk mengutuk atau memberikan sumpah yang jelek kepada orang lain serta dapat diartikan sebagai perilaku untuk mengancam orang lain.

e. Teasing

Teasing atau menggoda dapat diartikan perilaku untuk menyakiti seseorang dengan cara menggoda orang lain. Seseorang yang merasa dirinya digoda orang lain akan merasakan bahwa dirinya sedang dipermainkan, direndahkan, dan ditertawakan.

f. Ridicule

Ridicule merupakan sikap seseorang yang secara sengaja mengejek orang lain untuk dijadikan bahan tertawaan. Orang yang melakukan ridicule tidak merasa bahwa dirinya menyerang orang lain namun orang yang diejek akan merasa bahwa dirinya telah diserang.

g. Profanity

Profanity ini dapat diartikan sebagai perkataan yang kasar dan kotor. Seseorang yang melakukan perilaku profanity cenderung ditujukan kepada orang lain sebagai bentuk untuk menyalahkan atau menyerang.

h. Nonverbal Emblems

Nonverbal emblems ini dapat diartikan sebagai perilaku yang menunjukkan isyarat yang tidak baik kepada orang lain seperti ekspresi wajah dan gesture tubuh yang menunjukkan perilaku untuk menyerang orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek agresi verbal terdiri dari *Character attack*, *Competence attack*, *Insults*, *Maledictions*, *Teasing*, *Ridicule*, *Profanity*, *Nonverbal Emblems*. Aspek tersebut merupakan aspek yang cukup baik karena dapat menjelaskan berbagai perilaku agresi verbal. Oleh karena itu, Peneliti menggunakan aspek tersebut karena dapat menggambarkan perilaku subjek yang sesuai dengan penelitian.

### 3. Faktor Agresi Verbal

Menurut Myers (2012) ada beberapa faktor agresi verbal sebagai berikut:

- a. Faktor yang pertama yaitu adanya pengalaman yang tidak menyenangkan. Pengalaman inilah yang menjadi faktor mengapa seseorang melakukan agresi verbal. Contohnya seperti :
  - 1) Panas atau suhu yang tinggi dapat menjadi faktor seseorang dalam melakukan agresi. Namun hal ini belum terbukti korelasi antara suhu dan agresi. Panas yang terjadi dapat mengakibatkan seseorang lelah dalam beraktivitas sehingga biasanya orang cenderung melakukan agresi saat cuaca sedang panas.
  - 2) Rasa sakit pada hati dan tubuh manusia yang dapat meningkatkan potensi seseorang dalam melakukan agresi. Rasa sakit ini dapat disebabkan karena adanya harapan yang tidak tercapai, penghinaan, dan sakit pada tubuh yang dapat menimbulkan agresi.
  - 3) Penyerangan. Seseorang saat disudutkan oleh orang lain dapat mendorong terjadinya agresi karena pada dasarnya manusia akan melindungi dirinya sendiri ketika dihadapkan ancaman sehingga orang tersebut dapat menyerang balik sebagai serangan balasan.
  - 4) Frustrasi. Frustrasi ini sering terjadi ketika seseorang sudah Lelah untuk berusaha mencapai tujuannya. Ketika seseorang dihadapkan oleh kegagalan ia akan cenderung merenung untuk meredakan pikirannya. Namun banyak orang yang cenderung melampiaskan frustasinya kepada orang lain sehingga dapat memunculkan agresi verbal.

- b. Faktor yang kedua yaitu adanya pengaruh dari media yang tersedia di kehidupan sehari-hari. Media yang seharusnya digunakan untuk hal yang bermanfaat namun banyak juga isi media yang menampilkan sesuatu yang mengarah ke hal negatif seperti televisi yang menampilkan adegan kekerasan. Seseorang yang sudah sering melihat adegan kekerasan akan meningkatkan kecenderungan untuk melakukan adegan yang telah diperlihatkan di televisi. Kemudian ada media internet dan game online yang muncul karena berkembangnya teknologi. Media internet menjadi salah satu faktor munculnya agresi verbal karena pada internet kita bisa melihat bagaimana orang lain berkomunikasi. Namun yang menjadi masalah yaitu ketika ada orang yang sengaja menyakiti orang lain secara verbal. Kemudian ada media game online yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan agresi verbal karena banyak pemain yang cenderung melakukan hal tersebut sehingga banyak orang lain yang merasakan dan meniru untuk melakukan agresi verbal. Hal ini juga diperparah dengan game online yang mengandung kekerasan sehingga banyak pemain yang terlibat permusuhan dan perkelahian yang disebabkan oleh game online.
- c. Faktor ketiga yaitu pengaruh kelompok. Kelompok dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan agresi verbal ketika kelompok tersebut terbiasa dengan adanya hal-hal yang mengarah ke negatif. Hal ini diperparah juga ketika seseorang yang berkelompok akan lebih percaya diri dalam melakukan agresi. Hal ini berkaitan dengan faktor konformitas yang dijelaskan oleh Myers (2012:278) yaitu kohesi. Kohesi dapat dijelaskan sebagai suatu ketertarikan antar anggota yang dapat menyebabkan seseorang terpengaruh dengan anggota lainnya dalam suatu kelompok. Kelompok yang terbiasa melakukan perilaku agresi verbal, akan mudah mempengaruhi seseorang melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh anggota kelompok lainnya. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Kartini (2016) yang menjelaskan bahwasanya konformitas memiliki hubungan

yang positif dengan perilaku agresi. Semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula perilaku agresi seseorang dan begitupun sebaliknya.

Menurut Kartono (2011) Perilaku agresi verbal dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

a. Faktor Internal

1) Frustrasi

Frustrasi dapat diartikan sebagai ketidakmampuan seseorang dalam mencapai tujuan atau keinginannya. Seseorang yang frustrasi memiliki potensi untuk melakukan agresi verbal. Hal tersebut dikarenakan adanya ketidakmampuan seseorang untuk mengubah situasi atau keadaan yang sedang dialaminya sehingga dapat melampiaskan emosinya kepada orang lain bahkan menyalahkan orang lain karena membuat dirinya tidak bisa mencapai tujuan.

2) Gangguan pengamatan atau tanggapan

Seseorang akan memiliki tanggapan yang berbeda beda setiap dihadapkan sebuah situasi yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Seseorang yang tidak bisa menanggapi dengan baik situasi yang tidak menyenangkan dapat meningkatkan potensi untuk melakukan agresi seperti halnya ketika seseorang direndahkan oleh orang lain.

3) Gangguan berfikir

Pemikiran seseorang dapat mengarahkan tindakan selanjutnya untuk merespon sebuah keadaan atau perilaku orang lain. Seseorang akan merespon dengan baik ketika ia berfikir terlebih dahulu untuk mengetahui sebab dan akibatnya. Oleh karena itu perilaku agresi dapat muncul ketika seseorang yang tidak berfikir atau mengalami gangguan berfikir.

4) Gangguan Emosional

Gangguan ini dapat menyebabkan seseorang akan lebih mudah melakukan agresi karena tidak bisa mengendalikan emosinya dengan baik. Hal tersebut dikarenakan emosi akan mengakibatkan seseorang sulit untuk

berfikir sehingga perilakunya cenderung menyesuaikan emosi yang sedang dialami seseorang. Hal ini berkaitan dengan kecerdasan emosional karena gangguan emosional ini menjelaskan seseorang yang tidak bisa mengendalikan emosinya dengan baik, sedangkan kecerdasan emosi yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali dan mengendalikan emosinya dengan baik. Hal tersebut menandakan bahwa faktor agresi verbal memiliki hubungan dengan kecerdasan emosi seseorang. Hal ini diperkuat oleh Goleman (2007:77) yang menjelaskan bahwa kecerdasan emosi merupakan kemampuan seseorang untuk menjaga emosi agar tetap terkendali. Kemudian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Illahi (2018) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosi memiliki hubungan yang negatif terhadap agresi verbal. Hubungan yang negatif ini dapat dilihat bahwa hasil dari kecerdasan emosi yang rendah akan meningkatkan tingkat agresi verbal, begitupun sebaliknya semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka semakin rendah tingkat agresi verbal.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seseorang untuk belajar sejak kecil. Pola asuh yang dilakukan oleh orang tua menjadi salah satu hal utama karena dapat mengakibatkan bentuk emosional anak kedepannya, bagaimana cara anak mengatasi masalahnya, bagaimana cara anak mengikuti norma yang ada dan belajar hal baru ketika diluar. Seseorang yang berperilaku agresi dapat muncul karena pola asuh orang tua yang kurang memperhatikan emosi anak sehingga anak dengan mudah marah dan menyalahkan orang lain.

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah menjadi salah satu faktor perilaku agresi anak karena anak akan banyak berinteraksi dengan teman temannya. Anak akan belajar dengan melihat teman temannya yang berperilaku tidak baik sehingga anak

akan meniru perilaku yang tidak baik bahkan memiliki perilaku tersebut dapat menyakiti teman temannya.

### 3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan agresi karena disebabkan adanya norma sosial yang kurang baik dimasyarakat. Kemudian diperparah dengan kebiasaan untuk saling menyakiti orang lain sehingga seseorang akan dengan mudah melakukan agresi.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi agresi verbal yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal ini dapat dijelaskan bahwa agresi verbal dapat dipengaruhi oleh dirinya sendiri seperti rasa frustrasi, rasa sakit hati, gangguan emosional dan gangguan berfikir. Kemudian untuk faktor eksternal dapat dijelaskan bahwa agresi verbal dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mana dapat mempengaruhi seseorang dalam membentuk perilaku dan kepribadian sehingga lingkungan keluarga dan sosial sangat penting untuk dijadikan sebuah pembelajaran bagi seseorang. Oleh karena itu keluarga berperan penting dalam mendidik anaknya sehingga mengurangi kemungkinan anak berperilaku agresif seperti agresi verbal.

### 4. Agresi verbal Menurut Islam

Agresi verbal merupakan perilaku seseorang yang bertujuan untuk menyerang orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang secara psikologis. Dalam islam perilaku agresi ini sudah dijelaskan di dalam Al Quran tepatnya disurat Al Hujarat ayat 11 yang memiliki arti sebagai berikut

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ  
عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الإِيمَانِ وَمَنْ  
لَّمْ يَتُوبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

*“Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”*

Dari arti tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT sudah memperingatkan kepada umat manusia tentang perilaku yang mencela satu sama lain kemudian Allah SWT menegaskan bahwa perilaku tersebut sangatlah tidak baik sehingga perilaku tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku orang-orang zalim.

Surat Al Hujarat ayat 11 ini kemudian dikaji lebih dalam melalui tafsir Ibnu Katsir yang menjelaskan mengenai perilaku yang saling menghormati dan menghargai sehingga seseorang dilarang berperilaku yang mencerminkan sikap sombong dan merendahkan. Kemudian diperkuat dengan tafsir Al Azhar bahwa ayat 11 mempunyai arti sebagai nasihat sopan saat berinteraksi dengan orang lain. Orang yang beriman akan berusaha menutupi kekurangan orang lain, sedangkan orang yang tidak beriman akan berusaha membuka kekurangan orang lain sehingga munculah perilaku seperti mencela, memfitnah, menghasut, memanggil orang dengan sebutan yang kasar, dan membuka kekurangan atau aib orang lain. (Shofwan dan Munib, 2023)

Hadist tentang larangan berkata kasar kepada orang lain yang diriwayatkan oleh Al Imam Tirmidzi

مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ اللَّهَ لَيُبْغِضُ الْفَاحِشَ  
الْبِذْيَاءَ

“Sesungguhnya tidak ada sesuatu apapun yang paling berat ditimbangan kebaikan seorang mu’min pada hari kiamat seperti akhlaq yang mulia, dan sungguh-sungguh (benar-benar) Allah benci dengan orang yang lisannya kotor dan kasar.”

Hadist tersebut dapat dijelaskan bahwa Allah membenci orang dengan perilaku berkata kasar kepada orang lain dan menegaskan bahwa

timbangan kebaikan yang paling berat adalah seseorang yang memiliki sikap yang baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku yang mencerminkan agresi verbal adalah perilaku yang haram dilakukan sebagai umat muslim karena seseorang seharusnya berperilaku saling menghargai dan tidak saling menyakiti. Oleh karena itu Allah SWT menjelaskan perilaku yang diharamkan kepada umat muslim melalui surat Al Hujarat Ayat 11. Kemudian dari beberapa pemaparan tafsir di atas dapat disimpulkan bahwa umat muslim tidak seharusnya mempunyai perilaku yang dapat menyakiti orang lain. umat muslim seharusnya mencerminkan perilaku yang mengarah kepada kebaikan sesama umat manusia.

## **B. Kecerdasan Emosi**

### **1. Definisi Kecerdasan Emosi**

Emosi berasal dari Bahasa latin yaitu *emovere* yang artinya bergerak menjauh. Menurut Goleman (2007) emosi ini berkaitan dengan perasaan dan pikiran yang unik yang dapat mendorong seseorang untuk berperilaku. Menurut Fudyartanta (2011:33) emosi adalah suatu perasaan yang menggetarkan dan menggerakkan seseorang untuk berperilaku sehingga emosi ini dapat dilihat dari luar seperti ketika seseorang yang sedang marah. Kemudian teori tentang emosi ini berkembang lebih jauh karena manusia dapat memahami emosi dengan baik sehingga dapat mengendalikan dan mengenali emosi sehingga seseorang yang mampu mengendalikan dan memahami emosi diri sendiri maupun orang lain dapat dikatakan mempunyai kecerdasan emosional yang baik.

Menurut Goleman (2007:77) menjelaskan bahwa kecerdasan emosi merupakan kemampuan seseorang untuk menjaga emosi agar tetap terkendali. Seseorang yang mampu mengendalikan emosi dapat memotivasi dirinya sendiri saat menghadapi sebuah masalah sehingga seseorang dapat lebih tenang saat menghadapi masalah. Kemudian Robbins & Judge (2015) juga mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui emosi yang berada dalam dirinya sendiri

maupun emosi yang berada didalam diri orang lain. kemampuan tersebut juga mencakup kemampuan untuk memahami arti dari muncul emosi dan dapat mengatur emosi dirinya sendiri dengan baik.

Sunar (2010) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menilai dan mengontrol emosi dirinya sendiri maupun orang lain. Lebih lanjut, Sternberg & Salovey (2008) menjelaskan bahwa kecerdasan emosi merupakan kemampuan seseorang dalam mengetahui emosi dirinya sendiri sehingga dapat dapat mengenali emosi yang terjadi didalam dirinya. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang baik memiliki keuntungan untuk mengambil keputusan yang terbaik.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengenali, mengendalikan, dan menggunakan emosi dirinya sendiri serta dapat memahami emosi yang ada pada diri orang lain. Seseorang dapat dikatakan mempunyai kecerdasan emosi ketika mampu memahami dan mengendalikan emosi nya sendiri dan akan lebih baik jika seseorang dapat memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain.

## 2. Aspek Kecerdasan Emosi

Menurut Goleman (2007:58) terdapat lima aspek aspek kecerdasan emosi sebagai berikut :

### a. Kesadaran diri.

Kesadaran diri adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengenal perasaan atau emosi yang ada didalam dirinya sendiri. Seseorang yang memiliki kesadaran diri mampu merasakan dan mengetahui penyebab munculnya suatu perasaan tersebut. kemampuan ini juga dapat mengatur perilaku yang akan kita tunjukkan kepada orang lain sesuai dengan apa yang kita rasakan. Ciri ciri orang yang memiliki kesadaran diri yang baik yaitu dapat mengetahui kelebihan dan kelemahannya diri sendiri. Kelebihan dan

kelemahan tersebut nantinya akan dipelajari untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan apa yang dimiliki oleh individu tersebut.

b. Pengaturan diri

Pengaturan diri adalah kemampuan untuk mengelola impuls atau perasaan yang menekan. Kemampuan ini juga dapat disebut dengan *sophrosyne* yang berasal dari kata Yunani kuno yang mempunyai arti bahwa cerdas dan berhati-hati dalam mengelola kehidupan dan dapat mengendalikan keseimbangan kehidupan dengan baik. Inti dari pengaturan diri ini adalah seseorang mampu mengenali emosinya dan mengendalikannya dengan baik sehingga dapat berdampak positif bagi diri sendiri maupun diri orang lain.

c. Motivasi

Motivasi ini dapat diartikan sebagai hasrat untuk mendorong seseorang agar dapat mencapai keinginannya. Motivasi ini juga dapat mendorong seseorang untuk mengambil sebuah langkah pertama seperti merencanakan agar tidak mengalami sebuah kegagalan serta dapat mendorong seseorang untuk menghadapi sebuah masalah yang dapat menimbulkan frustrasi.

d. Empati

Empati ini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Kemampuan ini dapat meningkatkan rasa saling percaya dan menumbuhkan persahabatan yang lebih intim dengan orang lain karena seseorang yang memiliki kemampuan ini dapat mengerti perasaan orang lain dan bersikap sesuai dengan apa yang dirasakan oleh orang lain. Seseorang dengan kemampuan empati yang tinggi dapat menempatkan dirinya dan dapat berkomunikasi dengan baik untuk merasakan emosi orang lain.

e. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yaitu kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosinya dengan baik ketika berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan ini mencakup kemampuan berinteraksi, menyesuaikan diri, dan menempatkan posisinya dengan baik. Seseorang yang mempunyai keterampilan sosial yang baik akan dapat lebih mudah untuk memimpin

sebuah kelompok, menyelesaikan permasalahan yang ada dengan diskusi, dan dapat mengurangi perselisihan yang terjadi didalam kelompok.

Menurut Salovey dan Mayer (1990) terdapat aspek kecerdasan emosi yang dikenal dengan sebutan four branch model of emotional Intelligence.

- a. Emotional perception  
Merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal lebih dalam emosi yang berada didalam dirinya sendiri dan orang lain.
- b. Emotional integration  
Merupakan kemampuan seseorang untuk memanfaatkan emosi yang sedang ia rasakan sehingga dapat menghadapi masalah masalah yang ada dengan baik.
- c. Emotional understanding  
Kemampuan ini lebih dari sekedar mengenali emosi, seseorang yang memiliki kemampuan ini akan lebih memahami arti dari emosi, bagaimana munculnya emosi yang sedang dirasakan, dan mengetahui apa yang dilakukan sesuai dengan emosinya.
- d. Emotional management  
Merupakan kemampuan seseorang untuk mengatur emosi yang dirasakan diri sendiri. Mengelola emosi ini dapat menjadikan seseorang lebih tenang ketika dihadapkan sesuatu yang tidak diinginkan.

Berdasarkan penjelasan para tokoh diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek kecerdasan emosi terdiri dari kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Aspek tersebut dapat menilai dengan baik seseorang yang mampu menggunakan kecerdasan emosi. Oleh karena itu, aspek tersebut nantinya akan dipilih peneliti karena dapat menggambarkan dengan perilaku kecerdasan emosi yang sesuai dengan subjek penelitian yang sudah ditentukan oleh peneliti.

### 3. Faktor Kecerdasan Emosi

Menurut Goleman (2007) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang yaitu :

#### a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama anak untuk belajar mengenali emosi. Emosi ini dapat dipelajari oleh anak saat orang tuanya menunjukkan sebuah ekspresi yang dapat dikenali oleh anak. Berbagai ekspresi inilah yang menjadi awal mula anak untuk mendalami arti dari emosi sehingga keluarga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi anak.

#### b. Lingkungan non keluarga

Lingkungan non keluarga ini mencakup lingkungan dimana seseorang belajar untuk menempuh pendidikan dan lingkungan dimana seseorang berkomunikasi setiap harinya dengan masyarakat. Kecerdasan emosi seseorang dapat dipengaruhi bagaimana seseorang belajar dilingkungannya seperti di sekolah. Anak akan belajar cara mengenali, mendalami, dan mengetahui hubungan sebab akibat dari munculnya emosi dengan adanya suatu peristiwa yang dilihatnya dilingkungan sehari-hari. Oleh karena itu seseorang akan belajar melalui pengalaman yang pernah ia alami sehingga kemudian hari ia akan belajar untuk memposisikan dirinya sesuai dengan pengalamannya.

Menurut Setyawan dan Simbolon (2018) kecerdasan dapat dipengaruhi oleh faktor berikut:

#### a. Faktor Internal

Faktor internal ini dapat dijelaskan sebagai faktor yang berasal dari dalam diri seseorang ketika mengendalikan emosinya sehingga seseorang dapat mengambil keputusan dalam menghadapi suatu keadaan. Faktor ini tentunya perlu pendekatan lebih dalam ke diri sendiri sehingga dapat mengenal, mengendalikan, dan mengatur emosi dengan baik. Hal ini juga berkaitan dengan faktor agresi verbal yang dijelaskan oleh Myers (2012) yaitu agresi verbal dapat dipengaruhi oleh rasa frustrasi. Seseorang yang

memiliki kecerdasan emosi yang baik, akan menghadapi rasa frustrasi tersebut dengan baik sehingga ia tidak mudah untuk menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Begitupun sebaliknya seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah akan menghadapi rasa frustrasi tersebut dengan emosi marah dan cenderung melampiaskan amarahnya kepada orang lain. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Ayu (2017) yang menjelaskan bahwa kecerdasan emosi yang tinggi akan menurunkan perilaku agresi seseorang.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal ini dipengaruhi oleh orang-orang sekitar dalam mengenal emosi. Seseorang tentunya akan belajar lebih banyak dalam mengenal emosi ketika berinteraksi dengan orang lain seperti keluarga, teman, dan masyarakat. Oleh karena itu seseorang dapat belajar dari orang lain dalam menghadapi masalah. Respon orang lain inilah yang menjadi pembelajaran bagi seseorang sehingga seseorang dapat mengendalikan emosinya dengan baik karena melihat orang lain bersabar dalam menghadapi masalah dan memikirkan dengan tenang. Begitupun sebaliknya, seseorang tidak mengendalikan emosinya dengan baik karena lingkungan mereka tidak memperlihatkan pengendalian emosi yang baik. Faktor eksternal ini berkaitan dengan konformitas teman sebaya dan agresi verbal. Hal ini dikarenakan pengaruh lingkungan dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan agresi verbal. Hal ini diperkuat oleh Myers (2012) yang menjelaskan bahwa agresi verbal dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar atau kelompok seseorang. Kecerdasan emosi yang baik juga dipengaruhi oleh lingkungan yang baik. Begitupun sebaliknya. Kemudian hal ini juga berkaitan dengan konformitas teman sebaya yang menjelaskan perilaku seseorang terbentuk dari perilaku yang dilakukan oleh teman sebaya. Hal ini diperkuat oleh Yusuf (2012) yang mendefinisikan sebagai perilaku yang cenderung mengikuti kebiasaan, nilai, pendapat, dan keinginan teman sebaya. Hal ini juga berkaitan dengan faktor konformitas yang dijelaskan oleh Myers (2012:278) yaitu kohesi. Kohesi sendiri dapat diartikan sebagai

ketertarikan seseorang dengan anggota atau teman sebayanya. Semakin dalam ikatan seseorang dengan anggotanya semakin besar seseorang akan terpengaruh oleh kelompoknya. Oleh karena itu pengaruh lingkungan seperti kelompok pertemanan akan mempengaruhi tingkat agresi verbal dan tingkat kecerdasan emosi seseorang. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Ayu (2017) yang memperoleh hasil bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku agresi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor kecerdasan emosi dapat dipengaruhi oleh faktor internal yang menjelaskan mengenai diri sendiri. Kemudian faktor eksternal yang mencakup lingkungan keluarga, lingkungan teman, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah yang dapat memberikan pengalaman kepada seseorang dalam menghadapi berbagai macam emosi yang muncul.

#### 4. Kecerdasan Emosi Menurut Islam

Dalam islam kecerdasan emosional dapat dijelaskan dari makna nafs dan qalbu. Nafs dapat diartikan sebagai dorongan yang akan mempengaruhi seseorang dalam berperilaku. Qalbu merupakan jiwa manusia yang bertugas untuk menilai perasaan dan perilaku diri sendiri maupun orang lain. Untuk menilai perasaan dan perilaku qalbu merupakan pusat dari pendidikan akhlak manusia yang berisikan kasih sayang, keimanan, dan ketaqwaan. Hubungan antar keduanya ini saling berkaitan seperti cara seseorang untuk mengendalikan emosi atau nafsunya. Hal ini dikarenakan dorongan dari nafs akan berperilaku mencerminkan nafsu namun sebelum itu qalbu mengendalikan emosinya agar sesuai dengan perilaku yang mencerminkan sikap kasih sayang sehingga manusia dapat menahan emosi dan tetap berperilaku baik kepada orang lain. Hal tersebut juga secara tidak langsung dijelaskan didalam Al Quran Surat Al Baqoroh ayat 153 yang artinya :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٣﴾

*“Wahai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar.”*

Arti tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT mengharapkan umatnya agar senantiasa tetap sabar. Sikap sabar ini muncul ketika kita mampu mengendalikan hawa nafsu kita atau emosi sehingga kita tetap berperilaku baik yang didorong karena adanya qalbu yang mencerminkan sikap kasih sayang. Maka dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam islam kecerdasan emosional dapat dijelaskan melalui nafs dan qalbu yang saling berkaitan. Nafs yang berarti emosi dan qalbu yang berarti pengendalian sehingga seseorang dapat mengendalikan perilakunya agar tetap sabar walaupun emosinya sedang tidak baik baik saja.

Sabar berasal dari Bahasa arab yang terdiri dari shad, ba, dan ra yang memiliki arti menahan, ketinggian sesuatu, dan sejenis batu. Kemudian dari kata tersebut munculah arti perilaku untuk menahan pandangan dari sesuatu yang muncul secara bergejolak yang dapat disebut dengan sabar. Menurut kitab tafsir Al Munir dan Tafsir jajalain menjelaskan bahwa dalam Surat Al Baqarah ayat 153 menjelaskan bahwa Allah SWT menjanjikan pertolongan kepada hamba hambannya yang memiliki motivasi yang kuat untuk bersabar dalam menghadapi segala kesulitan yang ada. Kemudian dari arti Surat Al Baqarah ayat 153 memiliki makna yang mendalam mengenai perilaku sabar yang dapat menghapuskan dosa dosa yang dimiliki oleh manusia. Ayat ini juga menjelaskan bahwa Allah SWT akan senantiasa menolong hamba hambannya yang berperilaku sabar untuk dipermudah dalam menghadapi segala kesulitan dan menjadikan sikap sabar sebagai tujuan untuk mendapatkan kebahagiaan ahkirat. (Apid, 2021)

Hadist tentang keuntungan orang yang cerdas yang disabda oleh Rasulullah SAW dan diriwayatkan oleh At Tirmidzi

ن أبي يعلى شداد بن أوس رضي الله عنه عن النبي صلى الله عليه و سلم قال : ألكيس من دان نفسه

و عمل لما بعد الموت والعاجز من اتبع نفسه هواها وتمني على الله. (رواه الترمذي)، وقال : هذا حديث صحيح.

“Orang yang cerdas ialah orang yang mampu mengintrospeksi dirinya dan beramal untuk kehidupannya setelah mati. Sedangkan orang lemah ialah orang yang selalu mengikuti hawa nafsunya dan berharap kepada Allah dengan harapan kosong”. (H.R. At-Tirmidzi)

Hadist diatas menjelaskan bahwa orang yang cerdas akan berusaha mengendalikan hawa nafsunya dengan tujuan untuk agar mendapatkan amal dan surganya Allah SWT. Sebaliknya, orang yang tidak cerdas akan cenderung tidak bisa mengendalikan hawa nafsunya dan selalu mengikut kemauan hawa nafsunya.

Kecerdasan emosi juga dapat dikaitkan dengan perilaku tawadhu. Dalam ajaran islam tawadhu dapat dikatakan perilaku yang rendah hati dan dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitar. Hal tersebut sama dengan kecerdasan emosi yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat mengontrol emosinya sehingga masyarakat merasa nyaman saat berinteraksi. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Tiaranita (2018) yang memperoleh hasil bahwasannya kecerdasan emosi memiliki hubungan yang erat dengan perilaku tawadhu.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam islam sudah mengajarkan bagaimana cara manusia mengelola emosi dengan bersikap sabar. Kecerdasan emosi dalam islam dapat dikatakan sebagai perilaku yang dapat menahan amarah kita dalam menghadapi sesuatu. Kemudian Allah SWT menjelaskan kecerdasan emosi dengan menurunkan Surat Al Baqarah ayat 153 yang dapat memberikan umat muslim motivasi untuk selalu bersikap sabar untuk mendapatkan kebahagiaan ahkirat yang telah dijanjikan oleh Allah SWT.

### **C. Konformitas Teman Sebaya**

#### **1. Definisi Konformitas Teman Sebaya**

Menurut Horton dan Hunt (2006) manusia pada dasarnya memiliki insting untuk beradaptasi sesuai dengan lingkungannya. Insting ini membuat manusia memiliki keinginan untuk berkelompok sesuai dengan tujuan tertentu. Kelompok menjadi hal yang penting bagi remaja dalam mendapatkan status sosial. Menurut Santrock (2003:221) berpendapat bahwa remaja akan mengadopsi sikap dan tingkah laku dari kelompok yang disebabkan karena adanya tekanan dari kelompok dan dorongan untuk mengikuti nilai-nilai yang sudah diterapkan didalam kelompok.

Kemudian Baron dan Bryne (2005) menjelaskan bahwa konformitas merupakan salah satu jenis pengaruh sosial yang dapat mempengaruhi seseorang agar mengubah perilakunya sesuai dengan norma sosial yang berlaku dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu seseorang dapat berubah sewaktu waktu ketika dihadapkan oleh suatu perilaku yang diterapkan di lingkungannya seperti kelompok teman sebaya. Myers (2012) menjelaskan bahwa konformitas adalah suatu perubahan perilaku seseorang yang diakibatkan adanya kepercayaan seseorang dengan kelompoknya. Selain itu perilaku seseorang dapat berubah karena adanya tekanan dari kelompok sehingga seseorang berusaha untuk merubah tingkah lakunya agar sesuai dengan kelompok yang ia percaya. Kemudian Sears (1991) menjelaskan bahwa konformitas merupakan seseorang yang berusaha berperilaku sama seperti perilaku orang lain.

Menurut Winarsih dan Saragih (2016) Konformitas teman sebaya dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang dalam merubah sikap, persepsi, dan pemikiran yang dipengaruhi kelompok teman sebaya. Pengaruh tersebut muncul ketika beberapa orang yang berada didalam kelompok melakukan perilaku yang biasa dilakukan dikelompok tersebut sehingga orang yang ingin masuk ke dalam kelompok tersebut berusaha menyesuaikan diri dengan perilaku yang biasa dilakukan kelompok tersebut bahkan seseorang berusaha merubah perilaku agar diakui dan diterima

disuatu kelompok. Konformitas teman sebaya menurut Yusuf (2012) yang mendefinisikan sebagai perilaku yang cenderung mengikuti kebiasaan, nilai, pendapat, dan keinginan teman sebaya. Kemudian menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya merupakan kelompok yang mempunyai kesamaan dan keinginan dari anggota kelompoknya. Lebih lanjut Henslin (2007) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya mempunyai peraturan yaitu konformitas dan penolakan. Individu yang tidak melakukan kebiasaan, nilai, pendapat, dan perilaku yang berada didalam kelompok akan dianggap menjadi orang luar, begitupun sebaliknya individu akan diterima ketika ia melakukan perilaku yang sesuai dengan kelompok tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya merupakan kecenderungan seseorang untuk merubah perilaku, nilai, pendapat, dan kebiasaan sesuai dengan kelompoknya. Perilaku konformitas ini dapat muncul ketika seseorang ingin diterima dan diakui keberadaannya oleh kelompok yang diinginkan.

## 2. Aspek Konformitas Teman Sebaya

Menurut Sears & Jonathan (1991) ada beberapa aspek konformitas yaitu

### a. Kekompakan

Kekompakan ini dapat diartikan sebagai kekuatan yang dimiliki oleh suatu kelompok sehingga dapat menarik beberapa orang untuk bergabung ke dalam kelompok tersebut. Kekompakan ini muncul ketika didalam kelompok tersebut memiliki kesamaan yang sama dengan anggota anggotanya.

### b. Kesepakatan

Kesepakatan merupakan pendapat kelompok yang muncul ketika anggotanya sudah saling menyesuaikan pendapatnya sehingga timbul kesepakatan yang dapat mempengaruhi anggota lainnya untuk ikut menyesuaikan pendapat yang sudah ditentukan.

### c. Ketaatan

Ketaatan ini merupakan sikap seseorang untuk selalu mengikuti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Ketaatan ini bisa jadi tekanan untuk seseorang

yang tidak setuju dengan perilaku yang ada didalam kelompoknya. Namun seseorang yang merasakan tekanan ini biasanya tetap melakukan kebiasaan yang ada didalam kelompoknya walaupun di hati tidak ingin melakukan agar ia tetap diterima oleh kelompoknya.

Menurut Baron & Bryne (2005) ada dua aspek konformitas, yaitu :

a. sosial normative

Sosial normative ini dapat dikatakan sebagai perilaku untuk menyesuaikan diri dengan keinginan orang lain dalam kelompok untuk mendapatkan sebuah kepercayaan sehingga dapat diterima dengan baik oleh kelompok. Hal tersebut menjadikan seseorang harus mematuhi nilai dan norma yang ada di dalam kelompok tersebut.

b. sosial informasional

Sosial informasional dapat diartikan sebagai perilaku seseorang untuk menyamakan pendapat atau pemikiran yang dapat disebabkan adanya pengaruh dari pendapat kelompok. Hal tersebut dikarenakan seseorang akan merasa bahwa pendapat dirinya tidak sebanding dengan pendapat dari kelompok sehingga seseorang dengan mudah menyesuaikan pendapat dirinya sendiri dengan kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek konformitas mencakup kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan aspek tersebut karena dapat menggambarkan dengan baik perilaku konformitas dengan subjek penelitian yang telah ditentukan.

3. Faktor Konformitas Teman Sebaya

Menurut Myers (2012:278) konformitas dapat disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut:

a. Ukuran kelompok

Kelompok yang memiliki ukuran besar dapat dilihat dari seberapa banyak anggota didalamnya. Kelompok yang besar ini memiliki pengaruh yang besar dalam merubah perilaku seseorang untuk menjadi bagian dari

kelompok. Oleh karena itu kelompok besar sangat mudah untuk mengajak seseorang untuk bergabung ke dalam kelompoknya.

b. Kohesi

Kohesi ini dapat diartikan sebagai ketertarikan antar anggota kelompok yang membuat kelompok tersebut memiliki ikatan yang dalam sehingga semakin dalam ikatan antar anggotanya semakin besar pengaruh kelompok terhadap perubahan perilakunya. Kohesi ini berkaitan dengan agresi verbal. Hal ini dapat dilihat bahwa agresi verbal dapat dipengaruhi oleh kelompok. (Myers,2012). Kelompok yang terbiasa dengan perilaku agresi verbal akan mempengaruhi seseorang untuk melakukan perilaku agresi verbal. Kelompok yang memiliki ikatan yang kuat antar anggotanya akan memiliki pengaruh yang besar sehingga banyak orang akan mengikuti perilaku yang biasa dilakukan oleh kelompok tersebut salah satunya perilaku agresi verbal. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Permatasari (2021) yang menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku agresi. Semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi juga perilaku agresi.

c. Kesatuan

Kesatuan dapat muncul ketika anggota kelompok memiliki pendapat, keinginan, dan tujuan yang sama sehingga mendorong anggota untuk memiliki kesatuan. Kemudian hal tersebut dapat mempengaruhi orang luar untuk bergabung sesuai dengan kesamaan dalam pendapat, keinginan, dan tujuan.

d. Status ‘

Status merupakan sebuah prinsip yang ada pada diri seseorang. Seseorang sadar akan status dirinya sehingga ia akan berusaha menempatkan dirinya sesuai dengan apa yang dia inginkan. Namun seseorang yang tidak memiliki status akan lebih mudah dipengaruhi dan terjerumus mengikuti kelompok yang ia ikuti.

e. Respon masyarakat

Respon masyarakat atau respon publik ini dapat mempengaruhi seberapa konformitas yang ada didalam kelompoknya. Respon ini akan membuat seseorang semakin mengikuti perilaku yang ada didalam kelompoknya. Respon yang besar akan meningkatkan seseorang untuk melakukan konformitas begitupun sebaliknya.

f. Komitmen sebelumnya

Komitmen yang dapat diartikan sebagai pendirian. Seseorang yang sudah bergabung sebelumnya memiliki pendirian yang cenderung akan mengubah pendiriannya sebelum masuk ke dalam suatu kelompok. Hal tersebut dapat disebabkan karena adanya tekanan dari kelompok maupun dari keinginan diri sendiri.

Menurut Baron dan Bryne (2005) terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi konformitas teman sebaya yaitu :

a. Kohesivitas kelompok

Kohesivitas kelompok merupakan suatu kekuatan yang dapat mempengaruhi anggotanya agar tetap bertahan didalam kelompok. Kelompok yang memiliki kohevititas yang tinggi dapat dilihat ketika anggotanya berinteraksi satu sama lain, mampu bekerja sama, dan saling menghargai satu sama lain. Hal tersebut yang menjadikan kekuatan didalam kelompok tersebut karena dengan adanya kohesivitas yang tinggi akan membuat anggotanya merasa nyaman ketika berada didalam kelompok tersebut.

b. Besarnya kelompok

Kelompok yang besar memiliki banyak keunggulan dari pada kelompok kecil. Semakin besar kelompok akan semakin kuat dalam mempengaruhi perilaku orang lain. Oleh karena itu orang luar dapat dengan mudah bergabung dan menyesuaikan perilakunya agar diterima oleh kelompok.

c. Jenis norma sosial

Norma sosial yang berlaku didalam kelompok dapat dibedakan dua jenis yaitu norma deskriptif yang merupakan norma yang dapat dilihat dari perilaku sebagian besar anggota kelompok dalam menjalankan kegiatannya

dalam keadaan tertentu. Kemudian terdapat norma injungtif yang dapat dilihat dari penetapan tingkah laku yang diterima dan perilaku yang tidak diterima pada keadaan tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa konformitas dapat dipengaruhi oleh ukuran kelompok, kohesi, kesatuan, status, respon masyarakat, dan komitmen. Faktor tersebut merupakan faktor yang dapat kita pahami mengapa seseorang dapat terpengaruh oleh kelompoknya dalam berinteraksi. Oleh karena itu dengan mempelajari faktor tersebut kita dapat mendalami dan merespon ketika kita berinteraksi dengan kelompok kelompok yang ada di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah.

#### 4. Konformitas Teman Sebaya Menurut Islam

Konformitas teman sebaya dapat dijelaskan sebagai perilaku seseorang yang berubah menyesuaikan perilaku, nilai, moral, dan kebiasaan yang dilakukan oleh kelompok pertemanan. Konformitas teman sebaya dapat mengarah ke dalam kebaikan maupun keburukan tergantung cara seseorang dalam mengambil pembelajaran dalam kelompok tersebut. Dalam islam hal ini dapat dijelaskan sebagaimana seseorang memperoleh ajaran kebaikan dan ketaqwaan karena telah berkelompok dengan orang orang yang beriman seperti yang disebutkan dalam Al Quran pada surat Al Imran ayat 104 :

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

*“Hendaklah ada diantara kami segolongan yang meneru kepada kebaikan dan melarang dari perbuatan munkar. Itulah orang yang paling bahagia”.*

Dari arti tersebut dapat dijelaskan bahwa orang yang paling bahagia adalah orang yang mempunyai kelompok yang mengajarkan kepada kebaikan dan melarang adanya perilaku yang mungkar. dengan begitu Islam

menganjurkan mencari kelompok yang bersama-sama mengarah kebaikan. Seperti yang disebutkan dalam Al Quran pada surat At Taubah ayat 119

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

“Dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar”.

Oleh karena itu dapat Islam mengharapkan seseorang bersama dengan kelompok pertemanan yang mengarah ke perilaku yang baik dan menjauhi perbuatan yang buruk. Karena kelompok pertemanan akan mempengaruhi perilaku seseorang yang dapat mengarah ke hal positif maupun negatif.

Surat At Taubah ayat 119 turun dan mempunyai latar belakang yang dapat memberikan Pelajaran bagi umat muslim. Menurut Imam Bukhari dan Muslim latar belakang surat ini yaitu ketika Rasulullah SAW berangkat untuk berperang. Namun ada sahabat-sahabat Anshar tidak ikut berperang mengikuti jejak Rasulullah SAW. Kemudian sahabat-sahabat Anshar sangat menyesal dan mengakui bahwa dirinya telah jauh dari jalan yang benar. Mereka dijauhi oleh kaum muslim sehingga mereka memutuskan untuk bertaubat kepada Allah SWT sehingga diturunkanlah surat At Taubah ayat 119 yang menjelaskan bahwa agar selalu menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangan-Nya dan senantiasa bersama orang-orang yang baik dan jujur dalam perbuatan maupun perkataan. (Mardiah dan Napratilora, 2021)

Hadist yang menganjurkan untuk berkumpul dengan orang-orang yang baik yang diriwayatkan oleh Abu Musa Al-Asyari

عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: “مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ وَالسَّوِّءِ، كَحَامِلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكَبِيرِ، فَحَامِلُ الْمِسْكِ: إِمَّا أَنْ يُحْذِيكَ، وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً، وَنَافِخُ الْكَبِيرِ: إِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ رِيحًا خَبِيثَةً

“Perumpamaan kawan yang baik dan kawan yang buruk seperti seorang penjual minyak wangi dan seorang peniup alat untuk menyalakan

api (pandai besi). Adapun penjual minyak wangi, mungkin dia akan memberikan hadiah kepadamu, atau engkau membeli darinya, atau engkau mendapatkan bau harum darinya. Sedangkan pandai besi, mungkin dia akan membakar pakaianmu, atau engkau mendapatkan bau yang buruk”

Hadist tersebut menjelaskan bahwasannya berkumpul dengan orang yang baik akan mendapatkan hal hal yang mengarah ke kebaikan begitupun sebaliknya jika berkumpul dengan orang yang buruk maka seseorang akan mendapatkan keburukan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Surat At Taubah ayat 119 mempunyai arti yang menjelaskan bahwasannya umat muslim diperingatkan untuk bersama orang orang yang melakukan kebaikan dan menjauhkan diri dari perbuatan yang mungkar. Oleh karena itu umat muslim dianjurkan berbuat baik dan mengajarkan kebaikan kepada orang orang sekitar sehingga perilaku baik tersebut dapat memotivasi orang lain untuk berperilaku baik, kemudian berusaha mencari lingkungan interaksi yang mengarah kepada kebaikan agar kita senantiasa di jalan yang benar.

#### **A. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal**

Moral, nilai, dan sikap menjadi hal yang penting dalam membentuk karakter anak. Karakter menjadikan anak nantinya akan tumbuh menjadi orang orang yang memiliki nilai dan perilaku yang baik sehingga dapat bermanfaat bagi keluarganya maupun masyarakat. Namun pembentukan karakter anak akan terganggu ketika ada pengaruh lain yang dapat mempengaruhi perilaku dan moral anak contohnya dengan pengaruh dari game online yang membuat anak mengenal kata kata kasar dan mengenal orang yang saling menyerang satu sama lain. Oleh karena itu anak perlu diberi bimbingan yang kuat untuk menghadapi hal tersebut seperti kecerdasan emosi dan perlu diperhatikan dalam berinteraksi dengan teman temannya. Karena pengaruh dari kelompok pertemanan ini dapat membuat anak cenderung berperilaku sesuai dengan kebiasaan yang dilakukan oleh kelompok pertemanan tersebut. Perilaku yang cenderung menyesuaikan

kebiasaan kelompok tersebut dapat disebut dengan konformitas teman sebaya.

Agresi Verbal ini dapat membentuk karakter anak menjadi lebih agresif dalam berinteraksi dengan orang lain dan dapat membentuk kebiasaan yang tidak baik. Oleh karena itu agresi verbal perlu dicegah sejak kecil dengan menanamkan nilai moral dan perilaku yang baik. Menurut Baron dan Bryne (2005) menjelaskan bahwa agresi verbal merupakan suatu perilaku seseorang yang menyerang secara verbal kepada orang lain dengan tujuan untuk menyakiti dan menghina orang lain. Agresi verbal ini tentunya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Myers (2012) menjelaskan faktor agresi verbal yang pertama yaitu adanya pengalaman yang tidak menyenangkan. Pengalaman yang tidak menyenangkan dapat dicontohkan seperti pengalaman sakit hati, keinginan yang tidak tercapai yang bisa menyebabkan frustrasi, dan pengalaman ketika diserang oleh orang lain secara fisik maupun verbal. Kemudian faktor kedua yaitu adanya pengaruh dari media yang tersedia dimasyarakat. Pengaruh media ini dapat dicontohkan seperti pengaruh internet, game online, televisi, dan media sosial yang dapat meningkatkan potensi terjadinya agresi verbal. Hal ini dikarenakan media banyak memperlihatkan perilaku yang tidak baik. Faktor yang terakhir yaitu pengaruh kelompok. Hal ini disebabkan karena kelompok dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku sesuai dengan kelompoknya sehingga seseorang akan berperilaku sesuai dengan kelompoknya walaupun perilaku tersebut merupakan perilaku yang tidak baik. Beberapa faktor diatas yang dapat menghubungkan antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya dengan agresi verbal.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hapiyansyah (2023) menjelaskan bahwa dampak dari bermain game online salah satunya mengarah ke psikologis remaja yang mengakibatkan remaja menjadi mudah marah, tidak bisa mengendalikan emosi, dan berperilaku buruk. Hal ini dikarenakan bermain game online dapat memperlihatkan seseorang yang sedang menyerang orang lain secara verbal dan marah marah. Perilaku

tersebut yang dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku agresif sehingga meningkatkan potensi terjadinya agresi verbal. Seseorang yang mudah marah dan tidak bisa mengendalikan emosinya kemungkinan besar mempunyai kecerdasan emosi yang kurang baik. Kecerdasan emosi menurut Goleman (2007) yaitu kemampuan yang ada di dalam diri seseorang untuk mengendalikan emosi, mengenali emosi, dan dapat memotivasi diri dalam menghadapi sebuah masalah atau kegagalan.

Seseorang yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik akan cenderung berfikir tenang dalam menghadapi masalah, tidak mudah marah, dan dapat mengendalikan emosinya dengan baik sehingga seseorang dapat berperilaku baik meskipun sedang menghadapi sebuah masalah ataupun hambatan. Kecerdasan emosi seseorang berperan penting dalam menentukan perilaku. Perilaku Agresi verbal memiliki hubungan dengan kecerdasan emosi seseorang. Menurut penelitian yang dilakukan Illahi (2018) hal kecerdasan emosi dengan agresi verbal memiliki hubungan yang negatif. Hubungan yang negatif ini dapat dilihat bahwa hasil dari kecerdasan emosi yang rendah akan meningkatkan tingkat agresi verbal, begitupun sebaliknya semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka semakin rendah tingkat agresi verbal.

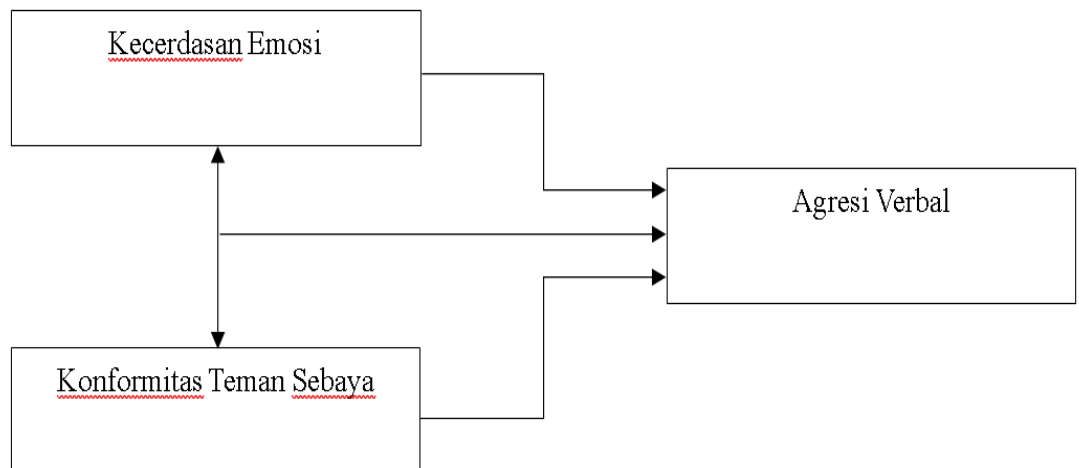
Hal tersebut dikarenakan seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang baik memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosinya sehingga memperlihatkan perilaku yang positif. Begitupun sebaliknya seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang kurang akan berperilaku yang mengarah ke hal negatif seperti agresi verbal. Hal tersebut tentunya dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seperti teman sebaya. Kelompok teman sebaya dapat membuat seseorang cenderung berperilaku sesuai dengan kebiasaan yang dilakukan oleh kelompoknya yang dapat disebut dengan konformitas teman sebaya.

Menurut Yusuf (2012) menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya merupakan perilaku yang cenderung mengikuti kebiasaan, nilai, pendapat, dan keinginan teman sebaya. Hal tersebut menjelaskan bahwa

remaja akan dengan mudah meniru perilaku sesuai dengan kelompok pertemanan mereka tanpa mempedulikan apakah perilaku tersebut salah ataupun benar. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Meilani (2023) yang menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu mendorong seseorang untuk belajar dan berprestasi. Dampak negatifnya yaitu mendorong perilaku bullying, menghina, berkata kasar, dan merokok. Hal tersebut menjadikan konformitas teman sebaya mempunyai hubungan dengan agresi verbal karena banyak remaja yang berperilaku agresi verbal yang disebabkan karena kelompok pertemanan. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Kartini (2016) yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresi seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya dengan agresi verbal.

#### Keterkaitan Antar Variabel Penelitian



#### B. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan diatas maka hipotesis penelitian yang diajukan yaitu sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online
2. Terdapat pengaruh antara konformitas teman sebaya dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online
3. Terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian merupakan salah satu bagian yang penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Menurut Bungin (2001) menjelaskan bahwa penelitian menjadi bagian yang terpenting di dalam ilmu pengetahuan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan mempertahankan ilmu pengetahuan agar ilmu tersebut tetap ada sehingga melindungi dari kemunduran ataupun kepunahan. Penelitian dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memfokuskan peneliti untuk mengenal subjek. Menurut Basrowi & Suwandi (2009) penelitian kualitatif menjadikan peneliti lebih mengenali subjek dan ikut merasakan apa yang sedang dirasakan subjek dalam kesehariannya. Sedangkan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data dan angka untuk menjawab hipotesis yang telah ditentukan. Menurut Musianto (2002) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan perhitungan, rumus, dan pengukuran data secara numerik. Penggunaan data secara numerik ini nantinya akan diproses untuk menganalisis data sehingga dapat menjawab hipotesis dan kemudian dapat ditarik kesimpulan yang sesuai dengan hasil data.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti ini akan menggunakan metode kuantitatif untuk mencari dan mengolah data sehingga dapat menjawab hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian yang dilakukan peneliti ini termasuk jenis penelitian kuantitatif korelasional. Tujuan menggunakan jenis penelitian tersebut yaitu untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh antar variabel. Jadi korelasional dapat diartikan sebagai jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh

antar variabel yang sudah ditentukan. Lebih lanjut penelitian ini menggunakan metode skala untuk mencari data. Penyusunan skala ini akan menggunakan aspek aspek dari masing masing variabel yang terdiri dari aspek agresi verbal, aspek kecerdasan emosi, dan aspek konformitas teman sebaya.

## **B. Definisi Operasional**

### 1. Variabel Penelitian

Menurut Ulfa (2019) variabel didefinisikan sebagai suatu objek, nilai, atau kegiatan yang memiliki beberapa variasi antara satu dengan yang lainnya dan tentunya sudah ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan. Pada penelitian ini memiliki dua variabel independen dan satu variabel dependen yaitu :

- a. Variabel Independen (X1) : Kecerdasan Emosi
- b. Variabel Independen (X2) : Konformitas Teman Sebaya
- c. Variabel Dependen (Y) : Agresi Verbal

### 2. Definisi Operasional

#### a. Agresi verbal

Agresi verbal merupakan suatu perilaku seseorang yang menyerang secara verbal kepada orang lain dengan tujuan untuk menyakiti dan menghina orang lain. Pada penelitian ini agresi verbal dapat diukur dengan menggunakan skala yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek yang diungkapkan oleh Infante & Wigley (1986) yaitu *Character attack, Competence attack, Insults, Maledictions, Teasing, Ridicule, Profanity, Nonverbal Emblems*.

#### b. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui emosi yang berada dalam dirinya sendiri maupun emosi yang berada di dalam diri orang lain. kemampuan tersebut juga mencakup kemampuan untuk memahami arti dari munculnya emosi dan dapat mengendalikan emosi dirinya sendiri dengan baik. Pada penelitian ini

kecerdasan emosi dapat diukur dengan menggunakan skala yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek yang diungkapkan oleh Goleman (2007) yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial

c. Konformitas Teman Sebaya

Konformitas teman sebaya dapat diartikan sebagai salah satu jenis pengaruh sosial yang dapat mempengaruhi seseorang agar mengubah perilakunya sesuai dengan norma sosial yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Pada penelitian ini konformitas teman sebaya dapat diukur dengan menggunakan skala yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek yang diungkapkan oleh Sears dan Jonathan (1991) yaitu kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan skala g-form yang nantinya akan disebar di media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, dan akan disebar di beberapa komunitas untuk lebih mudah mendapatkan responden yang sesuai dengan kriteria.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 1 Mei 2024

### **C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling**

1. Populasi

Menurut Nazir (2005) menjelaskan bahwa populasi merupakan suatu kumpulan dari seseorang dengan ciri ciri yang telah ditentukan. Populasi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan populasi yang tidak terhitung dengan subjek remaja yang bermain game online.

## 2. Sampel

Menurut Arikunto (2006) menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dapat mewakili populasi mengenai penelitian. Pada penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow. Alasan menggunakan rumus Lemeshow yaitu tidak diketahui secara pasti jumlah populasi. Berikut rumus Lemeshow untuk menghitung sampel penelitian :

$$n = \frac{z_{1-\alpha/2}^2 P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal estimasi 50% = 0,5

d = Tingkat kesalahan = 10%

$$n = \frac{1.96^2 \cdot 0,5 (1-0,5)}{0,1^2} = 96,04$$

Berdasarkan rumus tersebut maka penelitian ini memperoleh jumlah sampel 96 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini peneliti harus mendapatkan sampel 100 responden remaja yang bermain game online.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam mengambil data. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampel sampling purposive yang termasuk ke dalam jenis nonprobability sampling. Teknik sampling purposive menurut Notoatmodjo merupakan Teknik pengambilan sampel berdasarkan atas ciri ciri atau karakteristik yang telah pertimbangan dan ditentukan oleh peneliti (Kumara, 2018).

Teknik ini juga dapat memudahkan peneliti dalam mendapatkan sampel seperti kemudahan untuk mengetahui tempat dan waktu untuk

mendapatkan responden. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mencari sampel yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Responden berusia remaja 14 – 23 tahun
- b) Responden aktif dan memiliki pengalaman bermain game online minimal 6 bulan
- c) Responden bermain game online berjenis Battle Royale. MOBA, Strategy, dan Fighting.
- d) Responden memiliki akun pribadi game online

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian menggunakan model skala yang akan disebar melalui media sosial dan tentunya sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti seperti komunitas game online. Penelitian ini menggunakan skala likert yang dibuat dalam bentuk g-form berdasarkan aspek agresi verbal, kecerdasan emosi, dan konformitas teman sebaya. Kemudian skala ini memiliki pernyataan favorable dan unfavorable dan menggunakan empat pilihan jawaban yang nantinya akan dipilih oleh responden. Pilihan jawaban yang tersedia yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Setelah data sudah terkumpul, peneliti mengolah data dengan menggunakan program IBM SPSS 25.0 for windows sehingga dapat menjawab hipotesis yang telah ditentukan.

##### **1. Skala agresi verbal (Y)**

Skala agresi verbal ini dibuat berdasarkan aspek yang dijelaskan oleh Infante & Wigley (1986) yaitu *Character attack, Competence attack, Insults, Maledictions, Teasing, Ridicule, Profanity, Nonverbal Emblems*. Pengukuran ini dapat dinilai atau dilihat dari skor yang diterima. Semakin tinggi skor yang diberikan oleh responden maka semakin tinggi pula tingkat agresi verbal. begitupun sebaliknya semakin rendah skor yang diberikan oleh responden maka semakin kecil tingkat agresi verbal.

**Tabel 3.1 Skala Agresi Verbal**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	
1	<i>Character Attack</i>	Menghina karakter seseorang	1,2	29,30	4
		Membedakan ras atau suku	3,4	31,32	4
2.	<i>Competence Attack</i>	Merendahkan kemampuan orang lain	5,6	33,34	4
		Membicarakan kemampuan orang lain	7,8	35,36	4
3.	<i>Insult dan Profanity</i>	Memaki dan mengumpat	9,10	37,38	4
		Menyalahkan orang lain	11,12	39,40	4
4.	<i>Maledictions</i>	Mengutuk orang lain	13,14	41,42	4
		Mengancam orang lain	15,16	43,44	4
5.	<i>Teasing</i>	Mempermainkan orang lain	17,18	45,46	4
		Menggoda	19,20	47,48	4

6.	<i>Ridicule</i>	Menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan	21,22	49,50	4
		Mengabaikan orang lain	23,24	51,52	4
7.	<i>Nonverbal Emblems</i>	Mengejek orang lain dengan fitur game	25,26	53,54	4
		Menggunakan gestur tubuh untuk mengejek secara langsung	27,28	55,56	4
Total			28	28	56

## 2. Skala kecerdasan emosi (X1)

Skala kecerdasan emosi ini dibuat berdasarkan aspek yang dijelaskan oleh Goleman (2007) yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Pengukuran ini dapat dinilai atau dilihat dari skor yang diterima. Semakin tinggi skor yang diberikan oleh responden maka semakin tinggi pula tingkat kecerdasan emosi. Begitupun sebaliknya, semakin rendah skor yang diberikan oleh responden maka semakin kecil tingkat kecerdasan emosi.

**Tabel 3.2 Skala Kecerdasan Emosi**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	

1.	Kesadaran diri	Mengenali emosi	1,2	21,22	4
		Memahami sebab munculnya emosi diri sendiri	3,4	23,24	4
2.	Pengaturan diri	Mampu menyesuaikan emosi dengan perilaku	5,6	25,26	4
		Memahami pengaruh emosi negatif	7,8	27,28	4
3.	Motivasi	Mampu bersikap optimis saat frustrasi	9,10	29,30	4
		Memiliki sikap percaya diri	11,12	31,32	4
4.	Empati	Memahami emosi orang lain	13,14	33,34	4
		Menyesuaikan perilaku dengan emosi orang lain	15,16	35,36	4
5.		Mampu menyesuaikan	17,18	37,38	4

	Keterampilan Sosial	emosi saat berinteraksi			
		Mampu menanggapi dengan baik amarah dari orang lain	19,20	39,40	4
Total			20	20	40

### 3. Skala Konformitas teman sebaya (X2)

Skala Konformitas teman sebaya ini dibuat berdasarkan aspek yang dijelaskan oleh Sears dan Jonathan (1991) yaitu kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Pengukuran ini dapat dinilai dan dilihat dari skor yang diterima. Semakin tinggi skor yang diberikan oleh responden maka semakin tinggi pula tingkat konformitas teman sebaya. Begitupun sebaliknya, semakin rendah skor yang diberikan oleh responden maka semakin kecil tingkat konformitas teman sebaya.

**Tabel 3.3 Skala Konformitas Teman Sebaya**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	
1.	Kekompakan	Kepercayaan antar anggota kelompok	1,2	13,14	4
		Kerjasama antar anggota kelompok	3,4	15,16	4

2.	Kesepakatan	Berperilaku sesuai dengan kesepakatan bersama	5,6	17,18	4
		Menyesuaikan diri sendiri dengan kelompok	7,8	19,20	4
3.	Ketaatan	Selalu mengikuti kebiasaan kelompok	9,10	21,22	4
		Tekanan dalam kelompok	11,12	23,24	4
Total			12	12	24

## E. Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Daya Beda Aitem

### 1. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui skala yang telah dibuat mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya (Azwar, 2012). Penelitian ini menggunakan uji validitas *expert judgement* yang dapat diartikan sebagai pengujian dengan memperhatikan pendapat dan pertimbangan dari orang yang memiliki pengalaman. Orang yang memiliki pengalaman tersebut ditujukan kepada dua pembimbing penelitian ini sehingga penelitian ini memiliki aitem yang layak untuk digunakan dalam mencari data.

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat dijelaskan sebagai konsistensi hasil ukur yang dapat diartikan sebagai seberapa tinggi kecermatan pengukuran (Azwar, 2012). Uji reliabilitas ini berfungsi sebagai alat yang mengetahui seberapa

besar konsistensi skala yang digunakan peneliti. Oleh karena itu uji reliabilitas ini dapat dilihat dari seberapa kecil eror yang diterima ketika diuji. Pada penelitian ini uji validitas menggunakan metode koefisien reliabilitas alpha (*alpha Cronbach*). Koefisien reliabilitas alpha menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25.0 for windows* untuk mengolah dan memperoleh hasil uji validitas. Kemudian hasil tersebut dapat kita nilai reliabilitas dengan melihat nilai *Cronbach alpha*. Jika nilai *Cronbach alpha* lebih besar  $> 0,60$  maka skala yang digunakan peneliti dinyatakan reliabel. Begitupun sebaliknya jika nilai *Cronbach alpha*  $< 0,60$  maka skala yang digunakan peneliti dinyatakan tidak reliabel.

a. Hasil Uji Reliabilitas

1) Hasil sebelum aitem gugur

a) Tabel Perolehan Reliabilitas Agresi Verbal

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.960	56

b) Tabel Perolehan Reliabilitas Kecerdasan Emosi

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	40

c) Tabel Perolehan Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.826	24

2) Hasil setelah aitem gugur

a) Tabel Perolehan Reliabilitas Agresi Verbal

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	52

b) Tabel Perolehan Reliabilitas Kecerdasan Emosi

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	32

c) Tabel Perolehan Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	17

### 3. Daya Beda Aitem

Daya beda aitem ini juga dapat disebut dengan daya diskriminasi aitem. Daya beda aitem ini bertujuan untuk membedakan antara individu yang memiliki atribut yang diukur dan individu yang tidak memiliki atribut yang tidak diukur. Pada penelitian ini daya beda aitem akan menunjukkan perbedaan perilaku individu yang mengarah ke negatif dan individu yang mengarah ke positif. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala yang menghasilkan koefisien korelasi aitem total. Kemudian dari hasil koefisien korelasi aitem total munculah kriteria pemilihan aitem seperti  $r \geq 0,30$  yang dapat dijelaskan bahwa aitem yang memiliki nilai lebih dari 0,30 maka dapat dikatakan bahwa aitem tersebut memiliki daya beda yang tinggi begitupun sebaliknya jika aitem memiliki nilai dibawah 0,30 maka aitem tersebut dapat dikatakan memiliki daya beda yang rendah (Azwar, 2012)

#### a. Hasil Daya Beda Aitem

a. Agresi Verbal

Skala agresi verbal dalam pengujian daya beda aitem ini memperoleh hasil bahwa terdapat 4 aitem yang gugur. Hal tersebut dikarenakan hasil total koefisien korelasi memperoleh hasil yang lebih rendah dari 0,30 yang merupakan ketentuan dari uji daya beda aitem. Aitem yang gugur merupakan aitem yang bernomor 16, 18, 26, dan 56. Berikut hasil dari uji daya beda aitem skala agresi verbal :

**Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Aitem Skala Agresi Verbal**

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_01	0,581	Tinggi
Item_02	0,700	Tinggi
Item_03	0,639	Tinggi
Item_04	0,462	Tinggi
Item_05	0,660	Tinggi
Item_06	0,618	Tinggi
Item_07	0,513	Tinggi
Item_08	0,632	Tinggi
Item_09	0,739	Tinggi
Item_10	0,761	Tinggi
Item_11	0,724	Tinggi
Item_12	0,620	Tinggi
Item_13	0,556	Tinggi
Item_14	0,447	Tinggi
Item_15	0,626	Tinggi
Item_16	0,255	Rendah
Item_17	0,561	Tinggi
Item_18	0,132	Rendah
Item_19	0,480	Tinggi
Item_20	0,673	Tinggi

Item_21	0,621	Tinggi
Item_22	0,484	Tinggi
Item_23	0,526	Tinggi
Item_24	0,541	Tinggi
Item_25	0,510	Tinggi
Item_26	0,292	Rendah
Item_27	0,627	Tinggi
Item_28	0,569	Tinggi
Item_29	0,226	Tinggi
Item_30	0,522	Tinggi
Item_31	0,438	Tinggi
Item_32	0,586	Tinggi
Item_33	0,733	Tinggi
Item_34	0,539	Tinggi
Item_35	0,566	Tinggi
Item_36	0,512	Tinggi
Item_37	0,664	Tinggi
Item_38	0,509	Tinggi
Item_39	0,615	Tinggi
Item_40	0,567	Tinggi
Item_41	0,465	Tinggi
Item_42	0,655	Tinggi
Item_43	0,717	Tinggi
Item_44	0,656	Tinggi
Item_45	0,542	Tinggi
Item_46	0,588	Tinggi
Item_47	0,567	Tinggi
Item_48	0,644	Tinggi
Item_49	0,443	Tinggi
Item_50	0,558	Tinggi

Item_51	0,349	Tinggi
Item_52	0,415	Tinggi
Item_53	0,516	Tinggi
Item_54	0,501	Tinggi
Item_55	0,390	Tinggi
Item_56	0,290	Rendah

**Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Skala Agresi Verbal**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	
1	<i>Character Attack</i>	Menghina karakter seseorang	1,2	29,30	4
		Membedakan ras atau suku	3,4	31,32	4
2.	<i>Competence Attack</i>	Merendahkan kemampuan orang lain	5,6	33,34	4
		Membicarakan kemampuan orang lain	7,8	35,36	4
3.	<i>Insult dan Profanity</i>	Memaki dan mengumpat	9,10	37,38	4
		Menyalahkan orang lain	11,12	39,40	4
4.	<i>Maledictions</i>	Mengutuk orang lain	13,14	41,42	4

		Mengancam orang lain	15,16	43,44	4
5.	<i>Teasing</i>	Mempermainkan orang lain	17,18	45,46	4
		Menggoda	19,20	47,48	4
6.	<i>Ridicule</i>	Menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan	21,22	49,50	4
		Mengabaikan orang lain	23,24	51,52	4
7.	<i>Nonverbal Emblems</i>	Mengejek orang lain dengan fitur game	25,26	53,54	4
		Menggunakan gestur tubuh untuk mengejek secara langsung	27,28	55,56	4
Total			28	28	56

b. Kecerdasan Emosi

Skala kecerdasan emosi dalam pengujian daya beda aitem ini memperoleh hasil bahwa terdapat 5 aitem yang gugur. Hal tersebut dikarenakan hasil total koefisien korelasi memperoleh hasil yang lebih rendah dari 0,30 yang merupakan ketentuan dari uji daya beda aitem. Aitem yang gugur merupakan aitem yang bernomor 57, 77, 78, 80, dan 82. Berikut hasil dari uji daya beda aitem skala kecerdasan emosi :

**Tabel 3.6 Koefisien korelasi Aitem Skala Kecerdasan Emosi**

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_57	.143	Rendah
Item_58	.477	Tinggi
Item_59	.421	Tinggi
Item_60	.476	Tinggi
Item_61	.383	Tinggi
Item_62	.498	Tinggi
Item_63	.356	Tinggi
Item_64	.417	Tinggi
Item_65	.467	Tinggi
Item_66	.557	Tinggi
Item_67	.352	Tinggi
Item_68	.527	Tinggi
Item_69	.604	Tinggi
Item_70	.579	Tinggi
Item_71	.508	Tinggi
Item_72	.598	Tinggi
Item_73	.345	Tinggi
Item_74	.523	Tinggi
Item_75	.335	Tinggi
Item_76	.441	Tinggi
Item_77	.124	Rendah
Item_78	.129	Rendah
Item_79	.422	Tinggi
Item_80	.253	Rendah
Item_81	.611	Tinggi
Item_82	.224	Rendah
Item_83	.830	Tinggi
Item_84	.449	Tinggi
Item_85	.320	Tinggi
Item_86	.433	Tinggi
Item_87	.327	Tinggi
Item_88	.320	Tinggi
Item_89	.408	Tinggi
Item_90	.483	Tinggi
Item_91	.488	Tinggi
Item_92	.544	Tinggi
Item_93	.480	Tinggi

Item_94	.583	Tinggi
Item_95	.356	Tinggi
Item_96	.383	Tinggi

**Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Skala Kecerdasan Emosi**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	
1.	Kesadaran diri	Mengenali emosi	1,2	21,22	4
		Memahami sebab munculnya emosi diri sendiri	3,4	23,24	4
2.	Pengaturan diri	Mampu menyesuaikan emosi dengan perilaku	5,6	25,26	4
		Memahami pengaruh emosi negatif	7,8	27,28	4
3.	Motivasi	Mampu bersikap optimis saat frustrasi	9,10	29,30	4
		Memiliki sikap percaya diri	11,12	31,32	4
4.	Empati	Memahami emosi orang lain	13,14	33,34	4

		Menyesuaikan perilaku dengan emosi orang lain	15,16	35,36	4
5.	Keterampilan Sosial	Mampu menyesuaikan emosi saat berinteraksi	17,18	37,38	4
		Mampu menanggapi dengan baik amarah dari orang lain	19,20	39,40	4
Total			20	20	40

c. Konformitas Teman Sebaya

Skala konformitas teman sebaya dalam pengujian daya beda aitem ini memperoleh hasil bahwa terdapat 7 aitem yang gugur. Hal tersebut dikarenakan hasil total koefisien korelasi memperoleh hasil yang lebih rendah dari 0,30 yang merupakan ketentuan dari uji daya beda aitem. Aitem yang gugur merupakan aitem yang bernomor 97, 105, 106, 108, 109, 114, dan 120 . Berikut hasil dari uji daya beda aitem skala konformitas teman sebaya :

**Tabel 3.8 Koefisien Korelasi Aitem Skala Konformitas Teman Sebaya**

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_97	0,180	Rendah
Item_98	0,407	Tinggi
Item_99	0,503	Tinggi
Item_100	0,359	Tinggi

Item_101	0,507	Tinggi
Item_102	0,381	Tinggi
Item_103	0,349	Tinggi
Item_104	0,684	Tinggi
Item_105	0,252	Rendah
Item_106	0,266	Rendah
Item_107	0,469	Tinggi
Item_108	0,016	Rendah
Item_109	0,135	Rendah
Item_110	0,367	Tinggi
Item_111	0,360	Tinggi
Item_112	0,359	Tinggi
Item_113	0,394	Tinggi
Item_114	0,204	Rendah
Item_115	0,598	Tinggi
Item_116	0,529	Tinggi
Item_117	0,652	Tinggi
Item_118	0,381	Tinggi
Item_119	0,437	Tinggi
Item_120	0,029	Rendah

**Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Skala Konformitas Teman Sebaya**

No	Aspek	Indikator	Butir Item		Jumlah
			F (+)	UF (-)	
1.	Kekompakan	Kepercayaan antar anggota kelompok	1,2	13,14	4
		Kerjasama antar anggota kelompok	3,4	15,16	
2.	Kesepakatan	Berperilaku sesuai dengan kesepakatan bersama	5,6	17,18	4

		Menyesuaikan diri sendiri dengan kelompok	7,8	19,20	4
3.	Ketaatan	Selalu mengikuti kebiasaan kelompok	9,10	21,22	4
		Tekanan dalam kelompok	11,12	23,24	4
Total			12	12	24

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Menurut Sahir (2021:69) Uji normalitas merupakan pengujian adata dengan tujuan untuk menguji apakah variabel independent dan variabel dependen berdistribusi secara normal. Hal ini dikarenakan penelitian regresi yang baik adalah penelitian yang mempunyai analisis grafik dan uji statistic sesuai dengan ketentuan. Berikut ketentuan untuk uji normalitas :

- a. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hipotesis penelitian dikatakan diterima
- b. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis penelitian dikatakan ditolak

Oleh karena itu uji normalitas penting dilakukan untuk meneliti apakah hipotesis yang telah dibuat benar benar diterima atau hipotesis yang telah dibuat ditolak berdasarkan hasil dari uji normalitas. Untuk melakukan uji normalitas ini peneliti menggunakan *IBM SPSS 25.0 for windows* untuk memasukan dan mengolah data.

### 2. Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk menganalisis penelitian yang menggunakan korelasi atau regresi. Untuk melakukan uji linearitas ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25.0*

*for windows* untuk memasukan dan mengolah data. Linieritas dapat dikatakan sebagai garis lurus hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Oleh karena itu uji linearitas ini bertujuan untuk menentukan apakah hubungan antar variabel yang ada dipenelitian tersebut bersifat linier atau tidak secara signifikan. (Rosaliana, 2023)

Berikut ketentuan uji linearitas :

- a. Jika nilai  $p < 0,05$  maka dapat dikatakan hasil tersebut linier
- b. Jika nilai  $p > 0,05$  maka dapat dikatakan hasil tersebut tidak linier

### 3. Uji Hipotesis

Menurut sugiyono (2012) menjelaskan bahwa hipotesis ialah dugaan sementara untuk memperoleh kebenaran. Oleh karena itu uji hipotesis ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji hipotesis regresi yang menggunakan dua cara yaitu diuji secara simultan dan diuji secara parsial. Menurut Sahir (2021:52) uji regresi yaitu metode mencari pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis regresi secara simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama sama terhadap variabel terikat. (Rosaliana, 2023). Sedangkan untuk uji hipotesis regresi secara parsial digunakan untuk mengetahui secara masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut ketentuan dari uji hipotesis :

- a. jika nilai signifikansi (sig).  $< 0,05$  maka hasil tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat
- b. jika nilai signifikansi (sig).  $> 0,05$  maka hasil tersebut dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

## BAB IV

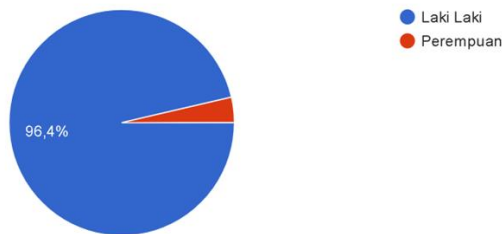
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Subjek

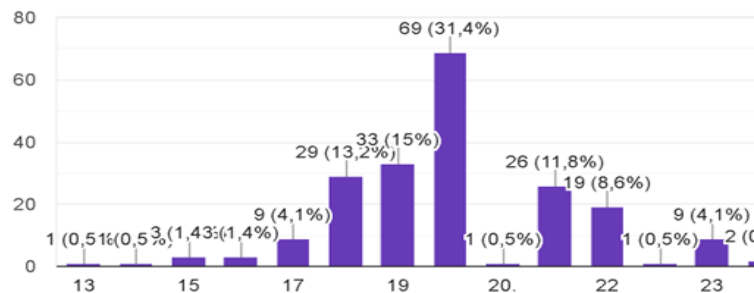
Subjek dalam penelitian ini yaitu remaja yang bermain game online. Sampel yang diterima dalam penelitian berjumlah 203 dari jumlah populasi tidak terbatas. Berikut terdapat data jenis kelamin dan usia responden

**Bagan 4.1 Data Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin**



Berdasarkan bagan 4.1 dapat dilihat bahwa dari 203 responden terdapat 196 subjek yang berjenis kelamin Laki-Laki dengan persentase 96,4% sedangkan sisanya 7 subjek berjenis kelamin Perempuan dengan persentase 3,6% .

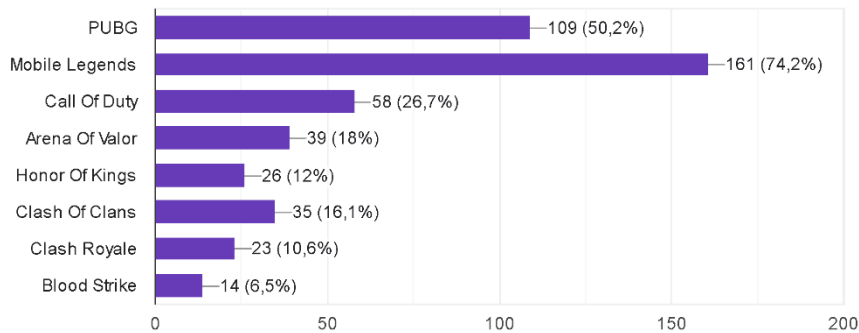
**Bagan 4.2 Data Subjek Berdasarkan Usia**



Berdasarkan bagan 4.2 dapat dilihat bahwa sebanyak 1 subjek berusia 14 tahun, 3 subjek berusia 15 tahun, 3 subjek berusia 16 tahun, 9 subjek berusia 17 tahun, 29 subjek berusia 18 tahun, 33 subjek berusia 19 tahun, 70 subjek berusia

20 tahun, 26 subjek berusia 21 tahun, 20 subjek berusia 22 tahun, dan 9 subjek berusia 23 tahun.

**Bagan 4.3 Data Subjek Berdasarkan Game**



Berdasarkan bagan 4.3 dapat dilihat bahwa game yang banyak dipilih oleh responden yaitu *Mobile Legends* dengan perolehan data sebanyak 161. Game kedua ditempati oleh *PUBG* yang memperoleh data sebanyak 109. Kemudian game call of duty memperoleh data sebanyak 58, *Arena Of Valor* memperoleh data sebanyak 39, *Honor Of King* memperoleh data sebanyak 26, *Clash Of Clans* memperoleh data sebanyak 35, *Clash Royale* memperoleh data sebanyak 23, dan *Blood Strike* memperoleh data sebanyak 14.

## 2. Deskripsi Data

Deskripsi data ini bertujuan untuk mengetahui suatu Gambaran dari beberapa variabel yang ada di dalam penelitian ini yaitu agresi verbal, kecerdasan emosi, dan konformitas teman sebaya pada remaja yang bermain game online. Deskripsi data ini menggunakan *IBM SPSS 25.0 for windows* kemudian memilih *descriptive statistic* untuk mengetahui data yang dibutuhkan seperti *mean*, *standar deviation*, nilai tertinggi dan nilai terendah dari masing–masing variabel. Berikut terdapat deskripsi data variabel :

**Tabel 4.1 Tabel Deksripsi statistik**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Agresi Verbal	203	68	74	142	21015	103.52	1.470	20.944
Kecerdasan Emosi	203	54	66	120	18732	92.28	.899	12.809
Konformitas	203	21	31	52	8702	42.87	.371	5.287
Valid N (listwise)	203							

Tabel tersebut menunjukkan hasil data terendah agresi verbal yaitu 74 dan data tertinggi 142 dengan nilai rata-rata (mean) 103,52 serta std. deviation 20,94. Kemudian untuk variabel kecerdasan emosi memperoleh data terendah yaitu 66 dan data tertinggi 120 dengan nilai rata-rata (mean) 92,28 serta std. deviation 12,80 Variabel konformitas teman sebaya memperoleh hasil data terendah yaitu 31 dan data tertinggi 52 dengan rata-rata (mean) 42,87 serta std. deviation 5,287.

**Tabel 4.2 Kategorisasi Skor Variabel Agresi Verbal**

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	< 82,58	Rendah	63
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	82,58 – 124,46	Sedang	93
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 124,46$	Tinggi	47

Berdasarkan table maka dapat dilihat bahwa variabel agresi verbal dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Untuk kategori rendah yaitu apabila skor yang didapat kurang dari 82,58. Untuk kategori rendah ini memperoleh hasil frekuensi sebesar 63. kemudian untuk kategori sedang yaitu skor yang didapat lebih dari 82,58 sampai 124,46 serta memperoleh hasil frekuensi sebesar 93. Kategorisasi tinggi ketika skor yang didapat lebih dari 124,46 serta memperoleh hasil frekuensi sebesar 47.

**Tabel 4.3 Kategorisasi Skor Variabel Kecerdasan Emosi**

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 79,48$	Rendah	44
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$79,48 - 105,08$	Sedang	103
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 105,08$	Tinggi	56

Berdasarkan table maka dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosi dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah yaitu apabila skor yang didapat kurang dari 79,48. Untuk kategori rendah ini memperoleh hasil frekuensi sebesar 44. Sedangkan untuk kategori sedang skor yang didapat lebih dari 79,48 sampai 105,08 serta dari data tersebut memperoleh hasil frekuensi untuk kategori sedang yaitu 103. Kemudian untuk kategori tinggi apabila skor lebih dari 105,08 serta dari tabel tersebut memperoleh hasil frekuensi sebesar 56.

**Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Variabel Konformitas Teman Sebaya**

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 37,59$	Rendah	38
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$37,59 - 48,15$	Sedang	120
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 48,15$	Tinggi	45

Berdasarkan tabel maka dapat disimpulkan bahwa variabel konformitas teman sebaya dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah yaitu apabila skor yang didapat kurang dari 37,59 serta kategori rendah mendapatkan frekuensi sebesar 38. Kemudian kategori sedang skor yang didapat lebih dari 37,59 sampai 48,15 serta memperoleh hasil frekuensi sebesar 120. Sedangkan untuk kategori tinggi apabila skor lebih dari 48,15 oleh karena itu dari tabel tersebut kategori tinggi memperoleh frekuensi sebanyak 45.

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat agresi verbal pada penelitian ini memiliki tingkat yang sedang. Tingkat kecerdasan emosi pada penelitian ini memiliki tingkat yang sedang, dan konformitas teman sebaya memiliki tingkat yang sedang.

## B. Hasil Uji Asumsi

### 1. Uji Normalitas

Menurut Sahir (2021:69) Uji normalitas merupakan pengujian data dengan tujuan untuk menguji apakah variabel independent dan variabel dependen berdistribusi secara normal. Hal ini dikarenakan penelitian regresi yang baik adalah penelitian yang mempunyai analisis grafik dan uji statistic sesuai dengan ketentuan. Berikut ketentuan untuk uji normalitas:

- a) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hipotesis penelitian dikatakan diterima
- b) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis penelitian dikatakan ditolak

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		203
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.42128346
Most Extreme Differences	Absolute	.041
	Positive	.041
	Negative	-.034
Test Statistic		.041
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,200. Sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa jika

nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah hubungan antar variabel yang ada di penelitian tersebut bersifat linier atau tidak secara signifikan. Kemudian uji linieritas ini juga dapat dilihat dengan garis lurus hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Uji linieritas ini menggunakan *Test for Linearity* dengan bantuan *IBM SPSS 25.0 for windows*. Ketentuan Tes for Linearity ini yaitu ketika nilai signifikansi linearity kurang dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan linier. Sedangkan jika nilai signifikansi linearity lebih dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan tidak linier. Berikut hasil uji linieritas:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal * Kecerdasan Emosi	Between Groups	(Combined)	73965.995	44	1681.045	18.137	.000
		Linearity	54724.133	1	54724.133	590.414	.000
		Deviation from Linearity	19241.863	43	447.485	4.828	.000
Within Groups			14644.655	158	92.688		
Total			88610.650	202			

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig pada linearity yaitu sebesar 0,000 yang dapat diartikan bahwa nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kecerdasan emosi dengan agresi verbal.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Konformitas Teman Sebaya dengan Agresi Verbal**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal * Konformitas	Between Groups	(Combined)	62389.478	21	2970.928	20.508	.000
		Linearity	48665.012	1	48665.012	335.926	.000
		Deviation from Linearity	13724.466	20	686.223	4.737	.000
Within Groups			26221.172	181	144.868		
Total			88610.650	202			

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig pada linearity yaitu sebesar 0,000 yang dapat diartikan bahwa nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara konformitas teman sebaya dengan agresi verbal.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji hipotesis regresi. Uji hipotesis regresi yaitu suatu metode untuk mencari pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kemudian untuk penelitian ini menggunakan uji regresi secara simultan dan parsial. uji regresi simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama sama terhadap variabel terikat.(Rosaliana, 2023). Sedangkan untuk uji hipotesis regresi secara parsial digunakan untuk mengetahui secara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Ketentuan uji regresi ini yaitu

- a) jika nilai signifikansi (sig). < 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat
- b) jika nilai signifikansi (sig). > 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

#### a. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 <sup>a</sup>	.618	.616	12.984

a. Predictors: (Constant), Kecerdasan Emosi

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	222.098	6.644		33.427	.000
	Kecerdasan Emosi	-1.285	.071	-.786	-18.017	.000

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dengan agresi verbal. hal tersebut dikarenakan nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan sesuai ketentuan uji regresi bahwa ketika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

#### b. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 <sup>a</sup>	.549	.547	14.097

a. Predictors: (Constant), Konformitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-22.337	8.104		-2.756	.006
	Konformitas	2.936	.188	.741	15.648	.000

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara

konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal. Hal tersebut dikarenakan nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan sesuai ketentuan uji regresi bahwa ketika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

c. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya dengan agresi verbal pada remaja yang bermain game online.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.838 <sup>a</sup>	.703	.700	11.478

a. Predictors: (Constant), Konformitas, Kecerdasan Emosi

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	62260.616	2	31130.308	236.283	.000 <sup>b</sup>
	Residual	26350.035	200	131.750		
	Total	88610.650	202			

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

b. Predictors: (Constant), Konformitas, Kecerdasan Emosi

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal. Hal tersebut dikarenakan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan sesuai ketentuan uji regresi bahwa ketika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

C. Pembahasan

Pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier yang diuji menggunakan bantuan *IBM SPSS 25.0 for windows*. Kemudian dari uji tersebut telah didapat bahwa nilai sig (2-tailed) pada tabel 4.8 hasil uji hipotesis kecerdasan emosi terhadap agresi verbal yaitu 0,000. Nilai tersebut menjelaskan bahwa uji hipotesis pertama pada penelitian ini dapat dinyatakan diterima. Hal tersebut dikarenakan nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas yaitu 0,05. Sesuai ketentuan uji regresi jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan signifikan. Hasil tersebut juga menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kecerdasan emosi dengan agresi verbal. Hubungan negatif yaitu semakin rendah kecerdasan emosi yang diperoleh maka semakin tinggi pula tingkat agresi verbal pada remaja yang bermain game online. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8 hasil uji hipotesis kecerdasan emosi terhadap agresi verbal pada bagian nilai koefisiensi tersebut memiliki nilai negatif yaitu - 1,28. Hal ini juga didukung oleh penelitian Agus & Hizka (2019) yang memperoleh hasil bahwasannya terdapat hubungan yang negatif antara kecerdasan emosional dengan agresivitas pada remaja. Kemudian nilai yang menunjukkan seberapa besar pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal ini dapat dilihat pada nilai R Square pada tabel 4.8 yang memiliki nilai sebesar 0,618 yang artinya pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal ini sebesar 61,8 % sedangkan 38,2 % agresi verbal dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Agresi verbal yang tinggi ini dapat dilihat oleh kecerdasan emosi yang rendah yang dapat mengakibatkan seseorang dengan mudahnya menyerang orang lain karena emosi marah yang tidak terkendali. Marah yang tidak terkendali ini dapat disebabkan karena adanya unsur kejadian yang tidak menyenangkan seperti rasa sakit hati, frustrasi, dan penyerangan verbal dari orang lain. Seseorang akan dihadapkan oleh kejadian yang tidak menyenangkan dan menghadapi sesuai dengan kecerdasan emosi yang dimilikinya. Jika kecerdasan emosi seseorang tinggi, maka ia dapat mengendalikan dirinya sendiri agar tidak melakukan agresi verbal kepada orang lain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Robbins & Judge (2015) kecerdasan emosi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk

mengetahui emosi yang berada dalam dirinya sendiri maupun emosi yang berada didalam diri orang lain. kemampuan tersebut juga mencakup kemampuan untuk memahami arti dari muncul emosi dan dapat mengatur emosi dirinya sendiri dengan baik.

Menurut Setyawan dan Simbolon (2018) kecerdasan emosi yang tinggi dapat dipengaruhi oleh dirinya sendiri yang merupakan faktor internal dari kecerdasan emosi. Pengendalian diri sendiri akan membuat seseorang mampu menghadapi masalah atau peristiwa yang tidak menyenangkan dengan baik sehingga ia tidak akan menyerang orang lain dengan perkataan atau agresi verbal. Faktor Kecerdasan emosi juga dapat dipengaruhi dari interaksi orang lain yang merupakan faktor eksternal. (Setyawan & Simbolon,2018). Seseorang dapat belajar dengan melihat bagaimana orang lain mengungkapkan emosi nya. Respon orang lain inilah yang menjadi pembelajaran bagi seseorang sehingga seseorang dapat mengendalikan emosinya dengan baik karena melihat orang lain bersabar dalam menghadapi masalah dan memikirkan dengan tenang. Begitupun sebaliknya, seseorang tidak mengendalikan emosinya dengan baik karena lingkungan mereka tidak memperlihatkan pengendalian emosi yang baik. Hal tersebut yang membuat seseorang dengan mudahnya berkata kasar kepada orang lain atau agresi verbal. Hal ini juga diperkuat dari penelitian Illahi (2018) yang menjelaskan bahwasannya semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka semakin rendah tingkat agresi pada seseorang. Hal ini juga didukung oleh Goleman (2007:77) yang menjelaskan bahwa kecerdasan emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali dan mengendalikan emosi dirinya sendiri sehingga seseorang yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik tidak akan mudah melakukan tindakan agresi verbal yang dapat menyakiti orang lain.

Remaja yang bermain game akan dihadapkan oleh suatu tantangan yang dapat membuat frustrasi seperti saat pemain kalah, mempunyai rekan tim yang kemampuannya rendah, dan rekan tim yang tidak bisa bekerjasama. Menurut Myers (2012) agresi verbal dapat dipengaruhi oleh rasa sakit hati dan frustasi yang membuat seseorang berperilaku agresi verbal, ditambah lagi dengan kecerdasan emosi yang rendah membuat seseorang akan lebih mudah meluapkan emosinya

kepada orang sekitarnya. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah akan dengan mudah menyerang orang lain secara verbal karena merasa orang tersebut tidak bisa bekerjasama dalam tim yang dapat menyebabkan kalah begitupun sebaliknya. Walaupun dihadapkan oleh situasi yang tidak menyenangkan, orang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi akan berusaha tenang dan bersabar dalam menghadapi situasi tersebut. Savira (2022) yang menjelaskan bahwa kecerdasan emosional memiliki peran penting untuk menciptakan diri seseorang agar menjadi pribadi yang baik sehingga mampu menghindari perilaku agresi.

Remaja yang bermain game online akan sering menemukan pemain lain yang memperlihatkan emosi marah ketika kalah ataupun terdapat kejadian yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan perilaku seseorang untuk menyerang pemain lainnya secara verbal. Hal tersebut juga berkaitan dengan faktor agresi verbal yang dijelaskan oleh Myers (2012) bahwa agresi verbal dapat disebabkan karena adanya media yang memperlihatkan adegan penyerangan orang lain secara verbal seperti pada game online yaitu pemain melakukan tindakan agresi verbal kepada pemain lainnya sehingga dapat memberikan contoh yang negatif kepada pemain lainnya yang melihat. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurjanah dan Suharso (2023) yang memperoleh hasil bahwa faktor agresi verbal paling tinggi disebabkan karena media yang menampilkan agresi verbal sehingga penonton cenderung meniru adegan yang mereka lihat.

Pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier yang diuji menggunakan bantuan *IBM SPSS 25.0 for windows*. Kemudian dari uji tersebut telah didapat bahwa nilai sig (2-tailed) pada tabel 4.9 hasil uji hipotesis konformitas terhadap agresi verbal yaitu 0,000. Nilai tersebut menjelaskan bahwa uji hipotesis kedua pada penelitian ini dapat dinyatakan diterima. Hal tersebut dikarenakan nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas yaitu 0,05. Sesuai ketentuan uji regresi jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan signifikan. Hasil tersebut juga menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konformitas dengan agresi verbal. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Resti (2018) yang

menjelaskan bahwa konformitas dengan agresi memiliki hubungan positif yang signifikan. Hubungan positif yaitu semakin tinggi konformitas yang diperoleh maka semakin tinggi pula tingkat agresi verbal pada remaja yang bermain game online. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.9 hasil uji hipotesis konformitas terhadap agresi verbal pada bagian nilai koefisiensi tersebut memiliki nilai positif yaitu 2,98. Kemudian nilai yang menunjukkan seberapa besar pengaruh konformitas terhadap agresi verbal ini dapat dilihat pada nilai R Square pada tabel 4.9 yang memiliki nilai sebesar 0,549 yang artinya pengaruh konformitas terhadap agresi verbal ini sebesar 54,9 % sedangkan 45,1 % agresi verbal dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Agresi verbal yang tinggi dapat dipengaruhi oleh konformitas yang tinggi yang dapat mengakibatkan seseorang mudah terpengaruh dari teman ataupun orang lain sehingga seseorang dapat dengan mudah mengubah perilakunya agar memiliki rasa kekompakan. Oleh karena itu agresi verbal dapat dipengaruhi oleh konformitas karena adanya rasa kekompakan yang begitu tinggi. Kekompakan menurut Sears & Jonathan (1991) yaitu ketika satu kelompok memiliki kekuatan untuk mempengaruhi orang lain. Remaja yang bermain game online akan merasa dekat dengan pemain lainnya jika memiliki sebuah kesamaan dan kekompakan sehingga pemain lain melakukan agresi verbal maka dapat mempengaruhi pemain lainnya untuk melakukan agresi verbal juga seperti saat pemain bermain bersama dengan pemain lainnya, terdapat pemain yang melakukan tindakan agresi verbal kepada tim musuh. Hal tersebut dapat meningkatkan perilaku agresi verbal ketika kita merasa memiliki kekompakan yang kuat sehingga kita dapat dengan mudah meniru perilaku tersebut. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh kelompok game yang bermain bersama atau bisa disebut dengan guild, komunitas, dan party.

Menurut Yusuf (2012) konformitas teman sebaya adalah perilaku yang cenderung mengikuti kebiasaan, nilai, pendapat, dan keinginan teman sebaya. Seseorang memiliki kebiasaan melakukan agresi verbal di dalam permainan, secara tidak langsung akan mempengaruhi pemain lainnya untuk melakukan hal yang sama. Bahkan dapat menciptakan kebiasaan perilaku agresi verbal saat bermain bersama karena sesuai dengan unsur kesepakatan yang dijelaskan oleh

Sears & Jonathan (1991) bahwa kelompok akan menciptakan sebuah kesepakatan yang dapat mempengaruhi anggota lain seperti halnya adanya kebiasaan perilaku agresi verbal yang secara tidak langsung menciptakan sebuah kesepakatan dalam kelompok. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Isnaeni (2021) yang menjelaskan bahwa perilaku agresi dapat terjadi karena adanya peniruan dari perilaku agresi dari anggota kelompoknya yang dapat menurunkan nilai moral sehingga seseorang dapat dengan mudah terpengaruh oleh kelompoknya sendiri.

Pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier berganda yang diuji menggunakan bantuan *IBM SPSS 25.0 for windows*. Kemudian dari uji tersebut telah didapat bahwa nilai sig (2-tailed) pada tabel 4.10 yaitu 0,000. Nilai tersebut menjelaskan bahwa uji hipotesis ketiga pada penelitian ini dinyatakan diterima. Hal tersebut dikarenakan nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas yaitu 0,05. Sesuai ketentuan uji regresi jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka hasil tersebut dapat dikatakan signifikan. Nilai R square yang didapat yaitu 0,703 yang dapat dikatakan bahwa pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal ini sebesar 70,3% sedangkan 29,7 dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Peran kecerdasan emosi dalam mencegah perilaku agresi verbal ini sangat penting. Hal itu berperan penting ketika individu sedang menghadapi sesuatu yang tidak diinginkan dan membuat frustrasi seperti halnya saat individu mengalami kekalahan dalam bermain game online. Kekalahan tersebut membuat frustrasi sehingga sering kali menyalahkan rekan tim yang menurutnya tidak bermain dengan sungguh-sungguh. Hal inilah yang menyebabkan individu sering melakukan agresi verbal kepada pemain lain. Hamilton (2012) menjelaskan bahwasannya agresi verbal merupakan bentuk tindakan atau perilaku yang secara sengaja berniat untuk menyakiti seseorang melalui perkataan atau secara lisan agresi verbal dapat disebabkan karena adanya penyerangan dari orang lain. Penyerangan dari orang lain ini sering kali membuat seseorang akan lebih mudah terpancing amarahnya. Individu ketika bermain game online dan mendapatkan perilaku agresi verbal orang lain, individu akan cenderung membalas kembali

perilaku tersebut dengan agresi verbal yang dapat membuat pemain sekitar juga ikut terpengaruh dengan perilaku agresi verbal tersebut. Hal ini juga diperkuat oleh Myers (2012) yang menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia cenderung melindungi diri sendiri ketika dihadapkan dengan ancaman.

Remaja yang bermain game online akan sering menemukan pemain yang memiliki kesamaan. Seperti sama-sama memiliki kemampuan yang hebat, kemudian pemain yang hebat tersebut dengan mudahnya menindas dan melakukan agresi verbal kepada pemain lainnya karena memiliki kemampuan yang rendah yang dapat mengakibatkan tim mereka kalah dalam permainan sehingga dapat memicu frustrasi bagi pemain yang sudah berusaha. Menurut Myers (2012) frustrasi ini termasuk ke dalam faktor yang mempengaruhi agresi verbal yaitu peristiwa yang tidak sesuai dengan harapan atau kejadian yang tidak menyenangkan. Rasa frustrasi bagi pemain akan memicu terjadinya agresi verbal kemudian ditambah dengan adanya pemain lain yang sudah melakukan agresi verbal sehingga dapat mempengaruhi pemain lainnya untuk menyerang pemain yang membuat timnya tersebut kalah. Hal tersebut sejalan dengan konformitas yang dijelaskan oleh Sears (1991) bahwa konformitas merupakan seseorang yang berusaha berperilaku sama seperti perilaku orang lain. Oleh karena itu konformitas yang tinggi akan mempengaruhi seseorang untuk melakukan agresi verbal. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2016) yang menyatakan bahwa konformitas teman sebaya memiliki hubungan dengan perilaku agresi verbal pada siswa.

Berdasarkan hasil deskripsi subjek dapat diketahui bahwa 96% responden berjenis kelamin laki-laki. Sisanya yaitu 4% responden berjenis kelamin perempuan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Febriandari (2016) yang menyatakan bahwa pemain game online didominasi oleh kalangan remaja laki-laki serta memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dari pada perempuan. Hal ini sejalan dengan penelitian ini karena remaja menjadi pemain yang mendominasi game online. Umur responden paling banyak pada penelitian ini yaitu umur 20 yang dimana menurut Sarwono (2004) merupakan masa remaja akhir. Remaja akhir ini merupakan masa menuju periode dewasa awal yang

ditandai dengan adanya kemantapan pada hal yang diminati, mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain, terbentuknya ego dalam mencoba pengalaman yang baru. Pada penelitian ini banyak remaja yang mendominasi game online yang merupakan satu hal yang diminati sebagai hiburan mereka. Namun disisi lain remaja akan terjerumus dengan perilaku yang dilakukan oleh orang lain seperti agresi verbal. Hal ini juga berkaitan dengan penjelasan remaja akhir oleh Sarwono (2004) yang menyatakan bahwa remaja akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain atau mengikuti perilaku orang-orang yang ada disekitarnya. Hal ini juga diperkuat oleh Baron dan Bryne (2005) yang menjelaskan bahwa konformitas merupakan salah satu jenis pengaruh sosial yang dapat mempengaruhi seseorang agar mengubah perilakunya sesuai dengan norma sosial yang berlaku dilingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini dinyatakan diterima. Hipotesis yang pertama yaitu terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online. Hipotesis kedua yaitu terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online. Hipotesis ketiga yaitu terdapat pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online.

Pada penelitian ini tentunya tidak luput dari keterbatasan. Keterbatasan yang pertama yaitu penelitian tidak memfokuskan satu game yang mempunyai perilaku agresif atau tindak kekerasan di dalamnya yang berpotensi mengakibatkan perilaku agresi verbal. Keterbatasan kedua yaitu terdapat faktor dan variabel yang lain yang dapat mempengaruhi agresi verbal. Keterbatasan ketiga yaitu terdapat aspek agresi verbal nonverbal emblem yang seharusnya tidak diukur dalam penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pada penelitian ini, peneliti dapat dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik sesuai dengan tahapan tahapan penelitian dari awal merencanakan penelitian, mempersiapkan penelitian, mencari data, mengolah data, dan menganalisa. Namun tentunya penelitian ini tidak luput dari keterbatasan. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk keterbatasan yang ada di penelitian ini yaitu untuk meneliti lebih dalam mengenai agresi verbal pada satu game, memilih variabel lain yang dapat meneliti lebih dalam mengenai agresi verbal, mendalami lebih dalam mengenai aspek agresi verbal sehingga tidak terjadi kesalahan dalam membuat alat ukur dalam penelitian. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya memiliki pengaruh dengan agresi verbal, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online
2. Terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap agresi verbal pada remaja yang bermain game online
3. Terdapat pengaruh kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap remaja yang bermain game online.

#### **B. Saran**

Berikut terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti :

1. Bagi Subjek Penelitian

Remaja yang bermain game online diharapkan meningkatkan kecerdasan emosi yang baik, mengurangi perilaku agresi verbal, dan lebih memperhatikan dalam berteman atau jangan terpengaruh perilaku agresi verbal dari teman temannya yang biasa disebut dengan konformitas teman sebaya.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat khususnya orang tua remaja diharapkan mampu mendidik anaknya agar memiliki kecerdasan emosi yang baik sehingga diharapkan remaja dapat menjadi orang yang berperilaku baik dan tidak melakukan agresi verbal kepada orang lain. Orang tua juga diharapkan mampu memperhatikan anaknya dalam berteman agar tidak terpengaruh hal yang buruk dari temannya,

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengambil pelajaran dari penelitian ini sehingga dapat memahami betapa pentingnya memiliki kecerdasan emosi yang baik dan memiliki lingkungan teman yang positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tambahan bagi peneliti yang ingin meneliti mengenai agresi verbal. Peneliti selanjutnya juga diharapkan meneliti agresi verbal dengan variabel lain yang dapat diteliti seperti gangguan berfikir, gangguan emosional, pengaruh media internet, rasa frustrasi, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P., & Hizka, D. (2019). Hubungan antara kecerdasan emosional dan agresivitas pada remaja madya di SMA Dwijendra Denpasar. In *Jurnal Psikologi Udayana* (Vol. 6, Issue 1). <https://www.academia.edu/download/104388286/28965.pdf>
- Agus Ria Kumara. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alif, M., Rosyad, A., & Saragih, S. (2021). Konsep diri dan kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja pengguna media sosial. *INNER: Journal of Psychological Research*, 1(3), 128–136. <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/293>
- Ananyo Adhi, R. P., & Sri Indrawati, E. (2017). *Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensi agresi pada siswa kelas xi smk x semarang* (Vol. 6, Issue 1).
- Apid, H. (2021). Konsep sabar dalam Al Quran Surat Al Baqarah Ayat 153 dan Surat Al Imran Ayat 134. *Jurnal Ilmiah Multi Science*, 3(1). <https://staiaulia.ac.id/jurnal/index.php/TAZKIYAH/article/download/37/17>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pengantar praktik*. Rineka Cipta.
- Aswidi, N., Fakhri, N., & Hamid, A. (2022). Fanatisme dan kontrol diri dengan agresi verbal penggemar Kpop di media sosial. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 2(2). <https://doi.org/10.35891/jip.v9i2>
- Ayu, A. A., Amanda, N., & Tobing, D. H. (2017). *Hubungan konformitas dan kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja madya di sman 7 denpasar* (Vol. 4, Issue 1).
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Baron, & Bryne. (2005). *Psikologi sosial* (R. Djuwita, Ed.; 10th ed.). Erlangga.
- Basrowi & Suwandi. (2009). *Memahami penelitian kualitatif*. PT. Rineka Cipta.
- Berkowitz, L. (2003). *Agresi*. Pustaka Binaman Pressindo.
- Bungin, B. (2001). *Metode penelitian kualitatif: Aktualisasi metodologis ke arah ragam varian kontemporer*. Rajawali Press.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. John Wiley And Sons, Inc.
- Dayakisni, T., & Hudainah. (2009). *Psikologi sosial*. UMM Press.

- Ekasari, P., Arya, D., & Dharmawan, H. (2012). Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 06, 57–71. [www.cibatoksatu.com](http://www.cibatoksatu.com).
- Erikson Erik. (2006). *Erik Erikson's theory of identity development*.
- Eryzal, N. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Febriandari, D., Annis Nauli, F., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. In *Jurnal Keperawatan Jiwa* (Vol. 4, Issue 1). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jkj/article/view/3904>
- Fudyartanta, K. (2011). *Psikologi umum*. Pustaka Belajar.
- Goleman, D. (2007). *Emotional intelligence*. PT Gramedia Pustaka Utama .
- Hamilton. (2012). Verbal aggression: understanding the psychological atecedents and social consequensces. *Journal of Language and Social Psychology*.
- Hapsari, & Ariana. (2015). Hubungan antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja. Jurnal klinis dan kesehatan mental. *Jurnal Klinis Dan Kesehatan Mental*.
- Henslin, J. (2007). *Sosiologi dengan pendekatan membumi*. Erlangga.
- Heriyanto. (2009). Game online di Indonesia semakin subur. *Inet.Detik.Com*.
- Horton, P. B., & Hunt, C. L. (2006). *Sosiologi* (6th ed., Vol. 1). Erlangga.
- Hurlock. (2010). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* . Erlangga.
- Illahi, U., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 3(2), 68–74. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>
- Infante, D. A., & Wigley. (1986). *Verbal aggressiveness: an interpersonal model and measure*. Communication Monographs.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(1), 121–128. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Jennie, Salis, & Afifah. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-pop. *Psikohumaniora*, 3(1), 59–72. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Psikohumaniora/article/view/2442/1672>

- Julia, A., & Renika. Dwi Setia. (2022). Perilaku agresi verbal pada remaja. *Psikovidya* 26(1).  
<https://psikovidya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/psikovidya/article/download/196/159/>
- Kartini, H. (2016). *Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa*. 4(4), 482–489.  
<https://scholar.archive.org/work/32ha525rxvb3djtyooa77rd3um/access/wayback/http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4232/2685>
- Kartono, K. (2011). *Psikologi anak*. Rineka Cipta.
- Khaerul, H., & Yudha Winata, E. (2021). Hubungan religiusitas dengan agresi verbal pemain game online. *Jurnal Psimawa*, 4(2), 94–98.  
<http://jurnal.uts.ac.id/index.php/PSIMAWA>
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Pustaka Belajar.
- Levinson. (1994). *Aggression and conflict a cross-cultural encyclopedia*. ABC-CLIO.
- Mahardhika, L., & Santi, D. E. (2023). Agresi verbal pada remaja penggemar K-pop NCT: adakah hubungan dengan celebrity worship dan psychological Well-being. *Jurnal Untag*, 2, 277–288. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jiwa/article/view/9912>
- Mardiah, & Napratilora, M. (2021). Konsep pendidikan karakter dalam Al-Qur'an dan Hadits. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 108–130.  
<https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i2.443>
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif dalam metode penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2).
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial* (10th ed., Vol. 2). Salemba Humanika .
- Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurjanah, A., & Suharso, S. (2023). Faktor penyebab perilaku agresi verbal siswa SMK swasta di Kota Semarang. *Journal of Guidance and Counseling*, 7(1), 108. <https://doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461>
- Permatasari, S., Situmorang, N. Z., & Safaria, T. (2021). Hubungan Regulasi Emosi dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresi di Pontianak. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5150–5160.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1422>

- Resti Septina Damayanti, Rilla Sovitriana, Evi Nilawati, & Fransisca Anri Widyayani. (2018). Konformitas dan kematangan emosi dengan perilaku agresi siswa SMK di Jakarta Timur. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*.
- Robbins & Judge. (2015). *Perilaku organisasi* (16th ed.). Salemba Empat.
- Rosaliana, L., & Oktariana, R. (2023). *Buku ajar statistika* (Eliza, Ed.). CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Salovey, & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Journal of Imagination, Cognition, and Personality*.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Erlangga.
- Sarwono. (2004). *Psikologi remaja* (revisi 8). Raja Grafindo Pustaka.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2018). *Psikologi sosial* (2nd ed., Vol. 1). Salemba Humanika.
- Savira, M., Sari, H., & Harahap, I. M. (2022). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi pada mahasiswa. *Idea Nursing Journal, XIII*(1). <https://jurnal.usk.ac.id/INJ/article/view/22592/15544>
- Sears, D. O., & Jonathan L. Freedman. (1991). *Psikologi sosial*. Erlangga.
- Setyawan, A. A., & Simbolon, D. (2018). Pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Kansai Pekanbaru. *Jurnal Untirta*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2980/0>
- Shofwan, I., & Munib, A. (2023). Pendidikan Karakter Sosial Qur'ani: Studi Tafsir Surat Al-Hujurat Ayat 11-13. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman, 13*(1), 72–84. <https://doi.org/10.33367/ji.v13i1.3500>
- Sigmund Freud. (2016). *Psikoanalisis sigmund freud* (Bertens, Ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sternberg, R. J., & Salovey. (2008). *Psikologi kognitif*. Pustaka Belajar.
- Sunar, D. (2010). *Edisi lengkap tes IQ, EQ, dan SQ*. Flash Books.
- Syara, F., Dyan, E. S., & Ananta, A. (2022). Agresi verbal di media sosial pada remaja penggemar K-Pop: Bagaimana peranan fanatisme? *Journal of Psychological Research, 1*(4). <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/303>

- Tiaranita, Y., Saraswati, S. D., & Nashori, F. (2018). Religiositas, kecerdasan emosi, dan tawadhu pada mahasiswa pascasarjana. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(2), 182. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v2i2.1175>
- Ulfa, R. (2019). Variabel dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*.
- WHO. (2021). *Adolescent health in the south-east asia region*. WHO.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intesitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Jurnal Undip*. <http://www.fisip.undip.ac.id>
- Winarsih, & Saragih. (2016). Keharmonisan keluarga, konformitas teman sebaya dan kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1).
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*.
- Yudrik, J. (2011). *Psikologi perkembangan*. Pranadamedia Group.
- Yusuf S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Aitem Penelitian Sebelum Uji Alat Ukur

#### 1. Aitem Agresi Verbal

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	<i>Character attack</i>	Menghina karakter seseorang	Saya menghina orang lain dengan menjelekkan fisik karakter yang dipakai saat bermain game	√	
			Saya menghargai karakter yang dipakai oleh orang lain saat bermain game		√
			Saya menghina orang lain yang tidak mempunyai perlengkapan yang menurut saya bagus saat bermain game.	√	
			Saya bersikap baik kepada pemain lain yang memiliki perlengkapan yang kurang lengkap		√
		Membedakan rasa atau suku	Saya bersikap rasis kepada pemain lain dengan berbicara kotor mengenai suku atau ras.	√	
			Saya menghargai pemain yang berbeda suku dan budaya saat bermain game		√
			Saya tidak ingin bermain dengan suku	√	

			atau ras tertentu saat bermain game online		
			Saya ingin bermain dengan siapapun tanpa memandang suatu suku atau pun ras		√
2.	<i>Competence attack</i>	Merendahkan kemampuan orang lain	Saya berkata kotor kepada pemain yang memiliki kemampuan yang jelek saat bermain game	√	
3.			Saya berusaha menyemangati pemain yang memiliki kemampuan bermain yang rendah		√
			Saya tidak mau bekerjasama dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game	√	
			Saya mau bekerjasama walaupun dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game		√
			Membicarakan kemampuan orang lain	Saya suka membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game	√
			Saya tidak suka dengan orang yang membicarakan kemampuan teman		√

			saya yang jelek dalam bermain game		
			Saya membujuk teman saya agar tidak mau bermain dengan teman yang memiliki kemampuan yang rendah saat bermain game	√	
			Saya mengajak teman saya agar bermain bersama dengan teman yang tidak bisa bermain		√
<i>Insult dan Profanity</i>	Memaki dan mengumpat		Saya memaki orang lain dengan kata kata kasar saat bermain game	√	
			Saya menghindari kata kata kotor saat bermain game		√
			Saya melampiaskan amarah kepada orang lain dengan perkataan yang kasar saat bermain game	√	
			Saya berusaha sabar ketika marah agar tidak berkata kasar kepada pemain lain saat bermain game		√
	Menyalahkan orang lain		Saya cenderung menyalahkan orang lain dengan perkataan kasar atas kekalahan yang saya alami saat bermain game	√	

			Saya cenderung menilai diri saya sendiri atas kekalahan yang saya alami saat bermain game		√
			Saya menyalahkan dengan memaki tim saya yang bermain buruk	√	
			Saya memberikan arahan untuk tim saya yang sedang kesulitan		√
4.	<i>Maledictions</i>	Mengutuk orang lain	Saya tidak segan untuk memberikan ucapan sumpah yang buruk kepada pemain yang saya benci	√	
			Saya tidak berani untuk memberikan sumpah kepada orang lain		√
			Saya mengucapkan kalimat yang mengharapkan suatu kemalangan kepada orang lain seperti “mati saja sana, Matilah”	√	
			Saya menjaga perkataan agar tidak menyakiti orang lain		√
		Mengancam orang lain	Saya mengancam pemain lainnya dengan perkataan kasar saat bermain game	√	
			Saya tidak mengancam pemain		√

			lain saat bermain game		
			Saya mengancam rekan tim saya sendiri dengan sengaja keluar dari permainan atau dengan tidak serius dalam bermain	√	
			Saya tidak memberikan ancaman kepada tim saya seperti keluar dari permainan atau tidak bermain dengan serius		√
5.	<i>Teasing</i>	Mempermainkan orang lain	Saya senang menggoda pemain lain dengan mempermainkan kemampuannya saat bermain game	√	
			Saya lebih memilih diam dari pada mempermainkan kemampuan pemain lain saat bermain game		√
			Saya menjahili teman saya saat bermain game	√	
			Saya tidak ingin mengganggu teman saya yang sedang fokus bermain game		√
		Menggoda	Saya senang menggoda pemain perempuan dengan perkataan yang	√	

			melecehkan saat bermain game		
			Saya tidak suka orang yang mengganggu pemain Perempuan dengan godaan yang tidak penting		√
			Saya mengganggu pemain lainnya dengan cara apapun agar pemain tersebut tidak bisa fokus dalam bermain	√	
			Saya tidak suka mengganggu pemain lainnya dan memilih fokus dalam bermain game		√
6.	<i>Ridicule</i>	Menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan	Saya mengolok – olok teman saya yang memiliki kemampuan rendah dalam bermain game	√	
			Saya menghargai dan membantu teman yang tidak bisa bermain dengan baik		√
			Saya menertawakan musuh yang kalah dalam bermain game	√	
			Saya tetap menghargai lawan meski ia kalah dalam bermain		√
		Mengabaikan orang lain	Saya mengabaikan ajakan teman saya yang tidak mahir dalam bermain game	√	

			Saya tetap ikut ajakan teman saya meskipun teman saya tidak mahir dalam bermain game		√
			Saya tidak mau berbicara kepada beberapa teman yang tidak saya sukai	√	
			Saya senang berbicara kepada teman saya meskipun saya sedikit tidak menyukainya		√
7.	<i>Nonverbal Emblems</i>	Mengejek orang lain dengan menggunakan fitur game	Saya menggunakan fitur game untuk menyindir kemampuan bermain rekan tim yang buruk	√	
			Saya menggunakan fitur game untuk memudahkan komunikasi antar tim		√
			Saya menggunakan fitur emote atau yang lain untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan		
			Saya tidak menggunakan fitur untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan		
		Menggunakan gestur tubuh	Saya mengejek teman saya dengan gestur jari yang bermaksud merendahkan	√	

		untuk mengejek secara langsung	kemampuannya dalam bermain game		
			Saya tidak menggunakan gesstur jari untuk menjelekkkan teman saya yang bermain dengan jelek		√
			Saya mengejek teman saya yang bermain buruk dengan menggunakan mimik wajah aneh	√	
			Saya tidak menggunakan mimik wajah aneh untuk mengejek teman saya		√

## 2. Aitem Kecerdasan Emosi

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	Kesadaran diri	Mengenali emosi diri sendiri	Saya dapat memahami berbagai macam emosi yang muncul dari diri sendiri	√	
			Saya kurang mengerti tentang emosi		√
			Saya menghindari hal yang dapat memicu emosi marah	√	
			Saya tidak tahu apa yang menyebabkan saya marah		√
		Memahami sebab	Saya sadar bahwa marah muncul ketika	√	

		munculnya emosi diri sendiri	saya mengalami kekalahan		
			Saya tidak sadar bahwa emosi marah disebabkan karena kekalahan		√
			Saya sadar bahwa kemenangan akan membuat saya senang	√	
			Saya tidak sadar bahwa kemenangan akan membuat saya merasa senang		√
2	Pengaturan Diri	Mampu menyesuaikan emosi dengan perilaku	Saya lebih memilih diam saat sedih ataupun marah ketika kalah dalam bermain game	√	
			Saya marah tidak terkendali karena kalah dalam bermain game		√
			Saya tetap semangat dan tabah ketika sedang bersedih	√	
			Saya lemas dan tidak bersemangat ketika sedang bersedih		√
		Memahami pengaruh emosi negatif	Saya paham akan dampak buruk ketika saya marah	√	
			Saya tidak peduli dengan dampak buruk ketika saya marah		√

			Saya berusaha menenangkan diri ketika saya marah	√	
			Saya melampiaskan amarah saya		√
3	Motivasi	Mampu bersikap optimis saat frustrasi	Saya tetap semangat walaupun saya mengalami banyak kekalahan	√	
			Saya akan malas jika tidak mendapatkan kemenangan		√
			Saya memiliki cara untuk mengembalikan semangat	√	
			Saya bingung untuk mengembalikan semangat		√
		Memiliki sikap percaya diri	Saya percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam memenangkan permainan	√	
			Saya kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki ketika bermain game		√
			Saya tetap percaya diri walaupun punya banyak kelemahan yang menghambat kemenangan tim	√	
			Saya tidak percaya diri karena mempunyai banyak kelemahan yang nantinya akan		√

			menghambat kemenangan tim		
4	Empati	Memahami emosi orang lain	Saya dapat merasakan orang yang sedang sedih	√	
			Saya tidak dapat merasakan orang yang sedang sedih		√
			Saya memahami penyebab teman saya sedih	√	
			Saya kurang memahami penyebab teman saya sedih		√
		Menyesuaikan perilaku dengan emosi orang lain	Saya ikut merasa sedih jika teman saya mengalami kekalahan	√	
			Saya bersikap biasa saja ketika teman saya sedih karena kalah dalam bermain		√
			Saya berusaha bersikap peduli saat teman sedang murung karena suatu hal	√	
			Saya tidak peduli dengan teman saya yang sedang murung		√
5	Keterampilan Sosial	Mampu menyesuaikan emosi saat berinteraksi	Saya mampu mengobrol dengan orang lain meskipun sedang murung	√	
			Saya terlihat murung ketika sedang mengobrol dengan orang lain		√

			Saya mampu menahan amarah saya ketika mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai	√	
			Saya tidak mau mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai		√
		Mampu menanggapi dengan baik amarah dari orang lain	Saya mampu menahan diri ketika orang lain merendahkan saya	√	
			Saya langsung marah ketika ada orang yang merendahkan saya		√
			Saya mengajak berbicara dengan tenang kepada orang yang marah kepada saya	√	
			Saya ikutan marah kepada orang yang marah kepada saya		√

### 3. Aitem Konformitas Teman Sebaya

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	Kekompakan	Kepercayaan antar anggota kelompok	Saya merasa teman teman saya sangat dekat dan percaya dengan saya	√	
			Saya tidak merasa dekat dengan teman teman saya		√

			Saya mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya	√	
			Saya tidak mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya		√
		Kerjasama antar anggota kelompok	Saya dan teman saya selalu kompak untuk bermain game bersama	√	
			Saya tidak terlalu suka bermain game bersama teman		√
			Saya merasa dapat menyelesaikan masalah apapun dengan bantuan teman saya	√	
			Saya tidak butuh bantuan teman saya saat terjadi masalah		√
2	Kesepakatan		Berperilaku sesuai dengan kesepakatan bersama	Saya bermain tengah malam karena ajakan teman saya	√
		Saya tidak mau bermain bersama teman ketika sudah tengah malam			√
		Saya berusaha menyesuaikan jam bermain yang disepakati oleh teman saya		√	
		Saya tidak menyesuaikan waktu bermain yang telah			√

			disepakati oleh teman saya		
		Menyesuaikan diri sendiri dengan kelompok	Saya diam dan mengikuti pendapat teman saya	√	
			Saya berusaha menyampaikan pendapat saya ketika di dalam kelompok		√
			Saya melakukan hal yang kurang saya sukai agar dapat diterima oleh kelompok teman saya	√	
			Saya tidak akan melakukan hal yang kurang saya sukai hanya karena ingin diakui oleh teman saya		√
3	Ketaatan	Selalu mengikuti kebiasaan kelompok	Saya terpaksa ikut bermain game bersama teman walaupun sedang Lelah	√	
			Saya lebih memilih istirahat dari pada bermain game bersama teman		√
			Saya ikut nongkrong karena takut dijauhi oleh teman saya	√	
			Saya tidak takut untuk menolak ajakan nongkrong teman		√
		Tekanan dalam kelompok	Saya merasa harus mengikuti kemana teman teman saya	√	

			bermain dan pergi bersama teman		
			Saya tidak merasa takut ketika saya tidak ikut bermain ataupun pergi bersama teman		√
			Teman teman saya memaksa saya untuk mengikuti kemauannya	√	
			Teman teman saya tidak memaksa hal apapun kepada saya		√

Lampiran 2 Aitem Sesudah Uji Alat Ukur

1. Aitem Agresi Verbal

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	<i>Character attack</i>	Menghina karakter seseorang	Saya menghina orang lain dengan menjelekkan fisik karakter yang dipakai saat bermain game	√	
			Saya menghargai karakter yang dipakai oleh orang lain saat bermain game		√
			Saya menghina orang lain yang tidak mempunyai perlengkapan yang menurut saya bagus saat bermain game.	√	
			Saya bersikap baik kepada pemain lain yang memiliki perlengkapan yang kurang lengkap		√
		Membedakan rasa atau suku	Saya bersikap rasis kepada pemain lain dengan berbicara kotor mengenai suku atau ras.	√	
			Saya menghargai pemain yang berbeda		√

			suku dan budaya saat bermain game		
			Saya tidak ingin bermain dengan suku atau ras tertentu saat bermain game online	√	
			Saya ingin bermain dengan siapapun tanpa memandang suatu suku atau pun ras		√
2.	<i>Competence attack</i>	Merendahkan kemampuan orang lain	Saya berkata kotor kepada pemain yang memiliki kemampuan yang jelek saat bermain game	√	
3.			Saya berusaha menyemangati pemain yang memiliki kemampuan bermain yang rendah		√
			Saya tidak mau bekerjasama dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game	√	
			Saya mau bekerjasama walaupun dengan		√

			orang yang kemampuannya rendah saat bermain game		
	Membicarakan kemampuan orang lain		Saya suka membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game	√	
			Saya tidak suka dengan orang yang membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game		√
			Saya membujuk teman saya agar tidak mau bermain dengan teman yang memiliki kemampuan yang rendah saat bermain game	√	
			Saya mengajak teman saya agar bermain bersama dengan teman yang tidak bisa bermain		√
	<i>Insult dan Profanity</i>	Memaki dan mengumpat	Saya memaki orang lain dengan kata kata	√	

			kasar saat bermain game		
			Saya menghindari kata kata kotor saat bermain game		√
			Saya melampiaskan amarah kepada orang lain dengan perkataan yang kasar saat bermain game	√	
			Saya berusaha sabar ketika marah agar tidak berkata kasar kepada pemain lain saat bermain game		√
		Menyalahkan orang lain	Saya cenderung menyalahkan orang lain dengan perkataan kasar atas kekalahan yang saya alami saat bermain game	√	
			Saya cenderung menilai diri saya sendiri atas kekalahan yang saya alami saat bermain game		√
			Saya menyalahkan dengan memaki tim saya yang bermain buruk	√	

			Saya memberikan arahan untuk tim saya yang sedang kesulitan		√
4.	<i>Maledictions</i>	Mengutuk orang lain	Saya tidak segan untuk memberikan ucapan sumpah yang buruk kepada pemain yang saya benci	√	
			Saya tidak berani untuk memberikan sumpah kepada orang lain		√
			Saya mengucapkan kalimat yang mengharapkan suatu kemalangan kepada orang lain seperti “mati saja sana, Matilah”	√	
			Saya menjaga perkataan agar tidak menyakiti orang lain		√
		Mengancam orang lain	Saya mengancam pemain lainnya dengan perkataan kasar saat bermain game	√	
		Saya tidak mengancam pemain			√

			lain saat bermain game		
			Saya tidak memberikan ancaman kepada tim saya seperti keluar dari permainan atau tidak bermain dengan serius		√
5.	<i>Teasing</i>	Mempermainkan orang lain	Saya senang menggoda pemain lain dengan mempermainkannya saat bermain game	√	
			Saya lebih memilih diam dari pada mempermainkannya kemampuan pemain lain saat bermain game		√
			Saya tidak ingin mengganggu teman saya yang sedang fokus bermain game		√
		Menggoda	Saya senang menggoda pemain perempuan dengan perkataan yang	√	

			melecehkan saat bermain game		
			Saya tidak suka orang yang mengganggu pemain Perempuan dengan godaan yang tidak penting		√
			Saya mengganggu pemain lainnya dengan cara apapun agar pemain tersebut tidak bisa fokus dalam bermain	√	
			Saya tidak suka mengganggu pemain lainnya dan memilih fokus dalam bermain game		√
6.	<i>Ridicule</i>	Menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan	Saya mengolok – olok teman saya yang memiliki kemampuan rendah dalam bermain game	√	
			Saya menghargai dan membantu teman yang tidak bisa bermain dengan baik		√
			Saya menertawakan musuh yang kalah dalam bermain game	√	

			Saya tetap menghargai lawan meski ia kalah dalam bermain		√
		Mengabaikan orang lain	Saya mengabaikan ajakan teman saya yang tidak mahir dalam bermain game	√	
			Saya tetap ikut ajakan teman saya meskipun teman saya tidak mahir dalam bermain game		√
			Saya tidak mau berbicara kepada beberapa teman yang tidak saya sukai	√	
			Saya senang berbicara kepada teman saya meskipun saya sedikit tidak menyukainya		√
7.	<i>Nonverbal Emblems</i>	Mengejek orang lain dengan menggunakan fitur game	Saya menggunakan fitur game untuk menyindir kemampuan bermain rekan tim yang buruk	√	
			Saya menggunakan fitur game untuk memudahkan komunikasi antar tim		√

			Saya tidak menggunakan fitur untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan		
		Menggunakan gestur tubuh untuk mengejek secara langsung	Saya mengejek teman saya dengan gestur jari yang bermaksud merendahkan kemampuannya dalam bermain game	√	
			Saya tidak menggunakan gesstur jari untuk menjelekkkan teman saya yang bermain dengan jelek		√
			Saya mengejek teman saya yang bermain buruk dengan menggunakan mimik wajah aneh	√	

## 2. Aitem Kecerdasan Emosi

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	Kesadaran diri	Mengenali emosi diri sendiri	Saya menghindari hal yang dapat memicu emosi marah	√	

		Memahami sebab munculnya emosi diri sendiri	Saya sadar bahwa marah muncul ketika saya mengalami kekalahan	√	
			Saya tidak sadar bahwa emosi marah disebabkan karena kekalahan		√
			Saya sadar bahwa kemenangan akan membuat saya senang	√	
2	Pengaturan Diri	Mampu menyesuaikan emosi dengan perilaku	Saya lebih memilih diam saat sedih ataupun marah ketika kalah dalam bermain game	√	
			Saya marah tidak terkendali karena kalah dalam bermain game		√
			Saya tetap semangat dan tabah ketika sedang bersedih	√	
		Memahami pengaruh emosi negatif	Saya paham akan dampak buruk ketika saya marah	√	
			Saya tidak peduli dengan dampak buruk ketika saya marah		√

			Saya berusaha menenangkan diri ketika saya marah	√	
			Saya melampiaskan amarah saya		√
3	Motivasi	Mampu bersikap optimis saat frustrasi	Saya tetap semangat walaupun saya mengalami banyak kekalahan	√	
			Saya akan malas jika tidak mendapatkan kemenangan		√
			Saya memiliki cara untuk mengembalikan semangat	√	
			Saya bingung untuk mengembalikan semangat		√
		Memiliki sikap percaya diri	Saya percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam memenangkan permainan	√	
			Saya kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki ketika bermain game		√
			Saya tetap percaya diri walaupun punya	√	

			banyak kelemahan yang menghambat kemenangan tim		
			Saya tidak percaya diri karena mempunyai banyak kelemahan yang nantinya akan menghambat kemenangan tim		√
4	Empati	Memahami emosi orang lain	Saya dapat merasakan orang yang sedang sedih	√	
			Saya tidak dapat merasakan orang yang sedang sedih		√
			Saya memahami penyebab teman saya sedih	√	
			Saya kurang memahami penyebab teman saya sedih		√
		Menyesuaikan perilaku dengan emosi orang lain	Saya ikut merasa sedih jika teman saya mengalami kekalahan	√	
			Saya bersikap biasa saja ketika teman saya sedih karena kalah dalam bermain		√

			Saya berusaha bersikap peduli saat teman sedang murung karena suatu hal	√	
			Saya tidak peduli dengan teman saya yang sedang murung		√
5	Keterampilan Sosial	Mampu menyesuaikan emosi saat berinteraksi	Saya mampu mengobrol dengan orang lain meskipun sedang murung	√	
			Saya terlihat murung ketika sedang mengobrol dengan orang lain		√
			Saya mampu menahan amarah saya ketika mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai	√	
			Saya tidak mau mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai		√
		Mampu menanggapi dengan baik amarah dari orang lain	Saya mampu menahan diri ketika orang lain merendahkan saya	√	
			Saya langsung marah ketika ada orang yang merendahkan saya		√

			Saya mengajak berbicara dengan tenang kepada orang yang marah kepada saya	√	
			Saya ikutan marah kepada orang yang marah kepada saya		√

### 3. Aitem Konformitas Teman Sebaya

NO	Aspek	Indikator	Aitem Pernyataan	F (+)	UF (-)
1	Kekompakan	Kepercayaan antar anggota kelompok	Saya mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya	√	
			Saya tidak mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya		√
		Kerjasama antar anggota kelompok	Saya dan teman saya selalu kompak untuk bermain game bersama	√	
			Saya tidak terlalu suka bermain game bersama teman		√
		Saya merasa dapat menyelesaikan masalah apapun	√		

			dengan bantuan teman saya		
			Saya tidak butuh bantuan teman saya saat terjadi masalah		√
2	Kesepakatan	Berperilaku sesuai dengan kesepakatan bersama	Saya bermain tengah malam karena ajakan teman saya	√	
			Saya tidak mau bermain bersama teman ketika sudah tengah malam		√
			Saya berusaha menyesuaikan jam bermain yang disepakati oleh teman saya	√	
			Saya tidak menyesuaikan waktu bermain yang telah disepakati oleh teman saya		√
		Menyesuaikan diri sendiri dengan kelompok	Saya diam dan mengikuti pendapat teman saya	√	
			Saya berusaha menyampaikan pendapat saya ketika di dalam kelompok		√

			Saya melakukan hal yang kurang saya sukai agar dapat diterima oleh kelompok teman saya	√	
			Saya tidak akan melakukan hal yang kurang saya sukai hanya karena ingin diakui oleh teman saya		√
3	Ketaatan	Selalu mengikuti kebiasaan kelompok	Saya lebih memilih istirahat dari pada bermain game bersama teman		√
			Saya tidak takut untuk menolak ajakan nongkrong teman		√
		Tekanan dalam kelompok	Saya merasa harus mengikuti kemana teman teman saya bermain dan pergi bersama teman	√	
			Saya tidak merasa takut ketika saya tidak ikut bermain ataupun pergi bersama teman		√
			Teman teman saya tidak memaksa hal apapun kepada saya		√

Lampiran 3 Skala Uji Coba Penelitian

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya menghina orang lain dengan menjelekkan fisik karakter yang dipakai saat bermain game				
2	Saya menghina orang lain yang tidak mempunyai perlengkapan yang menurut saya bagus saat bermain game.				
3	Saya bersikap rasis kepada pemain lain dengan berbicara kotor mengenai suku atau ras.				
4	Saya tidak ingin bermain dengan suku atau ras tertentu saat bermain game online				
5	Saya berkata kotor kepada pemain yang memiliki kemampuan yang jelek saat bermain game				
6	Saya tidak mau bekerjasama dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game				
7	Saya suka membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game				
8	Saya membujuk teman saya agar tidak mau bermain dengan teman yang memiliki kemampuan yang rendah saat bermain game				
9	Saya memaki orang lain dengan kata kata kasar saat bermain game				
10	Saya melampiaskan amarah kepada orang lain dengan perkataan yang kasar saat bermain game				
11	Saya cenderung menyalahkan orang lain dengan perkataan kasar atas kekalahan yang saya alami saat bermain game				
12	Saya menyalahkan dengan memaki tim saya yang bermain buruk				
13	Saya tidak segan untuk memberikan ucapan sumpah yang buruk kepada pemain yang saya benci				
14	Saya mengucapkan kalimat yang mengharapkan suatu kemalangan kepada orang lain seperti "mati saja sana, Matilah"				
15	Saya mengancam pemain lainnya dengan perkataan kasar saat bermain game				
16	Saya mengancam rekan tim saya sendiri dengan sengaja keluar dari permainan atau dengan tidak serius dalam bermain				
17	Saya senang menggoda pemain lain dengan mempermainkan kemampuannya saat bermain game				

18	Saya menjahili teman saya saat bermain game				
19	Saya senang menggoda pemain perempuan dengan perkataan yang melecehkan saat bermain game				
20	Saya mengganggu pemain lainnya dengan cara apapun agar pemain tersebut tidak bisa fokus dalam bermain				
21	Saya mengolok – olok teman saya yang memiliki kemampuan rendah dalam bermain game				
22	Saya menertawakan musuh yang kalah dalam bermain game				
23	Saya mengabaikan ajakan teman saya yang tidak mahir dalam bermain game				
24	Saya tidak mau berbicara kepada beberapa teman yang tidak saya sukai				
25	Saya menggunakan fitur game untuk menyindir kemampuan bermain rekan tim yang buruk				
26	Saya menggunakan fitur emote atau yang lain untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan				
27	Saya mengejek teman saya dengan gestur jari yang bermaksud merendahkan kemampuannya dalam bermain game				
28	Saya mengejek teman saya yang bermain buruk dengan menggunakan mimik wajah aneh				
29	Saya menghargai karakter yang dipakai oleh orang lain saat bermain game				
30	Saya bersikap baik kepada pemain lain yang memiliki perlengkapan yang kurang lengkap				
31	Saya menghargai pemain yang berbeda suku dan budaya saat bermain game				
32	Saya ingin bermain dengan siapapun tanpa memandang suatu suku atau pun ras				
33	Saya berusaha menyemangati pemain yang memiliki kemampuan bermain yang rendah				
34	Saya mau bekerjasama walaupun dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game				
35	Saya tidak suka dengan orang yang membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game				
36	Saya mengajak teman saya agar bermain bersama dengan teman yang tidak bisa bermain				
37	Saya menghindari kata kata kotor saat bermain game				

38	Saya berusaha sabar ketika marah agar tidak berkata kasar kepada pemain lain saat bermain game				
39	Saya cenderung menilai diri saya sendiri atas kekalahan yang saya alami saat bermain game				
40	Saya memberikan arahan untuk tim saya yang sedang kesulitan				
41	Saya tidak berani untuk memberikan sumpah kepada orang lain				
42	Saya menjaga perkataan agar tidak menyakiti orang lain				
43	Saya tidak mengancam pemain lain saat bermain game				
44	Saya tidak memberikan ancaman kepada tim saya seperti keluar dari permainan atau tidak bermain dengan serius				
45	Saya lebih memilih diam dari pada mempermainkan kemampuan pemain lain saat bermain game				
46	Saya tidak ingin mengganggu teman saya yang sedang fokus bermain game				
47	Saya tidak suka orang yang mengganggu pemain Perempuan dengan godaan yang tidak penting				
48	Saya tidak suka mengganggu pemain lainnya dan memilih fokus dalam bermain game				
49	Saya menghargai dan membantu teman yang tidak bisa bermain dengan baik				
50	Saya tetap menghargai lawan meski ia kalah dalam bermain				
51	Saya tetap ikut ajakan teman saya meskipun teman saya tidak mahir dalam bermain game				
52	Saya senang berbicara kepada teman saya meskipun saya sedikit tidak menyukainya				
53	Saya menggunakan fitur game untuk memudahkan komunikasi antar tim				
54	Saya tidak menggunakan fitur untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan				
55	Saya tidak menggunakan gesctur jari untuk menjelekkkan teman saya yang bermain dengan jelek				
56	Saya tidak menggunakan mimik wajah aneh untuk mengejek teman saya				
57	Saya dapat memahami berbagai macam emosi yang muncul dari diri sendiri				

58	Saya menghindari hal yang dapat memicu emosi marah				
59	Saya sadar bahwa marah muncul ketika saya mengalami kekalahan				
60	Saya sadar bahwa kemenangan akan membuat saya senang				
61	Saya lebih memilih diam saat sedih ataupun marah ketika kalah dalam bermain game				
62	Saya tetap semangat dan tabah ketika sedang bersedih				
63	Saya paham akan dampak buruk ketika saya marah				
64	Saya berusaha menenangkan diri ketika saya marah				
65	Saya tetap semangat walaupun saya mengalami banyak kekalahan				
66	Saya memiliki cara untuk mengembalikan semangat				
67	Saya percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam memenangkan permainan				
68	Saya tetap percaya diri walaupun punya banyak kelemahan yang menghambat kemenangan tim				
69	Saya dapat merasakan orang yang sedang sedih				
70	Saya memahami penyebab teman saya sedih				
71	Saya ikut merasa sedih jika teman saya mengalami kekalahan				
72	Saya berusaha bersikap peduli saat teman sedang murung karena suatu hal				
73	Saya mampu mengobrol dengan orang lain meskipun sedang murung				
74	Saya mampu menahan amarah saya ketika mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai				
75	Saya mampu menahan diri ketika orang lain merendahkan saya				
76	Saya mengajak berbicara dengan tenang kepada orang yang marah kepada saya				
77	Saya kurang mengerti tentang emosi				
78	Saya tidak tahu apa yang menyebabkan saya marah				
79	Saya tidak sadar bahwa emosi marah disebabkan karena kekalahan				
80	Saya tidak sadar bahwa kemenangan akan membuat saya merasa senang				
81	Saya marah tidak terkendali karena kalah dalam bermain game				

82	Saya lemas dan tidak bersemangat ketika sedang bersedih				
83	Saya tidak peduli dengan dampak buruk ketika saya marah				
84	Saya melampiaskan amarah saya				
85	Saya akan malas jika tidak mendapatkan kemenangan				
86	Saya bingung untuk mengembalikan semangat				
87	Saya kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki ketika bermain game				
88	Saya tidak percaya diri karena mempunyai banyak kelemahan yang nantinya akan menghambat kemenangan tim				
89	Saya tidak dapat merasakan orang yang sedang sedih				
90	Saya kurang memahami penyebab teman saya sedih				
91	Saya bersikap biasa saja ketika teman saya sedih karena kalah dalam bermain				
92	Saya tidak peduli dengan teman saya yang sedang murung				
93	Saya terlihat murung ketika sedang mengobrol dengan orang lain				
94	Saya tidak mau mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai				
95	Saya langsung marah ketika ada orang yang merendahkan saya				
96	Saya ikut marah kepada orang yang marah kepada saya				
97	Saya merasa teman saya sangat dekat dan percaya dengan saya				
98	Saya mengetahui sisi baik dan buruk teman saya				
99	Saya dan teman saya selalu kompak untuk bermain game bersama				
100	Saya merasa dapat menyelesaikan masalah apapun dengan bantuan teman saya				
101	Saya bermain tengah malam karena ajakan teman saya				
102	Saya berusaha menyesuaikan jam bermain yang disepakati oleh teman saya				
103	Saya diam dan mengikuti pendapat teman saya				
104	Saya melakukan hal yang kurang saya sukai agar dapat diterima oleh kelompok teman saya				

105	Saya terpaksa ikut bermain game bersama teman walaupun sedang Lelah				
106	Saya ikut nongkrong karena takut dijauhi oleh teman saya				
107	Saya merasa harus mengikuti kemana teman teman saya bermain dan pergi bersama teman				
108	Teman teman saya memaksa saya untuk mengikuti kemauannya				
109	Saya tidak merasa dekat dengan teman teman saya				
110	Saya tidak mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya				
111	Saya tidak terlalu suka bermain game bersama teman				
112	Saya tidak butuh bantuan teman saya saat terjadi masalah				
113	Saya tidak mau bermain bersama teman ketika sudah tengah malam				
114	Saya tidak menyesuaikan waktu bermain yang telah disepakati oleh teman saya				
115	Saya berusaha menyampaikan pendapat saya ketika di dalam kelompok				
116	Saya tidak akan melakukan hal yang kurang saya sukai hanya karena ingin diakui oleh teman saya				
117	Saya lebih memilih istirahat dari pada bermain game bersama teman				
118	Saya tidak takut untuk menolak ajakan nongkrong teman				
119	Saya tidak merasa takut ketika saya tidak ikut bermain ataupun pergi bersama teman				
120	Teman teman saya tidak memaksa hal apapun kepada saya				

#### Lampiran 4 Skala Penelitian

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya menghina orang lain dengan menjelekkan fisik karakter yang dipakai saat bermain game				
2	Saya menghina orang lain yang tidak mempunyai perlengkapan yang menurut saya bagus saat bermain game.				
3	Saya bersikap rasis kepada pemain lain dengan berbicara kotor mengenai suku atau ras.				
4	Saya tidak ingin bermain dengan suku atau ras tertentu saat bermain game online				

5	Saya berkata kotor kepada pemain yang memiliki kemampuan yang jelek saat bermain game				
6	Saya tidak mau bekerjasama dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game				
7	Saya suka membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game				
8	Saya membujuk teman saya agar tidak mau bermain dengan teman yang memiliki kemampuan yang rendah saat bermain game				
9	Saya memaki orang lain dengan kata kata kasar saat bermain game				
10	Saya melampiasikan amarah kepada orang lain dengan perkataan yang kasar saat bermain game				
11	Saya cenderung menyalahkan orang lain dengan perkataan kasar atas kekalahan yang saya alami saat bermain game				
12	Saya menyalahkan dengan memaki tim saya yang bermain buruk				
13	Saya tidak segan untuk memberikan ucapan sumpah yang buruk kepada pemain yang saya benci				
14	Saya mengucapkan kalimat yang mengharapkan suatu kemalangan kepada orang lain seperti “mati saja sana, Matilah”				
15	Saya mengancam pemain lainnya dengan perkataan kasar saat bermain game				
16	Saya senang menggoda pemain lain dengan mempermainkan kemampuannya saat bermain game				
17	Saya senang menggoda pemain perempuan dengan perkataan yang melecehkan saat bermain game				
18	Saya mengganggu pemain lainnya dengan cara apapun agar pemain tersebut tidak bisa fokus dalam bermain				
19	Saya mengolok – olok teman saya yang memiliki kemampuan rendah dalam bermain game				
20	Saya menertawakan musuh yang kalah dalam bermain game				
21	Saya mengabaikan ajakan teman saya yang tidak mahir dalam bermain game				
22	Saya tidak mau berbicara kepada beberapa teman yang tidak saya sukai				

23	Saya menggunakan fitur game untuk menyindir kemampuan bermain rekan tim yang buruk				
24	Saya mengejek teman saya dengan gestur jari yang bermaksud merendahkan kemampuannya dalam bermain game				
25	Saya mengejek teman saya yang bermain buruk dengan menggunakan mimik wajah aneh				
26	Saya menghargai karakter yang dipakai oleh orang lain saat bermain game				
27	Saya bersikap baik kepada pemain lain yang memiliki perlengkapan yang kurang lengkap				
28	Saya menghargai pemain yang berbeda suku dan budaya saat bermain game				
29	Saya ingin bermain dengan siapapun tanpa memandang suatu suku atau pun ras				
30	Saya berusaha menyemangati pemain yang memiliki kemampuan bermain yang rendah				
31	Saya mau bekerjasama walaupun dengan orang yang kemampuannya rendah saat bermain game				
32	Saya tidak suka dengan orang yang membicarakan kemampuan teman saya yang jelek dalam bermain game				
33	Saya mengajak teman saya agar bermain bersama dengan teman yang tidak bisa bermain				
34	Saya menghindari kata kata kotor saat bermain game				
35	Saya berusaha sabar ketika marah agar tidak berkata kasar kepada pemain lain saat bermain game				
36	Saya cenderung menilai diri saya sendiri atas kekalahan yang saya alami saat bermain game				
37	Saya memberikan arahan untuk tim saya yang sedang kesulitan				
38	Saya tidak berani untuk memberikan sumpah kepada orang lain				
39	Saya menjaga perkataan agar tidak menyakiti orang lain				
40	Saya tidak mengancam pemain lain saat bermain game				
41	Saya tidak memberikan ancaman kepada tim saya seperti keluar dari permainan atau tidak bermain dengan serius				
42	Saya lebih memilih diam dari pada memperlihatkan kemampuan pemain lain saat bermain game				

43	Saya tidak ingin mengganggu teman saya yang sedang fokus bermain game				
44	Saya tidak suka orang yang mengganggu pemain Perempuan dengan godaan yang tidak penting				
45	Saya tidak suka mengganggu pemain lainnya dan memilih fokus dalam bermain game				
46	Saya menghargai dan membantu teman yang tidak bisa bermain dengan baik				
47	Saya tetap menghargai lawan meski ia kalah dalam bermain				
48	Saya tetap ikut ajakan teman saya meskipun teman saya tidak mahir dalam bermain game				
49	Saya senang berbicara kepada teman saya meskipun saya sedikit tidak menyukainya				
50	Saya menggunakan fitur game untuk memudahkan komunikasi antar tim				
51	Saya tidak menggunakan fitur untuk mengejek musuh yang sedang mengalami kekalahan				
52	Saya tidak menggunakan gesstur jari untuk menjelekkkan teman saya yang bermain dengan jelek				
53	Saya menghindari hal yang dapat memicu emosi marah				
54	Saya sadar bahwa marah muncul ketika saya mengalami kekalahan				
55	Saya sadar bahwa kemenangan akan membuat saya senang				
56	Saya lebih memilih diam saat sedih ataupun marah ketika kalah dalam bermain game				
57	Saya tetap semangat dan tabah ketika sedang bersedih				
58	Saya paham akan dampak buruk ketika saya marah				
59	Saya berusaha menenangkan diri ketika saya marah				
60	Saya tetap semangat walaupun saya mengalami banyak kekalahan				
61	Saya memiliki cara untuk mengembalikan semangat				
62	Saya percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki dalam memenangkan permainan				
63	Saya tetap percaya diri walaupun punya banyak kelemahan yang menghambat kemenangan tim				
64	Saya dapat merasakan orang yang sedang sedih				
65	Saya memahami penyebab teman saya sedih				

66	Saya ikut merasa sedih jika teman saya mengalami kekalahan				
67	Saya berusaha bersikap peduli saat teman sedang murung karena suatu hal				
68	Saya mampu mengobrol dengan orang lain meskipun sedang murung				
69	Saya mampu menahan amarah saya ketika mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai				
70	Saya mampu menahan diri ketika orang lain merendahkan saya				
71	Saya mengajak berbicara dengan tenang kepada orang yang marah kepada saya				
72	Saya tidak sadar bahwa emosi marah disebabkan karena kekalahan				
73	Saya marah tidak terkendali karena kalah dalam bermain game				
74	Saya tidak peduli dengan dampak buruk ketika saya marah				
75	Saya melampiaskan amarah saya				
76	Saya akan malas jika tidak mendapatkan kemenangan				
77	Saya bingung untuk mengembalikan semangat				
78	Saya kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki ketika bermain game				
79	Saya tidak percaya diri karena mempunyai banyak kelemahan yang nantinya akan menghambat kemenangan tim				
80	Saya tidak dapat merasakan orang yang sedang sedih				
81	Saya kurang memahami penyebab teman saya sedih				
82	Saya bersikap biasa saja ketika teman saya sedih karena kalah dalam bermain				
83	Saya tidak peduli dengan teman saya yang sedang murung				
84	Saya terlihat murung ketika sedang mengobrol dengan orang lain				
85	Saya tidak mau mengobrol dengan orang yang tidak saya sukai				
86	Saya langsung marah ketika ada orang yang merendahkan saya				
87	Saya ikut marah kepada orang yang marah kepada saya				
88	Saya mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya				

89	Saya dan teman saya selalu kompak untuk bermain game bersama				
90	Saya merasa dapat menyelesaikan masalah apapun dengan bantuan teman saya				
91	Saya bermain tengah malam karena ajakan teman saya				
92	Saya berusaha menyesuaikan jam bermain yang disepakati oleh teman saya				
93	Saya diam dan mengikuti pendapat teman saya				
94	Saya melakukan hal yang kurang saya sukai agar dapat diterima oleh kelompok teman saya				
95	Saya merasa harus mengikuti kemana teman teman saya bermain dan pergi bersama teman				
96	Saya tidak mengetahui sisi baik dan buruk teman teman saya				
97	Saya tidak terlalu suka bermain game bersama teman				
98	Saya tidak butuh bantuan teman saya saat terjadi masalah				
99	Saya tidak mau bermain bersama teman ketika sudah tengah malam				
100	Saya berusaha menyampaikan pendapat saya ketika di dalam kelompok				
101	Saya tidak akan melakukan hal yang kurang saya sukai hanya karena ingin diakui oleh teman saya				
102	Saya lebih memilih istirahat dari pada bermain game bersama teman				
103	Saya tidak takut untuk menolak ajakan nongkrong teman				
104	Saya tidak merasa takut ketika saya tidak ikut bermain ataupun pergi bersama teman				

#### Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

##### Agresi Verbal

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_01	0,581	Tinggi
Item_02	0,700	Tinggi
Item_03	0,639	Tinggi
Item_04	0,462	Tinggi
Item_05	0,660	Tinggi

Item_06	0,618	Tinggi
Item_07	0,513	Tinggi
Item_08	0,632	Tinggi
Item_09	0,739	Tinggi
Item_10	0,761	Tinggi
Item_11	0,724	Tinggi
Item_12	0,620	Tinggi
Item_13	0,556	Tinggi
Item_14	0,447	Tinggi
Item_15	0,626	Tinggi
Item_16	0,255	Rendah
Item_17	0,561	Tinggi
Item_18	0,132	Rendah
Item_19	0,480	Tinggi
Item_20	0,673	Tinggi
Item_21	0,621	Tinggi
Item_22	0,484	Tinggi
Item_23	0,526	Tinggi
Item_24	0,541	Tinggi
Item_25	0,510	Tinggi
Item_26	0,292	Rendah
Item_27	0,627	Tinggi
Item_28	0,569	Tinggi
Item_29	0,226	Tinggi
Item_30	0,522	Tinggi
Item_31	0,438	Tinggi
Item_32	0,586	Tinggi
Item_33	0,733	Tinggi
Item_34	0,539	Tinggi
Item_35	0,566	Tinggi

Item_36	0,512	Tinggi
Item_37	0,664	Tinggi
Item_38	0,509	Tinggi
Item_39	0,615	Tinggi
Item_40	0,567	Tinggi
Item_41	0,465	Tinggi
Item_42	0,655	Tinggi
Item_43	0,717	Tinggi
Item_44	0,656	Tinggi
Item_45	0,542	Tinggi
Item_46	0,588	Tinggi
Item_47	0,567	Tinggi
Item_48	0,644	Tinggi
Item_49	0,443	Tinggi
Item_50	0,558	Tinggi
Item_51	0,349	Tinggi
Item_52	0,415	Tinggi
Item_53	0,516	Tinggi
Item_54	0,501	Tinggi
Item_55	0,390	Tinggi
Item_56	0,290	Rendah

#### Kecerdasan Emosi

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_57	.143	Rendah
Item_58	.477	Tinggi
Item_59	.421	Tinggi
Item_60	.476	Tinggi
Item_61	.383	Tinggi
Item_62	.498	Tinggi
Item_63	.356	Tinggi
Item_64	.417	Tinggi

Item_65	.467	Tinggi
Item_66	.557	Tinggi
Item_67	.352	Tinggi
Item_68	.527	Tinggi
Item_69	.604	Tinggi
Item_70	.579	Tinggi
Item_71	.508	Tinggi
Item_72	.598	Tinggi
Item_73	.345	Tinggi
Item_74	.523	Tinggi
Item_75	.335	Tinggi
Item_76	.441	Tinggi
Item_77	.124	Rendah
Item_78	.129	Rendah
Item_79	.422	Tinggi
Item_80	.253	Rendah
Item_81	.611	Tinggi
Item_82	.224	Rendah
Item_83	.830	Tinggi
Item_84	.449	Tinggi
Item_85	.320	Tinggi
Item_86	.433	Tinggi
Item_87	.327	Tinggi
Item_88	.320	Tinggi
Item_89	.408	Tinggi
Item_90	.483	Tinggi
Item_91	.488	Tinggi
Item_92	.544	Tinggi
Item_93	.480	Tinggi
Item_94	.583	Tinggi
Item_95	.356	Tinggi
Item_96	.383	Tinggi

#### Konformitas Teman Sebaya

Aitem	koefisien korelasi aitem	Kesimpulan
Item_97	0,180	Rendah
Item_98	0,407	Tinggi
Item_99	0,503	Tinggi
Item_100	0,359	Tinggi

Item_101	0,507	Tinggi
Item_102	0,381	Tinggi
Item_103	0,349	Tinggi
Item_104	0,684	Tinggi
Item_105	0,252	Rendah
Item_106	0,266	Rendah
Item_107	0,469	Tinggi
Item_108	0,016	Rendah
Item_109	0,135	Rendah
Item_110	0,367	Tinggi
Item_111	0,360	Tinggi
Item_112	0,359	Tinggi
Item_113	0,394	Tinggi
Item_114	0,204	Rendah
Item_115	0,598	Tinggi
Item_116	0,529	Tinggi
Item_117	0,652	Tinggi
Item_118	0,381	Tinggi
Item_119	0,437	Tinggi
Item_120	0,029	Rendah

## Hasil Uji Reliabilitas

Hasil sebelum aitem gugur

Tabel Perolehan Reliabilitas Agresi Verbal

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.960	56

Tabel Perolehan Reliabilitas Kecerdasan Emosi

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	40

Tabel Perolehan Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.826	24

Hasil setelah aitem gugur

Tabel Perolehan Reliabilitas Agresi Verbal

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	52

Tabel Perolehan Reliabilitas Kecerdasan Emosi

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	32

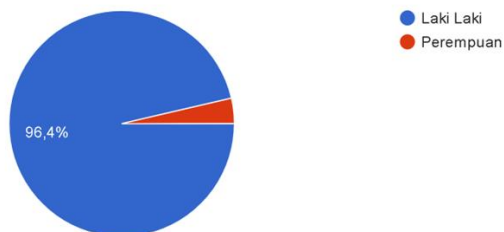
Tabel Perolehan Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya

### Reliability Statistics

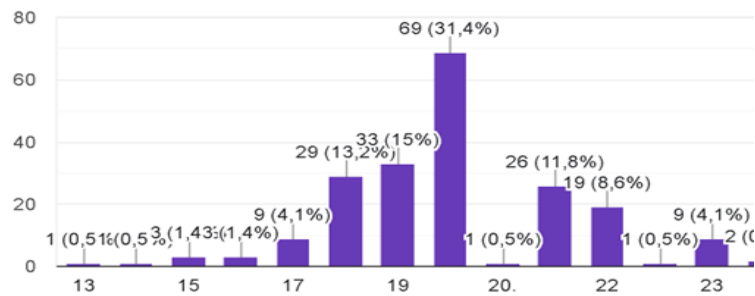
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	17

Lampiran 6 Hasil Uji Deskriptif

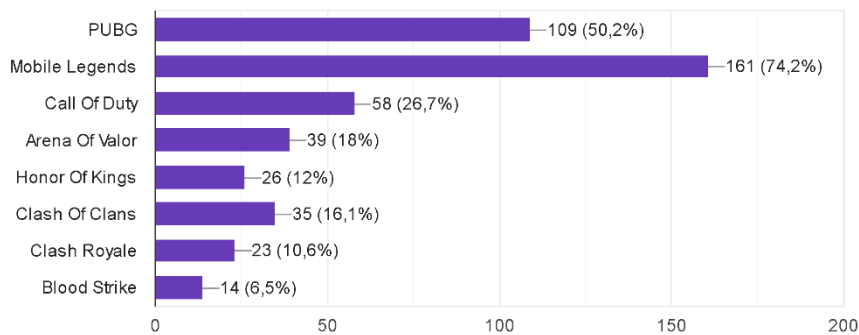
Jenis Kelamin



Umur



### Jenis Game



### Uji Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Agresi Verbal	203	68	74	142	21015	103.52	1.470	20.944
Kecerdasan Emosi	203	54	66	120	18732	92.28	.899	12.809
Konformitas	203	21	31	52	8702	42.87	.371	5.287
Valid N (listwise)	203							

### Kategorisasi Agresi Verbal

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 82,58$	Rendah	63
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$82,58 - 124,46$	Sedang	93
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 124,46$	Tinggi	47

### Kategorisasi Kecerdasan Emosi

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 79,48$	Rendah	44
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$79,48 - 105,08$	Sedang	103
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 105,08$	Tinggi	56

Kategorisasi Konformitas Teman Sebaya

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor	Frekuensi
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 37,59$	Rendah	38
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$37,59 - 48,15$	Sedang	120
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$\geq 48,15$	Tinggi	45

Lampiran 7 Hasil Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		203
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.42128346
Most Extreme Differences	Absolute	.041
	Positive	.041
	Negative	-.034
Test Statistic		.041
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Lampiran 8 Hasil Uji Linieritas

Hasil Uji Linieritas Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal * Kecerdasan Emosi	Between Groups	(Combined)	73965.995	44	1681.045	18.137	.000
		Linearity	54724.133	1	54724.133	590.414	.000
		Deviation from Linearity	19241.863	43	447.485	4.828	.000
	Within Groups		14644.655	158	92.688		
Total			88610.650	202			

### Hasil Uji Linearitas Konformitas Teman Sebaya dengan Agresi Verbal

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal * Konformitas	Between Groups	(Combined)	62389.478	21	2970.928	20.508	.000
		Linearity	48665.012	1	48665.012	335.926	.000
		Deviation from Linearity	13724.466	20	686.223	4.737	.000
	Within Groups		26221.172	181	144.868		
Total			88610.650	202			

### Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis

#### Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dengan Agresi Verbal

##### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 <sup>a</sup>	.618	.616	12.984

a. Predictors: (Constant), Kecerdasan Emosi

##### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	222.098	6.644		33.427	.000
	Kecerdasan Emosi	-1.285	.071	-.786	-18.017	.000

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

#### Hasil Uji Hipotesis Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresi Verbal

##### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 <sup>a</sup>	.549	.547	14.097

a. Predictors: (Constant), Konformitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-22.337	8.104		-2.756	.006
	Konformitas	2.936	.188	.741	15.648	.000

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

Hasil Uji Hipotesis Kecerdasan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya  
Terhadap Agresi Verbal

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.838 <sup>a</sup>	.703	.700	11.478

a. Predictors: (Constant), Konformitas, Kecerdasan Emosi

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	62260.616	2	31130.308	236.283	.000 <sup>b</sup>
	Residual	26350.035	200	131.750		
	Total	88610.650	202			

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

b. Predictors: (Constant), Konformitas, Kecerdasan Emosi

### **Daftar Riwayat Hidup**

Nama Lengkap : Ahmad Yanuar Al Hakim

Tempat Tanggal Lahir : Semarang, 5 Januari 2002

Alamat Rumah : Jalan Karonsih Baru 1 RT 01 RW 12

No. Telp : 08981323208

Email : [yanuahmad12345@gmail.com](mailto:yanuahmad12345@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

1. TK Al Hidayah
2. SD MI Nurul Islam
3. SMPN 23 Semarang
4. SMAN 8 Semarang
5. UIN Walisongo Semarang