

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF ANTAR PEMAIN DI DESA SUNGAPAN
KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG**

Skripsi

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Sosiologi



Oleh:

Syafia Salma

1806026150

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada.

Yth. Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Walisongo Semarang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara/i:

Nama : Syafia Salma

NIM : 1806026150

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Remaja di Desa Sungapan Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang

Dengan ini telah saya setujui dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bidang Substansi Materi



Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si.

NIP. 196904252000031001

Semarang, 21 Maret 2023

Pembimbing,

Bidang Metodologi & Tatatulis



Siti Azizah, M.Si.

NIP. 199206232019032016

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANTAR PEMAIN DI DESA SUNGAPAN KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG

Disusun Oleh

Syafia Salma

1806026150

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi pada tanggal 10 April 2023
dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji



Sekretaris

Dr. H. Moch. Parmudi, M.Si.
NIP. 196904252000031001

Penguji I

Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum.
NIP. 196201071999032001

Pembimbing I

Dr. H. Moch. Parmudi, M.Si.
NIP. 196904252000031001

Pembimbing II

Siti Azizah, M.Si.
NIP. 199206232019032016

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 21 Maret 2023

Syafia Salma

1806026150

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi'l'alamin*, puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan taufiq, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang” dengan baik. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak. Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis karena dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun masih banyak kekurangan di dalamnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Dr. H. Mochamad Parmudi, M. Si, selaku Ketua Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Siti Azizah, M. Si, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan serta dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Naili Ni'matul Illiyyun, M. A, selaku wali dosen yang selalu memberikan nasihat serta dukungan dari awal semester hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu sehingga kepada penulis mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

7. Bapak dan Ibu staf administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
8. Bapak Sobirin selaku Kepala Desa Sungapan beserta jajarannya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Desa Sungapan.
9. Orang tua tercinta, umi Nur Wahyu Kundari dan abi Endro Haryanto yang senantiasa mendoakan dan memberikan kasih sayangnya, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Serta Rain Shidqi Mumtaz selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Keluarga besar penulis yang selalu mendoakan dan memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Remaja Desa Sungapan yang telah berkenan menjadi objek dalam penelitian skripsi ini.
12. Teman-teman Sosiologi D 2018 yang saling membantu dan berbagi ilmu pengetahuan. Serta teman-teman dekat penulis yang telah berkenan untuk membantu dan memberi dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT. memberikan imbalan yang baik atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 21 Maret 2023

Syafia Salma

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, abi Endro Haryanto dan umi Nur Wahyu Kundari yang senantiasa mendoakan, mendidik, dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, terima kasih telah bekerja keras untuk pendidikan anak perempuanmu ini.
2. Almamater Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, terima kasih telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu.

MOTTO

وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

“Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu”

[Q.S. An-Nisā’ : 1]

ABSTRAK

Game online adalah permainan yang dimainkan dengan cara menggunakan internet. Banyak remaja yang hampir setiap hari menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, sehingga dapat mengganggu para remaja dalam mengerjakan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ini menjadi salah satu aktivitas yang saat ini banyak digandrungi oleh masyarakat, terutama remaja. Bermain *game online* dapat mendatangkan dampak baik maupun dampak buruk. Makin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, maka makin sering juga perilaku agresif yang akan dilakukan oleh para pemainnya. Banyak remaja di Desa Sungapan yang bermain *game online* melebihi waktu ideal yakni satu jam per hari. Sebagian besar pemainnya berperilaku agresif seperti mengucapkan kata kasar saat bermain *game online*. Hal ini diketahui berdasarkan pra-riset, dari 20 pemain diperoleh 14 orang termasuk dalam kategori *heavy user*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian lapangan dan pendekatan survei. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan kuesioner. Sumber data berasal dari data primer dengan mengumpulkan informasi dari responden secara langsung dan berasal dari data sekunder yang diambil dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 472 orang, dengan sampel yang didapatkan yaitu sebanyak 83 orang. Peneliti mengambil sampel menggunakan teknik sampel acak sederhana. Data yang telah diperoleh dari responden kemudian dianalisis dengan menggunakan analisa statistik.

Hasil penelitian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, dan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perilaku agresif dari bermain *game online* oleh remaja di Desa Sungapan. Hal ini dapat dilihat pada uji regresi linier sederhana, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001, artinya nilai sig. < 0,05. Namun dengan tingkat keterpengaruhan sangat rendah yakni sebesar 11,9%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti faktor lingkungan sosial di Desa Sungapan, pola asuh keluarga, dan teman sebaya. Selain itu, bermain *game online* mempunyai beberapa dampak terhadap kehidupan sosial remaja di Desa Sungapan, antara lain berdampak pada aspek lingkungan sosial seperti tidak mengikuti gotong royong yang diadakan oleh masyarakat di lingkungan sekitar, kemudian berdampak pada aspek ibadah seperti tidak melaksanakan sholat, serta berdampak pada aspek keluarga, seperti kurang perhatian dengan keadaan di lingkungan keluarga.

Kata Kunci : *game online*, perilaku agresif, pengaruh.

ABSTRACT

Game online is a game that is played by using the internet. Many teenagers spend almost every day playing game online, so that it can interfere with teenagers doing other activities in everyday life. This game is one of the activities that is currently loved by many people, especially teenagers. Play game online can have both good and bad effects. The more time spent playing game online, the more aggressive behavior will be carried out by the players. Many teenagers in Sungapan Village play game online more than the ideal time of one hour every day. Most of the players behave aggressively such as saying harsh words while playing game online. It is known based on pre-research, from 20 players, 14 people were included in the category heavy user.

This research uses quantitative research methods with a type of field research and a survey approach. Data was collected by means of observation and questionnaires. The data source comes from primary data by collecting information from respondents directly and comes from secondary data taken from previous studies related to this research. The population used in this study was 472 people, with a sample of 83 people. Researchers took samples using a simple random sampling technique. The data that has been obtained from the respondents is then analyzed using statistical analysis.

The results of the study were analyzed using the SPSS application, and showed that there was an influence of aggressive behavior from playing game online by teenagers in Sungapan Village. This can be seen in the simple linear regression test, which produces a significance value of 0.001, meaning that the sig. < 0.05. However, the level of influence was very low, namely 11.9%, while the rest were influenced by other factors outside of the study, such as social environmental factors in Sungapan Village, family upbringing, and peers. Besides that, play game online has several impacts on the social life of adolescents in Sungapan Village, including impacts on aspects of the social environment such as do not follow the mutual aid held by the community in the surrounding area, then has an impact on aspects of worship such as not performing prayers, as well as having an impact on family aspects, such as lack of attention to circumstances in the family environment.

Keywords : game online, aggressive behavior, influence.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| NOTA PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| MOTTO..... | viii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Penelitian | 4 |
| D. Manfaat Penelitian | 4 |
| E. Tinjauan Pustaka..... | 5 |
| F. Kerangka Teori..... | 9 |
| G. Sistematika Penulisan | 12 |
| BAB II..... | 14 |
| PENGARUH <i>GAME ONLINE</i> TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANTAR PEMAIN | 14 |
| A. <i>Game Online</i> dan Perilaku Agresif..... | 14 |
| 1. <i>Game Online</i> | 14 |
| 2. Perilaku Agresif | 18 |
| 3. Perilaku Agresif dalam Perspektif Islam | 24 |
| B. Hipotesis..... | 27 |
| 1. Hipotesis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas..... | 27 |

| | |
|---|----|
| 2. Hipotesis Uji Normalitas | 27 |
| 3. Hipotesis Regresi..... | 28 |
| BAB III..... | 29 |
| METODE PENELITIAN..... | 29 |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 29 |
| B. Sumber dan Jenis Data..... | 29 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 30 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 31 |
| E. Validitas dan Reliabilitas Data..... | 32 |
| F. Teknik Analisis Data | 33 |
| BAB IV | 37 |
| GAMBARAN UMUM DESA SUNGAPAN KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG..... | 37 |
| A. Gambaran Umum Desa Sungapan..... | 37 |
| 1. Profil Desa Sungapan | 37 |
| 2. Kondisi Geografis | 38 |
| 3. Kondisi Demografis | 41 |
| B. Profil Pemain <i>Game Online</i> di Desa Sungapan..... | 44 |
| 1. Jumlah Pemain <i>Game Online</i> di Desa Sungapan..... | 44 |
| 2. Pendidikan Pemain <i>Game Online</i> di Desa Sungapan..... | 45 |
| 3. Faktor Perilaku Agresif Pemain <i>Game Online</i> di Desa Sungapan..... | 46 |
| BAB V..... | 48 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 48 |
| A. Hasil Penelitian..... | 48 |
| 1. Identitas Responden | 48 |
| 2. Hasil Kuesioner Variabel Bermain <i>Game Online</i> dan Variabel Perilaku Agresif | 49 |
| B. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas | 62 |
| 1. Uji Validitas | 62 |
| 2. Uji Reliabilitas | 63 |
| C. Hasil Uji Asumsi/Uji Persyaratan Analisis | 64 |

| | |
|--|----|
| 1. Uji Normalitas | 64 |
| 2. Uji Linieritas | 65 |
| D. Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan Kec./Kab. Pemalang ... | 66 |
| 1. Penyusunan Model Regresi..... | 66 |
| 2. Uji F..... | 66 |
| 3. Uji t..... | 67 |
| 4. Koefisien Determinasi (R^2)..... | 68 |
| E. Pembahasan | 68 |
| 1. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan..... | 68 |
| 2. Interaksi Antar Pemain <i>Game Online</i> | 70 |
| 3. Dampak Bermain <i>Game Online</i> dalam Kehidupan Sosial | 72 |
| BAB VI | 75 |
| PENUTUP | 75 |
| A. Kesimpulan..... | 75 |
| B. Saran | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 77 |
| LAMPIRAN | 82 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... | 90 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Operasionalisasi Variabel Bermain <i>Game Online</i> | 18 |
| Tabel 2. 2 Operasionalisasi Variabel Perilaku Agresif | 21 |
| Tabel 4. 1 Nama Kepala Desa Sungapan | 38 |
| Tabel 4. 2 Profesi Penduduk Desa Sungapan..... | 41 |
| Tabel 4. 3 Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Sungapan | 43 |
| Tabel 4. 4 Jumlah Remaja Pengguna Internet | 44 |
| Tabel 4. 5 Pendidikan Pemain <i>Game Online</i> | 45 |
| Tabel 5. 1 Hasil Uji Validitas | 62 |
| Tabel 5. 2 Hasil Output SPSS Uji Reliabilitas | 64 |
| Tabel 5. 3 Hasil Output SPSS Uji Normalitas..... | 64 |
| Tabel 5. 4 Hasil Output SPSS Uji Linieritas | 65 |
| Tabel 5. 5 Analisis Regresi Linier sederhana..... | 66 |
| Tabel 5. 6 Hasil Output SPSS Uji F..... | 67 |
| Tabel 5. 7 Hasil Output SPSS Uji t..... | 67 |
| Tabel 5. 8 Hasil Output SPSS Koefisien Determinasi..... | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 1 Peta Desa Sungapan..... | 39 |
| Gambar 4. 2 Gambar Peta Kabupaten Pemalang | 40 |
| Gambar 5. 1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 48 |
| Gambar 5. 2 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia..... | 49 |
| Gambar 5. 3 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Durasi..... | 49 |
| Gambar 5. 4 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Permainan..... | 51 |
| Gambar 5. 5 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Berkata Kasar..... | 51 |
| Gambar 5. 6 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Melakukan Perdebatan | 52 |
| Gambar 5. 7 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Mencaci | 53 |
| Gambar 5. 8 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Melakukan Ancaman..... | 54 |
| Gambar 5. 9 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Melakukan Pukulan..... | 55 |
| Gambar 5. 10 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Mendorong..... | 55 |
| Gambar 5. 11 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Berkelahi..... | 56 |
| Gambar 5. 12 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Melakukan Perusakan..... | 57 |
| Gambar 5. 13 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Mengalami Kesulitan Mengendalikan Emosi..... | 58 |
| Gambar 5. 14 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Kesal Jika Diganggu..... | 59 |
| Gambar 5. 15 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Dianggap Pemarah | 60 |
| Gambar 5. 16 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Merasa Cemburu | 61 |
| Gambar 5. 17 Jumlah Pemain <i>Game Online</i> yang Menertawakan Lawan | 61 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh seseorang maupun sekelompok orang yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer (internet atau intranet). Hadirnya jaringan komputer tersebut menjadikan permainan yang semula dimainkan secara tatap muka beralih ke permainan secara *online* yang cenderung tanpa batas ruang dan waktu. Biasanya dalam *game online* ini menghubungkan beberapa pemain yang mengakses permainan tersebut dalam waktu yang bersamaan dan bisa dimainkan dengan orang lain yang jaraknya berjauhan (Kusumawardani, 2015).

Perkembangan *game online* sendiri berjalan seiring dengan kemajuan dari teknologi. Permainan modern ini digemari banyak kalangan yakni meliputi anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Aplikasi *game online* dibuat sangat menarik dengan berbagai macam jenis permainan, karena pada dasarnya *game online* diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan seseorang (Fajri, 2012). *Game online* tidak sekadar permainan yang dimainkan satu orang saja, melainkan dapat dimainkan dengan melibatkan banyak orang yang bermain dalam satu waktu, serta tidak hanya dapat dimainkan di satu tempat saja, tetapi dapat dimainkan di tempat yang berbeda meskipun dalam satu tim.

Pemain bisa saling berinteraksi melalui media *chatting* yang ada di dalam aplikasi *game online*, bahkan ada beberapa dari mereka yang menciptakan komunitas, oleh karena itu *game online* dianggap sebagai bagian dari aktivitas sosial (Surbakti, 2017). *Game online* merupakan permainan yang sangat menarik karena memiliki kelengkapan visualisasi seperti video yang terhubung dengan internet. Munculnya *game online* ini membuat keberadaan permainan tradisional semakin tergeser. Peralihan permainan dari tradisional ke modern ini mampu mengubah perilaku remaja saat ini. Pada saat mereka melakukan

permainan tradisional, mereka harus melakukannya pada waktu tertentu dan bisa membagi waktu untuk melakukan kegiatan yang lainnya, selain itu juga mereka berinteraksi secara langsung. Sedangkan kebanyakan remaja saat ini adalah bermain *game online* yang tentu saja menghabiskan waktunya di depan layar *gadget* sehingga seringkali mereka melupakan waktu untuk melakukan kegiatan yang lain, serta bisa berinteraksi dari jarak jauh tanpa terjadinya interaksi secara langsung (Sanjaya, 2016).

Menurut hasil survei tahun 2020 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, remaja yang bermain *game online* di Indonesia sebanyak 30,5 juta orang, dan mengalami kenaikan dibandingkan pada tahun 2015 yaitu sebanyak 12,5 juta orang (Handriana, Wati, & Amelia, 2021). Pengguna *game online* terbanyak yang dikontribusikan oleh remaja Indonesia terdiri dari 64,45% pemain laki-laki dan 47,85% pemain perempuan dengan rentang usia antara 12-22 tahun (Lestari, Rosyidah, & HR, 2018). Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Mark Griffiths yang merupakan pakar adiksi video *game* di Amerika Serikat menemukan hampir sepertiga remaja usia belasan tahun setiap hari memainkan *game online*. Hal ini sangat memprihatinkan karena tercatat sekitar 7% dari mereka bermain *game online* paling sedikit 30 jam dalam satu minggu (Syahrani, 2015).

Banyak dampak yang ditimbulkan dari seringnya bermain *game online* pada remaja, seperti sering mengucapkan kata-kata yang kasar, melupakan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, mudah marah, pola istirahat berantakan, tidak peduli dengan keadaan sekitar, dan sebagainya. Selain itu juga berdampak pada kesehatan fisik, misalnya pusing, sering merasa lelah, dan sebagainya. Tidak hanya terjadi pada remaja saja, *game online* juga dapat menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan orang dewasa. Perilaku agresif merupakan suatu perbuatan dari individu yang menimbulkan penyerangan kepada pihak lain baik secara verbal (mengejek, menghina, memaki dan sebagainya) maupun secara non verbal (memukul, mencubit, menendang dan sebagainya).

Permainan *game online* berpengaruh terhadap agresifnya perilaku individu seperti yang ditunjukkan dalam penelitian berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan” oleh Rondo, et al (2019). Hasil penelitiannya mayoritas responden kecanduan pada permainan *game online* tak terkendali (76,9%) serta perilaku agresif (57,7%) menggunakan uji *chi-square* dan *p-value* $0,035 < 0,05$. Jadi, ada kaitan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Dampak yang sangat buruk dari perilaku agresif misalnya hilangnya nyawa karena emosi dari jalannya permainan, contohnya pada kasus di Depok, Indonesia, dua anak sekolah menengah pertama berusia 14 tahun yang tega membunuh teman sendiri karena saling mengejek saat bermain *game online* di sebuah warung internet (Amanda, 2016).

Kemajuan teknologi ini juga terjadi pada masyarakat Desa Sungapan khususnya pada remaja. Banyak remaja di Desa Sungapan yang sudah mengenal internet, mereka memainkan sebuah permainan yang sifatnya modern dengan menggunakan teknologi yang canggih (*game online*). Bermain *game online* sebaiknya dilakukan untuk hiburan saja yakni untuk mengisi waktu senggang, namun pada kenyataannya para remaja bermain *game online* setiap hari dan tentunya dapat mengganggu aktivitas yang lainnya.

Berdasarkan data SDGs Desa Sungapan, jumlah pengguna internet yang berusia 10-19 tahun sebanyak 472 orang. Peneliti melakukan penelitian di Desa Sungapan karena berdasarkan pada observasi banyak ditemukan remaja yang berperilaku agresif saat bermain *game online*. Para remaja ini memainkan *game online* menggunakan *handphone* milik pribadi, dan *game online* yang biasa dimainkan oleh remaja yang dapat memberikan stimulus perilaku agresif seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG*, dan lain-lain. Berdasarkan pada hasil pra-riset menggunakan kuesioner, didapatkan bahwa mayoritas responden menjawab bermain *game online* dalam kisaran waktu lebih dari satu jam dalam sehari dan perilaku agresif seperti mengucap kata kasar pada saat main *game online*. Kata-kata kasar yang diucapkan para remaja misalnya *goblok* atau *tolol*, *asu* atau *anjing*, *babi*, *tai*, *bacot*, *bajingan*, dan sebagainya. Kondisi inilah yang

membuat peneliti ingin melakukan penelitian guna mencari tahu besarnya pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif remaja. Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Remaja di Desa Sungapan Kecamatan Pernalang Kabupaten Pernalang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan ?
2. Seberapa besar pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu memberi kontribusi ke perkembangan ilmu Sosiologi khususnya dengan memberikan informasi tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif remaja, agar penelitian nantinya bisa menjadi ladang informasi yang bermanfaat di ranah pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa

Diharapkan mampu memberi kontribusi mahasiswa terhadap keilmuan program studi Sosiologi UIN Walisongo terkait pengaruh *game online* pada perilaku agresif remaja.

b. Bagi masyarakat

Penelitian diharapkan mampu memberi rasa sadar terutama pada orang tua maupun kalangan remaja mengenai *game online* yang mempunyai konten kekerasan sehingga dijauhkan dari dampak negatif seperti perilaku agresif.

c. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti lain dengan membahas topik yang sama namun dari perspektif yang berbeda.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan untuk melihat Kembali berbagai penelitian terdahulu mengenai topik yang akan diteliti. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi dua tema, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh *Game Online*

Kajian mengenai pengaruh *game online* dilakukan oleh banyak peneliti meliputi Firdaus, dkk (2018), Anwar dan Winingsih (2021), Syuhada dan Arsal (2020), Maulida, dkk (2020), serta Nurul dan Akmal (2020). Firdaus, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang pengaruh kecanduan *game online* pada perilaku konsumsi siswa yang bermain *game online*. Hasilnya tingkat kecanduan *game online* sebesar 46,17%, disamping itu pengaruh *game online* terhadap perilaku konsumtif memperoleh persentase 48,13%. Kedua skor tersebut termasuk dalam kategori “cukup”. Persamaan penelitian terletak pada pokok pembahasan tentang *game online*, yang membedakan adalah penelitian terdahulu membahas pengaruh *game online* terhadap perilaku konsumsi siswa, sedangkan penelitian yang peneliti tulis adalah mengenai perilaku agresif remaja akibat bermain *game online*. Selain itu, penelitian terdahulu dipaparkan secara deskriptif kualitatif dengan wawancara dan kuesioner serta pendekatan kuantitatif komparatif, sedangkan penelitian yang peneliti tulis dengan metode observasi dan kuesioner (Firdaus, dkk. 2018). Anwar dan Winingsih dalam penelitiannya

mengkaji tentang pengaruh *game online* pada prestasi akademik siswa saat covid-19. Penelitian ini memperoleh hasil adanya pengaruh sedang yaitu sebesar 21,2%. Hal tersebut berdasarkan bukti hasil uji koefisien determinasi pada tabel yang memperoleh nilai 0,212 (21,2%), artinya variabel kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap penurunan prestasi akademik siswa. Perbedaan penelitian yaitu jika penelitian terdahulu mengenai prestasi akademik siswa karena *game online*, sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan membahas perilaku agresif remaja akibat bermain *game online*. Tidak hanya itu, penelitian terdahulu menggunakan teknik pengambilan sampel berupa sampel kuota, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel acak sederhana (Anwar & Winingsih, 2021). Syuhada dan Arsal dalam penelitiannya mengkaji tentang pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh sebesar 14%, yang dibuktikan dengan analisis regresi linier sederhana. Perbedaan penelitian terletak pada variabel dependennya, penelitian terdahulu di atas membahas tentang pola perilaku siswa seperti gaya bicara, gaya hidup dan kebiasaan bersosialisasi, sedangkan pada penelitian yang peneliti tulis membahas tentang perilaku agresif remaja seperti agresif verbal, agresif fisik, marah, dan permusuhan. Selain itu pada penelitian terdahulu menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan data, sedangkan dalam penelitian yang peneliti tulis menggunakan observasi dan kuesioner (Syuhada & Arsal, 2020). Maulida, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang tingkatan bermain *game online* yang berpengaruh pada hubungan sosial remaja. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dengan besar 0,256 dan nilai $p = 0,000$ atau tergolong sangat rendah. Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y, dalam penelitian yang ditulis oleh Maulida, dkk, menggunakan interaksi sosial remaja, sedangkan dalam penelitian yang peneliti tulis adalah perilaku agresif. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan sampel acak bertingkat sebagai teknik pengambilan data, sedangkan penelitian ini menggunakan sampel acak sederhana (Maulida, dkk. 2020).

Nurul dan Akmal dalam penelitiannya mengkaji tentang dampak *game online* pada perilaku siswa. Hasil paparan menunjukkan bahwa perilaku siswa pengguna *game online* memiliki dampak positif yakni siswa mempunyai banyak teman, sedangkan dampak negatifnya motivasi belajar menurun. Perbedaannya yaitu jika penelitian terdahulu perihal dampak *game online* terhadap perilaku siswa, dan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, karena penelitian terdahulu ini membuat deskripsi, gambaran dan lukisan tentang sesuatu peristiwa berdasarkan kenyataan. Sedangkan pada penelitian yang peneliti tulis adalah mengenai pengaruh *game online* pada perilaku agresif remaja dengan metode penelitian kuantitatif, dimana penelitiannya menggunakan variabel *X* dan variabel *Y* yang diukur pengaruhnya (Nurul & Akmal, 2020).

2. Perilaku Agresif

Kajian mengenai perilaku agresif dilakukan oleh beberapa peneliti, meliputi Rondo, dkk (2019), Lestari, dkk (2018), Hasanah, dkk (2018), Sirken, dkk (2020), dan Terok, dkk (2018). Rondo, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang hubungan kecanduan *game online* pada perilaku agresif siswa. Hasil penelitian bahwa kecanduan *game online* tak terkendali (76,9%) serta perilaku agresif (57,7%). Hal ini dibuktikan uji *chi-square*, menghasilkan *p-value* $0,035 < 0,05$. Perbedaan penelitian yaitu pada metode yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan metode analitik serta pendekatan *cross-sectional* dengan cara penentuan sampel total. Sedangkan penelitian oleh peneliti menggunakan penentuan sampel acak sederhana (Rondo, dkk. 2019). Lestari, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja. Tercatat sampel sebanyak 35 siswa menghasilkan 18 siswa (51,4%) kecanduan *game online* dan 33 siswa (94,3%) memiliki perilaku agresif. H_1 diterima karena $p = 0,04 < 0,05$. Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan teknik pengumpulan data, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan *cross-sectional* dengan teknik *purposive sampling* dan teknik statistik *spearman rank*. Sedangkan pada penelitian yang peneliti tulis yaitu

dengan teknik *simple random sampling* dan teknik statistik berupa korelasi *product moment* (Lestari, dkk. 2018). Hasanah, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang perilaku agresif remaja akibat kecanduan *smartphone*. Hasilnya bahwa kecanduan *smartphone* berpengaruh positif pada perilaku agresif remaja ($B = 0,236$) dan tingkat signifikansi $p = 0,000$. Dapat disimpulkan bahwa munculnya perilaku agresif remaja diakibatkan penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Menurut hasil studi, kecanduan *smartphone* berpengaruh 14,2% terhadap perilaku agresif. Perbedaan penelitian terletak pada variabel independen, penelitian di atas menggunakan *smartphone addiction*, sedangkan penelitian yang peneliti tulis variabel independennya yaitu *game online*. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan teknik pengumpulan data berupa *insidental sampling* yaitu mengambil sampel secara kebetulan. Sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh peneliti mengambil anggota sampel secara acak (Hasanah, dkk. 2018). Sirken, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang hubungan *game online* dan perilaku agresif siswa. Hasilnya 222 responden mayoritas bermain *game online* tiga kali sehari, dengan waktu 7,34 jam sehari, dan perilaku agresif 68,5%. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yaitu jika studi sebelumnya adalah *cross-sectional* analitik, dan menganalisis data menggunakan uji regresi *logistic*. Sedangkan pada penelitian yang peneliti tulis data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana (Sirken, dkk. 2020). Terok, dkk, dalam penelitiannya mengkaji tentang perilaku agresif siswa yang bermain *game online* bersifat kekerasan. Hasilnya intensitas bermain *game online* bersifat kekerasan sedang (56,3%) dan perilaku agresif sedang (62,5%). Dibuktikan dengan uji *chi-square* memperoleh $X^2 = 22,785$ dan $p\text{-value} = 0,002 < \alpha = 0,05$. Perbedaan terletak pada cara pengambilan sampel, penelitian terdahulu menggunakan *non-probability sampling*, yaitu menentukan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh peneliti menggunakan *probability sampling*, yaitu menentukan sampel dengan memberikan

kesempatan sama kepada populasi untuk menjadi anggota sampel (Terok, dkk. 2018).

F. Kerangka Teori

1. Definisi Konseptual

a. *Game Online*

Menurut Young, *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Ia menerangkan bahwa *game online* dapat membuat pemainnya menjadi kurang peduli kepada sesuatu hal yang terjadi di lingkungan sosialnya (Young, 2009). Menurut Martono (2015), *game online* mempunyai beberapa jenis berdasarkan cara bermainnya yaitu *role game playing*, *real time strategy*, dan *first person shooter*. Sedangkan berdasarkan jenis permainannya, dalam Surbakti (2017) disebutkan bahwa *game online* terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain *cross-platform online play*, *massively multiplayer online browser game*, dan *simulation games*. Terdapat beberapa aspek dalam bermain *game online* menurut Lemmens, dkk, (2009), antara lain arti penting, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan, kambuh, konflik, dan masalah. Adapun yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* terdiri dari beberapa faktor, Masya & Candra (2016) mengelompokkannya menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sedangkan menurut Yee (2007) faktor seseorang bermain *game online* dikelompokkan menjadi tiga bagian, antara lain komponen pencapaian, komponen sosial, dan komponen penghayatan.

b. Perilaku Agresif

Menurut Murray, perilaku agresif merupakan suatu perbuatan yang dilakukan dengan tujuan untuk melawan, melukai, menyerang, serta menentang secara paksa atau membunuh orang lain (Hall & Lindzey, 1978). Terdapat empat bentuk perilaku agresif

yang disebutkan oleh Buss & Perry (1992), antara lain agresif verbal misalnya berkata kasar, berdebat, mencaci, mengancam. Agresif fisik misalnya memukul, mendorong, berkelahi, dan merusak. Marah misalnya sulit mengendalikan emosi, kesal, dan pemaarah. Permusuhan misalnya perasaan rasa cemburu dan suka meremehkan. Menurut Arifin (2015), perilaku agresif dapat terjadi karena beberapa faktor, antara lain faktor amarah, faktor biologis, kesenjangan generasi antara orang tua dan anak, lingkungan, dan frustrasi. Ada beberapa aspek dalam perilaku agresif yang disebutkan oleh Baron & Byrne (2003), antara lain agresif verbal aktif langsung, agresif non verbal aktif langsung, agresif verbal pasif langsung, agresif non verbal pasif langsung, agresif verbal aktif tidak langsung, agresif non verbal aktif tidak langsung, agresif verbal pasif tidak langsung, dan agresif non verbal pasif tidak langsung.

c. Perilaku Agresif dalam Perspektif Islam

1) Larangan Melakukan Kekerasan

Salah satu bentuk perbuatan dosa yaitu memiliki perilaku agresif. Allah SWT. melarang umatnya saling menyakiti satu sama lain. Hal ini tercantum di Q.S. Al-Ahzāb ayat 58:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغْيٍ مَا
اِكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَاِثْمًا مُّبِينًا

Artinya : “58. Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata”.

2) Perintah Menjaga Tutur Kata

Sebagai seorang muslim sebaiknya menjaga tutur kata agar tidak menyakiti hati seseorang, karena sesungguhnya Allah

SWT. memerintahkan para hamba agar selalu berkata yang baik dan benar, dimuat di Q.S. An-Nisā ayat 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوْءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ
وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya : “148. Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Melihat”.

Dapat diketahui bahwa Allah SWT. tidak menyukai perkataan yang buruk dari seseorang, kecuali perkataan itu diucapkan oleh orang yang dianiaya. Karena sesungguhnya Allah AWT. Maha Melihat lagi Maha Mendengar.

3) Perintah Menahan Amarah

Tingkah laku yang Allah SWT. dan Rasul-Nya tidak sukasalah satunya adalah marah. Sehingga dalam Islam dilarang berbuat marah karena perbuatan ini dapat menyusahkan diri sendiri serta orang lain. Jadi, kita harus sabar ketika menghadapi masalah yang ada. Hal ini terdapat dalam Q.S. Āli ‘Imrān ayat 134 :

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاطِمِينَ
الْعَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : “134. (Yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan”.

4) Larangan Bermusuhan

Rasulullah SAW. memerintahkan agar saling berdamai sesama muslim, karena orang-orang yang beriman adalah saudara. Hal ini tercantum dalam Q.S. Al – Hujurat ayat 10:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوِيكُمْ ۗ وَاتَّقُوا
اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : “10. Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat”.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan metode atau urutan untuk menyelesaikan sebuah penelitian yang di dalamnya memuat Bab I pendahuluan, Bab II kerangka teori, Bab III metode penelitian, Bab IV gambaran umum Desa Sungapan, Bab V hasil penelitian dan analisis data, Bab VI penutup, dan bagian akhir yang terdiri atas daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.

BAB I PENDAHULUAN : Bagian ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, dan sistematika penulisan.

BAB II PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANTAR PEMAIN : Bagian ini peneliti mendeskripsikan secara teoritik variabel bebas (X) yaitu *game online* dan variabel terikat (Y) yaitu perilaku agresif.

BAB III METODE PENELITIAN : Bagian ini menerangkan secara menyeluruh tentang metode penelitian yang digunakan dalam proses penelitian, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, definisi operasional, sumber dan jenis data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas data, teknik analisis data, dan hipotesis.

BAB IV GAMBARAN UMUM DESA SUNGAPAN KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG : Bagian ini menerangkan

tentang objek dan tempat penelitian secara umum yang meliputi profil Desa Sungapan, kondisi geografis dan demografis, remaja Desa Sungapan, serta profil pemain *game online* di Desa Sungapan.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN : Bagian ini peneliti melakukan analisis data yang meliputi statistik deskriptif (tabel, *pie chart*, dan diagram batang), statistik inferensial (uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas), dan regresi linier sederhana (uji f, uji t dan koefisien determinasi), serta pembahasan.

BAB VI PENUTUP : Bagian ini terdiri atas kesimpulan dan saran mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif antar pemain.

Bagian Akhir : Bagian ini terdiri atas daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANTAR PEMAIN

A. Game Online dan Perilaku Agresif

1. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan internet dan dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan. Sedangkan menurut Young, *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet (Young, 2009). Terdapat tiga tingkatan pengguna internet berdasarkan *The Graphic, Visualization & Usability Center* oleh Badre, A., dkk. (1991), yaitu *heavy users* yaitu pengguna internet lebih dari 40 jam per bulan, *medium users* yaitu pengguna internet 10-40 jam per bulan dan *light users* yaitu pengguna internet kurang dari 10 jam per bulan.

Dikutip dari Martono (2015), *game* memiliki beberapa jenis sesuai dengan cara bermainnya antara lain:

- a. *Role Play Game*, yaitu pemain *game* memainkan peran tokoh-tokoh ilusi dan bekerja sama membuat cerita. Contohnya *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *The Elder Scroll*, *Ragnarok Online* dan *Dota*.
- b. *Real Time Strategy*, yaitu golongan dari permainan komputer yang menghubungkan banyak pemain sekaligus yang tersambung jaringan komputer (internet atau intranet). Contohnya *Age of Empire*, *Command and Conquer*, *Warcraft*, *Star Wars* dan *The Sims City*.
- c. *First Person Shooter*, merupakan permainan aksi tembak menembak yang mengambil perspektif orang pertama. Biasanya tampilan yang tampak hanya tangan yang memegang senjata. Contohnya *PUBG*, *Point Blank*, dan *Call of Duty*.

Sedangkan menurut Surbakti (2017) berdasarkan jenis permainannya, *game online* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Cross-platform Online Play*, yaitu permainan dengan menggunakan perangkat yang berbeda, yakni memakai jaringan sumber terbuka sebagai pelengkap komputer, seperti *Playstation 2*, dan *Xbox online*.
- b. *Massively Multiplayer Online Browser Game*, yaitu permainan yang menggunakan *browser*. Dimainkan oleh pemain tunggal melalui HTML (*JavaScript*, ASP, PHP, MySQL).
- c. *Simulation Games*, yaitu jenis permainan yang memberikan pengalaman lewat simulasi. Contohnya *life-simulation games*, pada permainan tersebut pemain berkewajiban mencukupi kebutuhan akan karakternya, layaknya kehidupan nyata namun dalam aspek virtual. Misalnya bekerja, berbaaur dengan masyarakat, dan sebagainya.

Beberapa aspek bermain *game online* yang dikemukakan oleh Lemmens, dkk (2009), yaitu pertama, *saliance* (arti penting), dimana bermain *game online* dapat dijadikan sebagai aktivitas utama bagi individu dan mengendalikan pemikiran, perasaan, dan perilakunya. Kedua, *tolerance* (toleransi), yakni proses individu mengawali bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan bertambahnya jumlah waktu dalam memainkan *game online*. Ketiga, *mood modification* (modifikasi suasana hati), yakni, pengalaman subyektif seperti menenangkan perasaan untuk menghindari masalah. Keempat, *withdrawal* (penarikan), yakni munculnya emosi atau dampak fisik yang tidak menyenangkan dari seseorang akibat permainan *game online* dihentikan, seperti sedih dan mudah marah, serta gemetar. Kelima, *relapse* (kambuh), yakni kecenderungan untuk mengulangi perilaku sebelumnya, dimana seseorang bermain *game online* secara berlebihan setelah beberapa saat mampu membatasi atau mengontrol. Keenam, *conflict* (konflik), yakni mengarah pada semua konflik antar individu yang muncul akibat bermain *game online* secara berlebihan. Terdapat pertentangan antara pemain dengan

orang-orang di sekitarnya. Seperti opini dan pengabaian, serta kebohongan dan penipuan. Ketujuh, *problems* (masalah), yakni munculnya masalah ditimbulkan karena berlebihan dalam bermain *game online*. Hal ini dikarenakan remaja lebih menyukai permainan *online* daripada aktivitas penting lain. Kemungkinan masalah ini muncul karena adanya konflik intrapsikis dan hilangnya pengendalian diri.

Adapun faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* menurut Masya & Candra (2016), antara lain:

a. Faktor Internal

- 1) Adanya ambisi untuk mendapatkan nilai yang tinggi pada permainan.
- 2) Munculnya rasa jenuh saat berada di rumah maupun di sekolah.
- 3) Kurang mampu membagi waktu dalam melakukan aktivitas sehari-hari.
- 4) Kurang mampu mengontrol dirinya, sehingga kurang mengantisipasi munculnya dampak buruk akibat berlebihan dalam bermain *game online*.

b. Faktor Eksternal

- 1) Kurangnya kontrol dalam lingkungannya, karena mengetahui teman-teman yang lain bermain *game online* sehingga ia tertarik untuk bermain juga.
- 2) Kurang memiliki interaksi sosial yang kuat, oleh karena itu lebih memilih untuk bermain *game online*.
- 3) Menjadikan permainan *online* sebagai aktivitas yang sangat menarik dibandingkan dengan aktivitas lain.
- 4) Adanya harapan yang tinggi dari orang tua untuk mengikuti kursus-kursus, sehingga kebutuhan bermain sang anak menjadi terabaikan.

Sedangkan menurut Yee (2007), ada beberapa faktor yang mendorong individu bermain *game online*, antara lain:

- a. *The Achievement Component* (Komponen Pencapaian)
 - 1) *Advancement* (Kemajuan)

Adanya keinginan dari pemain *game online* untuk memperoleh kekuatan, perkembangan, dan mendapatkan status tertinggi dalam sebuah permainan.
 - 2) *Mechanics* (Mekanika)

Pemain *game* memiliki minat untuk menganalisis aturan dan sistem yang mendasarinya dalam mengoptimalkan kemampuannya dalam bermain *game online*.
 - 3) *Competition* (Kompetisi)

Adanya keinginan dari pemain *game* untuk melawan dan bertanding dengan pemain *game* yang lain.
- b. *The Social Component* (Komponen Sosial)
 - 1) *Socializing* (Bersosialisasi)

Adanya keinginan dari pemain *game* untuk membantu dan berinteraksi dengan pemain *game* yang lain.
 - 2) *Relationship* (Hubungan)

Adanya keinginan dari pemain *game* untuk membangun hubungan yang bermakna dalam jangka panjang dengan pemain *game* yang lain.
 - 3) *Teamwork* (Kerja tim)

Pemain *game* memperoleh kepuasan menjadi bagian dari kelompok yang berusaha.
- c. *The Immersion Component* (Komponen Penghayatan)
 - 1) *Discovery* (Penemuan)

Pemain *game* dapat menemukan hal-hal yang belum diketahui oleh sebagian besar pemain yang lain.
 - 2) *Role Playing* (Bermain Peran)

Membuat tokoh dengan latar belakang cerita dan berkomunikasi dengan orang lain guna menciptakan cerita seadanya.

3) *Customization* (Kustomisasi)

Pemain *game* memiliki keinginan dalam menyesuaikan penampilan karakter mereka.

4) *Escapism* (Pelarian)

Seseorang bermain *game online* untuk menghindari masalah kehidupan yang sedang dialaminya.

Adapun indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur bermain *game online* yaitu waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1 Operasionalisasi Variabel Bermain *Game Online*

| Variabel | Indikator | Pertanyaan | Jawaban |
|--|-------------------------|--|----------------|
| <i>Game Online</i> (Variabel Bebas) | Durasi | Berapa jam Anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? | |
| | Nama <i>Game Online</i> | Apa nama <i>game online</i> yang biasa Anda mainkan? | |

2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan suatu perbuatan yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai orang lain, serta merusak sesuatu benda. Menurut Murray, agresif merupakan cara untuk melawan, melukai, menyerang, serta menentang secara paksa atau membunuh orang lain (Hall & Lindzey, 1978). Empat kategori perilaku agresif yang dikelompokkan oleh Buss & Perry (1992), yaitu sebagai berikut:

a. Agresif Verbal

Agresif verbal merupakan kecenderungan untuk melakukan serangan yang dapat merugikan serta menyakitkan hati orang lain

secara verbal (misalnya mencaci maki, berdebat, memarahi, tidak setuju dengan orang lain).

b. Agresif Fisik

Agresif fisik merupakan keinginan individu melakukan serangan kepada orang lain secara fisik sebagai ungkapan rasa marah (misalnya memukul, berkelahi, mengancam, merusak barang).

c. Marah

Marah merupakan perbuatan yang mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi sebagai tahap menuju permusuhan.

d. Permusuhan

Permusuhan yaitu bentuk perasaan kecewa seseorang karena mengalami kezaliman, seperti perasaan benci dan tidak percaya pada orang lain, perasaan bahwa hidup ini tidak adil dan kecemburuan.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada seseorang (Arifin, 2015), antara lain:

a. Faktor Amarah

Marah merupakan perasaan tidak senang yang kemungkinan dikarenakan adanya kesalahan.

b. Faktor Biologis

Faktor biologis yang dapat berkontribusi pada terjadinya perilaku agresif yaitu:

- 1) Gen dapat mengakibatkan proses sistem saraf otak yang dapat memerintah perilaku agresif.
- 2) Sistem otak yang merespons agresi dapat menguatkan atau menghentikan komponen jaringan saraf yang mengatur agresi.
- 3) Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh kimia darah (terutama hormon seks yang disebabkan oleh keturunan).

c. Kesenjangan Generasi

Generasi antara orang tua dengan anak yang berbeda dapat dilihat dari bentuk komunikasi yang sering tidak nyambung. Kegagalan

interaksi tersebut dianggap salah satu pemicu munculnya perilaku agresif pada anak.

d. Lingkungan

1) Kemiskinan

Seorang anak yang dibesarkan oleh lingkungan yang miskin biasanya memiliki perilaku agresif yang kuat secara alami.

2) Anonimitas

Seseorang yang sudah tidak saling mengenal secara baik akhirnya menjadi anonim, ia akan semaunya sendiri karena merasa sudah tidak berada pada aturan masyarakat dan kurang bersosialisasi.

3) Suhu dan udara yang panas

Agresivitas dapat disebabkan oleh suhu udara yang tinggi pada suatu lingkungan.

4) Peran belajar model kekerasan

Tontonan dari media yang menampilkan adegan kekerasan, seperti film animasi, sinetron, dan film laga, yang akhirnya akan membuat penonton mengikutinya. Hal ini karena dengan menonton adegan kekerasan tersebut dapat merangsang individu untuk meniru tokoh.

5) Frustrasi

Adanya keinginan yang terhalang oleh sesuatu hal dapat menjadikan individu mengalami frustrasi.

Berikut ini merupakan aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Baron & Byrne (2003), antara lain:

- a. Agresif verbal aktif langsung (mencaci, membentak, meneriaki).
- b. Agresif non verbal aktif langsung (mendorong, menendang, memukul).
- c. Agresif verbal pasif langsung (diam ketika ada orang lain yang menyapa).
- d. Agresif non verbal pasif langsung (keluar ruangan saat target masuk ruangan).

- e. Agresif verbal aktif tidak langsung (menggunjing orang lain).
- f. Agresif non verbal aktif tidak langsung (merusak barang orang lain dan mencuri).
- g. Agresif verbal pasif tidak langsung (tidak menyampaikan berita yang dibutuhkan orang lain).
- h. Agresif non verbal pasif tidak langsung (tidak melakukan sesuatu yang dapat menghindari orang lain dari masalah).

Adapun indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel perilaku agresif yaitu agresif verbal (berkata kasar, berdebat, mencaci, mengancam), agresif fisik (memukul, mendorong, berkelahi, merusak), marah (sulit mengendalikan emosi, kesal, pemarah), dan permusuhan (perasaan cemburu dan meremehkan) (Buss & Perry, 1992), dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 2 Operasionalisasi Variabel Perilaku Agresif

| Variabel | Indikator | Sub Indikator | Pernyataan | SS | S | KK | J | TP |
|-------------------------------------|----------------|---------------|---|----|---|----|---|----|
| Perilaku Agresif (Variabel Terikat) | Agresif Verbal | Berkata kasar | Saya berkata kasar kepada orang lain saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| | | Berdebat | Saya melakukan perdebatan dengan lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |

| | | | | | | | | |
|------------------|--|-----------|--|--|--|--|--|--|
| | | Mencaci | Saya mencaci maki lawan main saat bermain <i>game</i> <i>online</i> . | | | | | |
| | | Mengancam | Saya mengancam lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| Agresif Fisik | | Memukul | Saya memukul orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| | | Mendorong | Saya mendorong orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| | | Berkelahi | Saya berkelahi dengan lawan main saat bermain <i>game</i> <i>online</i> . | | | | | |
| | | Merusak | Saya merusak barang milik orang lain saat | | | | | |

| | | | | | | | | |
|------------|------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| Marah | Emosi | | Saya mengalami kesulitan untuk mengendalikan emosi saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| | Kesal | | Saya merasa kesal dengan orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| | Pemarah | | Saya dianggap oleh lawan main sebagai seorang pemarah. | | | | | |
| Permusuhan | Cemburu | | Saya merasa cemburu dengan lawan main yang menang dalam permainan <i>game online</i> . | | | | | |
| | Meremehkan | | Saya menertawakan lawan main | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|
| | | | yang kalah saat memainkan permainan dalam <i>game</i> <i>online</i> . | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|

3. Perilaku Agresif dalam Perspektif Islam

a. Larangan Melakukan Kekerasan

Salah satu bentuk perbuatan dosa yaitu memiliki perilaku agresif. Allah SWT. melarang umatnya saling menyakiti satu sama lain. Hal ini tercantum di Q.S. Al-Ahzāb ayat 58:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا كُتِبُوا فَقَدْ
اِحْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا

Artinya : “58. Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata”.

Ayat di atas menegaskan bahwa ancaman bagi mereka yang mengganggu dan menyakiti Nabi saw. Allah berfirman: “Sesungguhnya orang-orang yang menyakiti” yakni bersikap, atau berucap atau melakukan hal-hal yang mengandung makna pelecehan terhadap “Allah dan Rasul-nya”, maka “Allah melaknat mereka” yakni menjauhkannya dari rahmat dan kasih sayang-Nya “di dunia dan di akhirat, dan menyediakan bagi mereka siksa yang menghinakan”. Orang-orang mukmin adalah pengikut-pengikut Nabi saw., yang mencintai beliau serta yang beliau cintai, maka menyakiti orang mukmin berarti pula menyakiti Rasul saw. (Shihab, 2002).

b. Perintah Menjaga Tutur Kata

Sebagai seorang muslim sebaiknya menjaga tutur kata agar tidak menyakiti hati seseorang, karena sesungguhnya Allah SWT. memerintahkan para hamba agar selalu berkata yang baik dan benar, dimuat dalam Q.S. An-Nisā: 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلِمَ وَكَانَ اللَّهُ
سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya : “148. Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Melihat”.

Ayat di atas menunjukkan kepada kaum muslimin dengan mengingatkan bahwa Allah Yang Maha Suci tidak menyukai perbuatan terang-terangan dengan keburukan yang menyangkut apapun. Intinya adalah menyangkut ucapan buruk sehingga terdengar baik oleh yang dimaki maupun orang lain, kecuali jika sangat terpaksa mengucapkannya, oleh orang yang dianiaya maka ketika itu dibenarkan mengucapkannya dalam batas tertentu. Allah sejak dahulu hingga kini dan akan datang adalah Maha Mendengar ucapan baik atau buruk yang keras dan terang-terangan maupun yang hanya didengar oleh pengucapnya sendiri lagi Maha Mengetahui sikap dan tindakan siapapun (Shihab, 2002).

Dapat diketahui bahwa Allah SWT. tidak menyukai perkataan yang buruk dari seseorang, kecuali perkataan itu diucapkan oleh orang yang dianiaya. Karena sesungguhnya Allah SWT. Maha Melihat lagi Maha Mendengar.

c. Perintah Menahan Amarah

Tingkah laku yang Allah SWT. dan Rasul-Nya tidak suka salah satunya adalah marah. Sehingga dalam Islam Allah memerintahkan untuk menahan amarah karena perbuatan ini dapat menyusahkan diri

sendiri serta orang lain. Jadi, kita harus sabar ketika menghadapi masalah yang ada. Hal ini terdapat dalam Q.S. Āli ‘Imrān : 134.

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ
وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : “134. (Yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan”.

Dalam konteks menghadapi kesalahan orang lain, ayat di atas menyebutkan tiga kelas manusia berdasarkan sikapnya. Pertama, yang mampu menahan amarah. Hal ini mengisyaratkan bahwa perasaan tidak bersahabat masih memenuhi hati yang bersangkutan, pikirannya masih menuntut balas, tetapi ia tidak memperturutkan ajakan hati dan pikiran itu, ia menahan amarah sehingga tidak menimbulkan kata-kata buruk atas perbuatan negatif. Kedua, yang memaafkan. Seseorang yang memaafkan orang lain adalah yang menghapus bekas luka hatinya akibat kesalahan yang dilakukan orang lain terhadapnya. Ketiga, Allah mengingatkan bahwa yang disukainya adalah orang-orang yang berbuat kebajikan, yakni bukan yang sekadar menahan amarah atau yang memaafkan, tetapi justru yang berbuat baik kepada yang pernah melakukan kesalahan (Shihab, 2002).

d. Larangan Bermusuhan

Rasulullah SAW. memerintahkan agar saling berdamai sesama muslim, karena orang-orang yang beriman adalah saudara. Hal ini tercantum dalam Q.S. Al – Ĥujurāt ayat 10:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : “10. Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat”.

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa persatuan dan kesatuan, serta hubungan harmonis antar anggota masyarakat akan melahirkan limpahan rahmat bagi mereka semua. Sedangkan perpecahan dan keretakan hubungan mengundang munculnya bencana untuk mereka, yang pada puncaknya dapat melahirkan pertumpahan darah dan perang saudara (Shihab, 2002).

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari persoalan yang diteliti. Hipotesis penelitian ini yaitu dengan paparan sebagai berikut:

1. Hipotesis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji kevalidan sebuah instrumen penelitian, dengan dasar pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > 0,181$ maka butir soal dikatakan valid.

H_1 : Butir-butir soal pada variabel bermain *game online* dan variabel perilaku agresif diperoleh kevalidan.

Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk menguji instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,6$ maka butir soal reliabel.

H_1 : Butir-butir soal pada variabel bermain *game online* dan variabel perilaku agresif reliabel.

2. Hipotesis Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

H₁ : Data pada variabel bermain *game online* dan variabel perilaku agresif berdistribusi normal.

3. Hipotesis Regresi

Dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel *X* terhadap variabel *Y* menggunakan regresi linier sederhana, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara variabel *X* terhadap variabel *Y*, dan sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel *X* terhadap variabel *Y*.

H₁ : Terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian lapangan, yaitu dengan cara mengumpulkan informasi dari lapangan (Riyanto & Hatmawan, 2020). Peneliti secara langsung melakukan survei di lokasi untuk mendapatkan data yang akan dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner terkait penelitian ini kepada responden.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu suatu metode untuk membuktikan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian. Selanjutnya, variabel diukur menggunakan instrumen untuk menganalisis data dari berbagai subjek menggunakan metode statistik (Creswell, 2013).

Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan non-eksperimen seperti survei, yaitu pemaparan secara kuantitatif kecenderungan, sikap, atau opini dengan meneliti sampel dari populasi (Creswell, 2003).

B. Sumber dan Jenis Data

1. Data Primer

Sumber data yang utama, didapatkan langsung dari lapangan (Nugrahani, 2014). Peneliti memperoleh data primer dari hasil menyebarkan kuesioner ke responden penelitian. Maka penting bagi peneliti untuk menyebarkan kuesioner kepada responden yang berisi pertanyaan atau pernyataan mengenai topik penelitian. Selain itu, penelitian ini juga melakukan observasi, yaitu mendatangi lokasi dan mengamati subjek penelitian.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh melalui proses yang tidak langsung dari lapangan. Misalnya dari buku, artikel jurnal, dan *website* yang dapat

dijadikan sebagai sumber data pelengkap atau sebagai tambahan apabila tidak tersedia pada data primer (Nugrahani, 2014).

C. Populasi dan Sampel

Pemain *game online* yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah remaja. Remaja menurut WHO (*World Health Organization*), merupakan penduduk dengan kepemilikan usia antara 10-19 tahun (Diananda, 2019). Mengacu pada definisi remaja tersebut maka populasi penelitian ini adalah remaja berusia 10-19 tahun, dan sebagian besar pemain *game online* di Desa Sungapan masih duduk di bangku sekolah.

Seluruh obyek atau subyek yang ada di daerah tersebut dan memenuhi persyaratan yang berkaitan dengan masalah penelitian disebut populasi (Martono N., 2012). Yaitu remaja pemain *game online* di Desa Sungapan dan memenuhi persyaratan yang berkaitan dengan masalah penelitian. Mengacu pada pengertian remaja di atas, maka populasi pada penelitian ini yakni remaja usia 10-19 tahun, dengan jumlah remaja pengguna internet sebanyak 472 orang.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang sedang diteliti, yaitu remaja di Desa Sungapan yang memiliki hobi bermain *game online*. *Simple Random Sampling* digunakan sebagai teknik penentuan jumlah sampel, dimana dalam proses penentuan dilakukan secara acak dengan tidak mempertimbangkan kelas populasi penelitian (Sugiyono, 2015).

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dikarenakan supaya mendapatkan sampel yang dapat mewakili keadaan objek secara keseluruhan. Rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = persen toleransi kesalahan 10%

Mengacu pada rumus di atas, maka perhitungannya yaitu:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{472}{1+472 \cdot 10\%^2}$$

$$n = \frac{472}{1+472 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{472}{5,72}$$

$$n = 82,51$$

Kesimpulan dari perhitungan rumus tersebut memperoleh hasil 82,51 dan dibulatkan menjadi 83. Jadi, jumlah sampelnya yaitu 83 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah awal penelitian. Dengan mengumpulkan data, peneliti dengan mudah mendapat data yang akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner yaitu sekumpulan kalimat tanya atau pernyataan supaya bisa mendapat data berupa informasi responden yang berhubungan dengan penelitian. Kuesioner berisi daftar pertanyaan terstruktur peneliti yang sudah ada alternatif jawaban yang peneliti masukan. Sehingga responden dalam menjawab pertanyaan hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya. (Nugroho E. , 2018).

Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data-data dalam konteks pengaruh *game online* pada perilaku agresif remaja. Kuesioner yang digunakan peneliti memiliki sifat terbuka dan tertutup, terbuka artinya jawaban disusun sendiri oleh responden, sedangkan tertutup yaitu pertanyaan dijawab dengan memilih sesuai pilihan yang peneliti sediakan dan tidak diperbolehkan menyusun jawaban sendiri. Variabel diukur dengan skala *likert* untuk mengumpulkan pendapat responden dengan jawaban sangat sering (skor 5), sering (skor 4), kadang-kadang (skor 3), jarang (skor 2), dan tidak pernah (skor 1).

2. Observasi

Fenomena dicatat secara sistematis oleh peneliti disebut observasi (Idrus, 2009). Observasi menjadi bagian dari teknik dalam mengumpulkan data-data dengan cara mengamati. Peneliti menggunakan jenis observasi non-partisipan, yakni observasi yang dilakukan tidak membutuhkan peneliti dalam kegiatan responden nantinya.

E. Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Validitas merupakan tes ukur untuk melihat seberapa efektif instrumen. Setiap instrumen disebut valid apabila alat ukur mendapat data valid. Instrumen yang valid mempunyai tingkat validitas cukup tinggi (Arikunto, 2010).

Penelitian ini menggunakan rumus dari Pearson yakni korelasi *product moment*, dengan penjelasan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

r_{xy} = korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel

ΣXY = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX = jumlah seluruh skor X

ΣY = jumlah seluruh skor Y

Keputusan uji validitas diambil dengan dasar penetapan sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, butir soal dikatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, butir soal dikatakan tidak valid.

Pencarian nilai r_{tabel} menggunakan rumus di bawah ini:

$$df = n - 2$$

$$df = 83 - 2 = 81$$

$$r_{tabel} = 0,181$$

Bisa disimpulkan bahwa setiap butir valid apabila $r_{hitung} > 0,181$.

2. Uji Reliabilitas

Proses pengujian instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan keseluruhan data yang sudah baik disebut reliabilitas. Uji reliabilitas bermanfaat untuk menetapkan instrumen yang digunakan peneliti sebagai alat ukur untuk menghasilkan angka pengukuran yang bisa dipertanggungjawabkan. Jika datanya sesuai dengan bukti yang ada, maka diambil berapa kali hasilnya selalu sama (Arikunto, 2010). Pada uji reliabilitas peneliti menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui jawaban dari responden.

Berikut merupakan rumus *Alpha* yang dipakai dalam penelitian guna menguji reliabilitas dari instrumen, yaitu:

$$r_{II} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{II} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

N = jumlah responden

Nilai *cronbach's alpha* > 60% atau 0,6 artinya butir soal dianggap reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

a. Tabel

Tabel termasuk penyajian yang banyak digunakan untuk menyajikan data hasil penelitian yang lebih efisien dan komunikatif (Sugiyono, 2015).

b. Pie Chart

Statistik deskriptif kedua yaitu *pie chart*, sebuah diagram lingkaran yang memiliki pembagian daerah-daerah yang digunakan untuk menunjukkan persentase dari skor yang didapat. (Martono N. , 2012).

c. Diagram Batang

Diagram batang merupakan visualisasi data yang fokus pada luas batang (panjang \times lebar). Pada diagram batang, data disajikan dengan lebar batang yang sama, sedangkan tinggi batang bervariasi (Sugiyono, 2015).

2. Statistik Inferensial

a. Uji Asumsi / Uji Persyaratan Analisis

Menguji data yang terkumpul dan melengkapi syarat untuk dianalisis dengan teknik analisa yang akan diterapkan (Wagiran, 2013).

1) Uji Normalitas

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui data dapat berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2011). Memakai teknik *Kolmogorov-Smirnov* dengan dasar penilaian:

- a) Jika nilai sig. $> 0,05$, data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai sig. $< 0,05$, data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Menguji garis antar variabel membentuk garis linier atau tidak. Jika tidak, analisa regresi tidak akan diteruskan (Sugiyono, 2015).

Dasar pengambilan keputusan uji linieritas yaitu:

- a) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, kedua variabel berpola linier.
- b) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, kedua variabel berpola tidak linier.

Pencarian nilai F_{tabel} menggunakan rumus sebagai berikut:

$$df_1 = k - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$df_2 = n - k = 83 - 2 = 81$$

$$F_{tabel} = 3,959$$

Dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berpola linier apabila $F_{hitung} < 3,959$.

b. Regresi Linier Sederhana

Digunakan untuk mengetahui ukuran antara variabel X dan variabel Y . Peneliti menggunakan regresi linier sederhana dikarenakan penelitian ini hanya memiliki dua variabel.

1) Penyusunan Model Regresi

Persamaan regresi yang diperoleh dapat dipakai memprediksi bagaimana individu pada variabel Y akan terjadi jika individu pada variabel X ditentukan (Sugiyono, 2015).

Berikut merupakan rumus penyusunan model regresi linier sederhana :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien regresi

2) Uji F

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X secara bersamaan berpengaruh terhadap variabel Y (Kuncoro, 2018). H_1 diterima jika nilai sig. $< 0,05$, dan H_1 ditolak jika nilai sig. $> 0,05$.

3) Uji t

Bagian kedua dari regresi linier sederhana yaitu uji t, dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel X pada variabel Y (Kuncoro, 2018). H_1 diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$, dan sebaliknya.

4) Koefisien Determinasi (R^2)

Digunakan untuk mengukur pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Apabila nilai R^2 lebih besar (hampir 1) maka variabel X

memberi hampir seluruh informasi yang digunakan untuk memperkirakan variabel Y . Sedangkan nilai R^2 yang kecil (hampir nol) menunjukkan kemampuan variabel X untuk memaparkan variabel Y sangat kecil (Kuncoro, 2018).

BAB IV

GAMBARAN UMUM DESA SUNGAPAN KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG

A. Gambaran Umum Desa Sungapan

1. Profil Desa Sungapan

Desa Sungapan merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. Sungapan memiliki arti tempat bertemunya sungai-sungai, dan pada kenyataannya Desa Sungapan dikelilingi oleh sungai yang mengalir dari arah selatan. Menurut cerita dari para sesepuh, Desa Sungapan berdiri sebelum kemerdekaan, dan konon katanya pernah dijadikan sebagai Ibukota Kabupaten Pemalang untuk sementara pada masa penjajah Belanda datang ke Indonesia setelah kemerdekaan. Visi Desa Sungapan yaitu “Menuju Sungapan yang Sejahtera, Mbangun lan Ngopeni Desa Bareng-bareng”. Sedangkan misi Desa Sungapan antara lain:

- a. Peningkatan produksi tanaman pangan dan perkebunan.
- b. Peningkatan sarana dan prasarana kegiatan perekonomian.
- c. Peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif, berdaya pikir tinggi, dan berwawasan lingkungan, serta memberdayakan potensi yang ada terutama pertanian.
- d. Penguatan lembaga terhadap 3 (tiga) Kelompok Tani.
- e. Perwujudan kondisi masyarakat yang aman dan iklim usaha yang bagus.
- f. Peningkatan taraf kesehatan masyarakat.

Adapun nama-nama yang pernah menjabat sebagai Kepala Desa Sungapan antara lain:

Tabel 4. 1 Nama Kepala Desa Sungapan

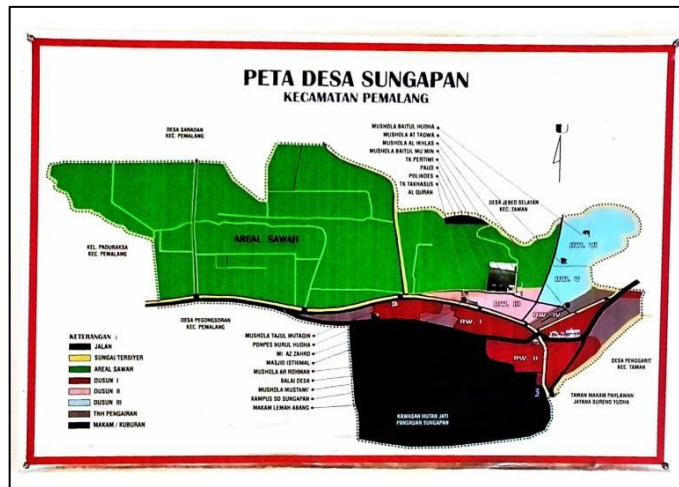
| No | Nama | Tahun |
|----|----------------|---------------------|
| 1 | Wanadjaja | Sebelum Kemerdekaan |
| 2 | Wanareja | Tahun 1944 – 1949 |
| 3 | Sijar | Tahun 1950 – 1975 |
| 4 | Syamiun | Tahun 1975 – 1999 |
| 5 | Sunarpohadi | Tahun 1999 – 2006 |
| 6 | Bambang Waluyo | Tahun 2006 – 2013 |
| 7 | Junali, S.E | Tahun 2013 – 2019 |
| 8 | Sobirin | Tahun 2019 – 2025 |

Sumber: <https://sungapan.desa.id/>

2. Kondisi Geografis

Desa Sungapan adalah salah satu desa yang masuk dalam wilayah Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang, dengan luas wilayah 32.337 Ha. Desa Sungapan berjarak $4 \pm$ km menuju ke ibu kota kecamatan dan \pm 12 km menuju ke ibu kota kabupaten. Secara geografis Desa Sungapan berbatasan langsung dengan beberapa desa yang berada di Kecamatan Pemalang dan kecamatan lain, yaitu bagian Utara bersebelahan langsung dengan Desa Saradan dan Desa Jebed Selatan, bagian Selatan bersebelahan langsung dengan Desa Pegongsoran, bagian Barat bersebelahan langsung dengan Kelurahan Paduraksa, dan bagian Timur bersebelahan langsung dengan Desa Penggarit.

Gambar 4. 1 Peta Desa Sungapan



Sumber: <https://sungapan.desa.id/>

Desa Sungapan memiliki luas wilayah pemukiman 32.337 Ha, dengan pembagian dari luas wilayahnya antara lain:

- 1) Hutan pangkuan seluas 62.5 Ha.
- 2) Pertanian sawah seluas 90 Ha.
- 3) Ladang tegalan seluas 5.86 Ha.
- 4) Perkantoran seluas 0,025 Ha.

Secara administratif Desa Sungapan mempunyai tiga dusun yang terdiri dari 6 (enam) RW dan 25 RT, Dusun I terdiri dari 2 (dua) RW dan 10 RT, Dusun II terdiri dari 2 (dua) RW dan 8 (delapan) RT, dan Dusun III terdiri dari 2 (dua) RW dan 7 (tujuh) RT.

Gambar 4. 2 Gambar Peta Kabupaten Pemalang



Sumber: <https://pemalangkab.go.id/>

Kabupaten Pemalang merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah, yang secara astronomis terletak pada titik $109^{\circ} 17' 30'' - 109^{\circ} 40' 30''$ BT dan $8^{\circ} 52' 30'' - 7^{\circ} 20' 11''$ LS. Memiliki luas 111.530 Ha, dan sebagian besarnya adalah tanah kering 72.836 Ha, serta tanah persawahan 38.694 Ha. Batasan wilayah Kabupaten Pemalang yaitu sebelah Utara berbatasan langsung dengan Laut Jawa, sebelah Timur berbatasan langsung dengan Kabupaten Pekalongan, sebelah Selatan berbatasan langsung dengan Kabupaten Purbalingga dan Kabupaten Banyumas, serta sebelah Barat berbatasan langsung dengan Kabupaten Tegal.

3. Kondisi Demografis

Berikut ini merupakan kondisi demografis Desa Sungapan dengan data yang akan dipaparkan yakni data kependudukan Desa Sungapan tahun 2021.

a. Jumlah Penduduk

Berdasarkan jenis kelamin, jumlah penduduk Desa Sungapan sebanyak 4.579 orang, laki-laki berjumlah 2.316 orang dan perempuan berjumlah 2.263 orang, serta kepala keluarga berjumlah 1.327 orang. Penduduk Desa Sungapan mayoritas beragama Islam, dapat diketahui dari jumlah penganut agama yang ada di Desa Sungapan yaitu pemeluk Agama Islam sebanyak 4.561 orang dan 18 orang lainnya menganut aliran kepercayaan. Berikut ini merupakan profesi penduduk Desa Sungapan:

Tabel 4. 2 Profesi Penduduk Desa Sungapan

| No | Profesi | Jumlah |
|----|-----------------------|-----------|
| 1 | Mengurus Rumah Tangga | 870 orang |
| 2 | Pensiunan | 33 orang |
| 3 | PNS | 18 orang |
| 4 | TNI | 4 orang |
| 5 | Polisi | 3 orang |
| 6 | Perdagangan | 81 orang |
| 7 | Petani | 117 orang |
| 8 | Peternakan | 3 orang |
| 9 | Nelayan | 1 orang |

| | | |
|----|-------------------------|-----------|
| 10 | Industri | 1 orang |
| 11 | Konstruksi | 1 orang |
| 12 | Transportasi | 4 orang |
| 13 | Karyawan Swasta | 513 orang |
| 14 | Karyawan BUMN | 1 orang |
| 15 | Karyawan Honorer | 11 orang |
| 16 | Buruh Harian Lepas | 153 orang |
| 17 | Buruh Tani/Pekebun | 129 orang |
| 18 | Buruh Nelayan/Perikanan | 2 orang |
| 19 | Pembantu Rumah Tangga | 11 orang |
| 20 | Tukang Cukur | 1 orang |
| 21 | Tukang Listrik | 1 orang |
| 22 | Tukang Batu | 53 orang |
| 23 | Tukang Kayu | 8 orang |
| 24 | Tukang Sol Sepatu | 1 orang |
| 25 | Tukang Las | 3 orang |
| 26 | Tukang Jahit | 6 orang |
| 27 | Tukang Rias | 2 orang |
| 28 | Mekanis | 3 orang |
| 29 | Guru | 20 orang |

| | | |
|-------|----------------|-------------|
| 30 | Bidan | 5 orang |
| 31 | Perawat | 3 orang |
| 32 | Sopir | 21 orang |
| 33 | Pedagang | 24 orang |
| 34 | Perangkat Desa | 10 orang |
| 35 | Kepala Desa | 1 orang |
| 36 | Wiraswasta | 235 orang |
| Total | | 2.353 orang |

Sumber: PAK DE (Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa)

b. Tingkat Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu untuk mengukur kualitas masyarakat dapat dilihat dari pendidikan akhir. Berikut ini merupakan data tingkat pendidikan akhir penduduk Desa Sungapan:

Tabel 4. 3 Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Sungapan

| No | Pendidikan Akhir | Jumlah |
|----|---------------------|-------------|
| 1 | Tamat SD/Sederajat | 1.255 orang |
| 2 | SLTP/Sederajat | 600 orang |
| 3 | SLTA/Sederajat | 530 orang |
| 4 | Diploma I - III | 9 orang |
| 6 | Diploma IV/Strata I | 58 orang |
| 7 | Strata II | 6 orang |

| | |
|-------|-------------|
| Total | 2.458 orang |
|-------|-------------|

Sumber: PAK DE (Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa)

c. Data Remaja

Masa remaja merupakan masa terjadinya perubahan fisik maupun sikap serta perilakunya. Adapun rentang usia remaja sebagai populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 10-19 tahun. Jumlah remaja Desa Sungapan sebagai pengguna internet yaitu sebanyak 472 orang, berikut paparannya:

Tabel 4. 4 Jumlah Remaja Pengguna Internet

| No | RW | Jumlah |
|-------|----|-----------|
| 1 | 1 | 125 orang |
| 2 | 2 | 111 orang |
| 3 | 3 | 69 orang |
| 4 | 4 | 49 orang |
| 5 | 5 | 54 orang |
| 6 | 6 | 64 orang |
| Total | | 472 orang |

Sumber: Data SDGs Desa Sungapan

B. Profil Pemain *Game Online* di Desa Sungapan

1. Jumlah Pemain *Game Online* di Desa Sungapan

Berdasarkan data SDGs Desa Sungapan tahun 2021, jumlah remaja yang telah menggunakan internet 472 orang, dan mendapatkan jumlah pemain *game online* sebanyak 83 orang, yang dihitung menggunakan rumus *Slovin*. *Game online* yang dimainkan pun beragam jenisnya, ada yang bermain *game* dengan konten kekerasan dan ada juga yang non kekerasan. Namun

jenis permainan dengan konten kekerasan yang lebih banyak menstimulasi pemainnya untuk berperilaku agresif.

Dengan jumlah pemain *game online* sebanyak 83 orang tentunya mereka tersebar di berbagai sudut Desa Sungapan, bukan hanya pada satu tempat saja. Karena Desa Sungapan juga terdapat tiga dukuh, dimana masing-masing dukuh telah diambil sampelnya untuk menjawab soal-soal kuesioner pada penelitian ini. Biasanya mereka berkumpul dan bermain di depan sebuah toko yang menyediakan internet, namun ada juga yang berkumpul di rumah salah satu pemain, serta ada juga yang bermain *game online* sendirian di masing-masing rumahnya.

2. Pendidikan Pemain *Game Online* di Desa Sungapan

Sebagian besar dari pemain *game online* di Desa Sungapan adalah remaja, oleh karena itu banyak dari mereka yang masih duduk di bangku sekolah. Berikut merupakan pendidikan yang sedang ditempuh oleh remaja sebagai pemain *game online* di Desa Sungapan:

Tabel 4. 5 Pendidikan Pemain *Game Online*

| No | Pendidikan | Jumlah |
|-------|---------------|----------|
| 1 | SD/Sederajat | 19 orang |
| 2 | SMP/Sederajat | 27 orang |
| 3 | SMA/Sederajat | 29 orang |
| 4 | Tamat Sekolah | 8 orang |
| Total | | 83 orang |

Sumber: PAK DE (Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pendidikan yang sedang ditempuh oleh remaja pemain *game online* di Desa Sungapan yaitu sebanyak 19 orang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar, sebanyak

27 orang sedang menempuh pendidikan sekolah menengah pertama, sebanyak 29 orang sedang menempuh pendidikan sekolah menengah atas, dan 8 orang sudah tamat sekolah.

3. Faktor Perilaku Agresif Pemain *Game Online* di Desa Sungapan

Selain pengaruh dari *game online*, terjadinya perilaku agresif pada pemain *game* di Desa Sungapan karena terdapat beberapa faktor, seperti lingkungan sosial (masyarakat) di Desa Sungapan. Faktor ini dapat mempengaruhi remaja ketika beradaptasi dengan lingkungannya, seperti dalam pergaulan sehari-hari. Lingkungan yang kurang baik dapat mempengaruhi remaja untuk berperilaku yang kurang baik juga. Sehingga apabila mereka tetap berada di lingkungan tersebut dapat menyebabkan sesuatu hal yang tidak baik, khususnya interaksi yang kurang baik. Berdasarkan observasi, ada beberapa lingkungan di bagian Desa Sungapan yang kurang baik, peneliti melihat banyak remaja di Desa Sungapan yang bicarannya kurang baik, misalnya berkata kasar kepada orang lain, bahkan ada juga yang berkata kasar kepada orang tua. Hal ini sangat tidak pantas untuk dilakukan karena merupakan sesuatu hal yang tidak sopan. Kemudian mengenai faktor pola asuh keluarga, faktor ini dapat mempengaruhi perilaku remaja karena keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan remaja, lingkungan yang paling utama remaja mendapatkan bimbingan dari orang tua. Banyak remaja di Desa Sungapan yang sering dimarahi oleh orang tuanya. Hal ini yang menyebabkan remaja mempunyai perilaku agresif, karena mereka akan meluapkan emosinya ketika berada di luar rumah.

Faktor teman sebaya juga dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku agresif karena ketika mereka bermain di lingkungan luar dengan teman sebaya mereka akan meniru perilaku yang ada pada temannya. Jika remaja mendapatkan pengaruh berupa perilaku yang buruk, ia akan berperilaku agresif sehingga menyebabkannya menjadi seseorang yang kasar terhadap lingkungan di sekitarnya. Namun tidak selalu teman sebaya

mempengaruhi perilaku yang buruk. Banyak juga remaja di Desa Sungapan yang memiliki perilaku baik, misalnya jika ada teman yang berperilaku buruk maka ia akan mengingatkan bahwa hal tersebut tidak pantas untuk dilakukan. Oleh karena itu, teman sebaya sangat mempengaruhi remaja dalam kehidupan sehari-hari. Ia akan meniru teman sebayanya karena ingin dianggap dan dapat diterima oleh teman sebayanya tersebut. Remaja juga dapat berperilaku agresif jika diabaikan oleh teman sebayanya, ia akan melampiaskan emosinya dengan cara berperilaku agresif kepada orang lain.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

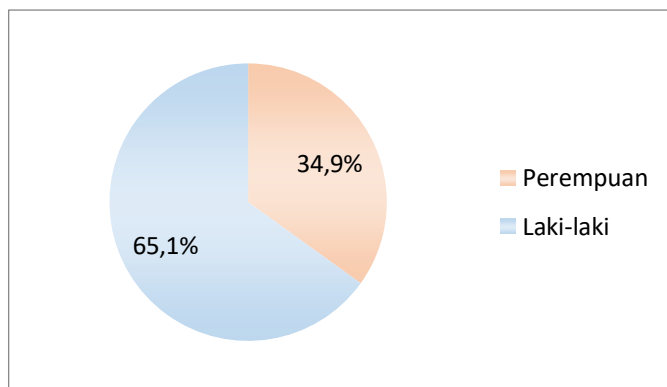
Peneliti akan memaparkan hasil-hasil yang diperoleh dari lapangan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden. Selain itu juga akan menguraikan hasil dari proses olah data dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS. Uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi linier sederhana juga digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data pada penelitian ini.

1. Identitas Responden

a. Berdasarkan Jenis Kelamin

Mayoritas responden yang terpilih berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 54 orang, sedangkan perempuan sebanyak 29 orang.

Gambar 5. 1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



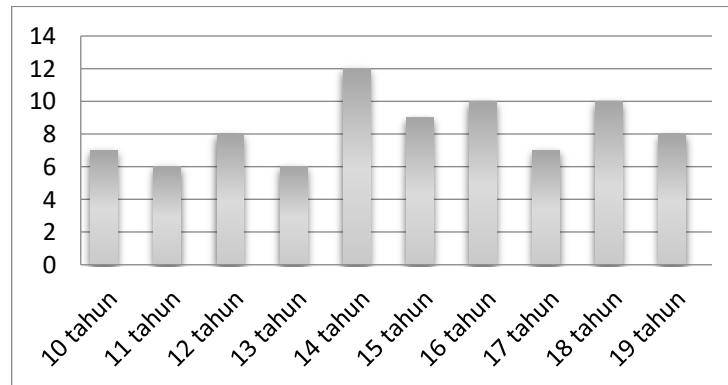
Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

b. Berdasarkan Usia

Pemain *game online* yang paling banyak adalah usia 14 tahun yaitu sejumlah 12 orang (15%), usia 16 dan 18 tahun masing-masing sejumlah

10 orang (12%), usia 15 tahun sejumlah 9 orang (11%), usia 12 dan 19 tahun masing-masing sejumlah 8 orang (10%), usia 10 dan 17 tahun sejumlah 7 orang (8%), serta pemain yang berusia 11 dan 13 tahun sejumlah 6 orang (7%).

Gambar 5. 2 Jumlah Pemain *Game Online* Berdasarkan Usia



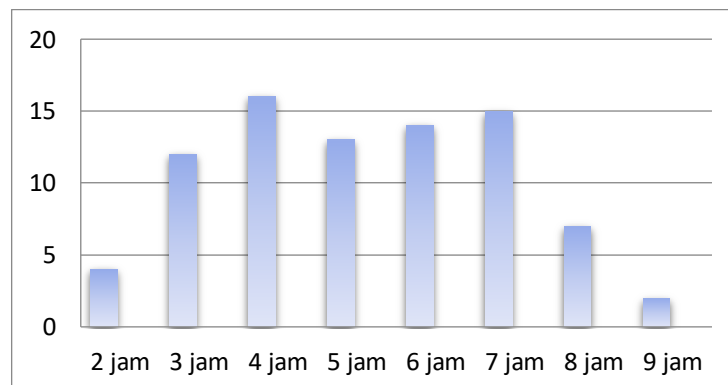
Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

2. Hasil Kuesioner Variabel Bermain *Game Online* dan Variabel Perilaku Agresif

Peneliti akan memaparkan hasil kuesioner dalam bentuk *pie chart* mengenai pernyataan-pernyataan variabel bermain *game online* yang terdiri dari 7 pertanyaan, antara lain:

- a. Pertanyaan nomor 1 berbunyi “Berapa jam Anda bermain *game online* dalam sehari?”.

Gambar 5. 3 Jumlah Pemain *Game Online* Berdasarkan Durasi



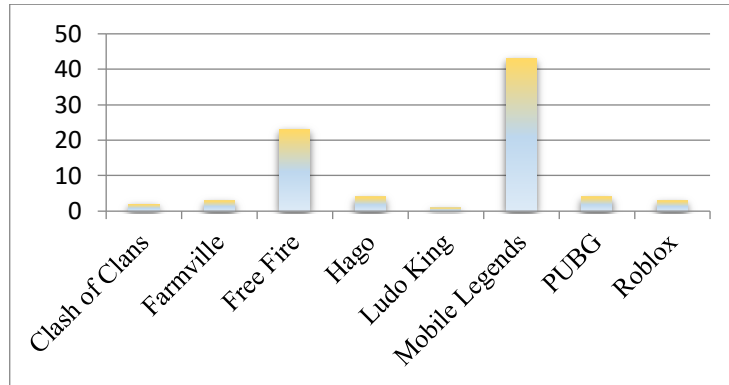
Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan diagram di atas, dari 83 responden sebanyak 4 orang merespons 2 jam, 12 orang merespons 3 jam, 16 orang merespons 4 jam, 13 orang merespons 5 jam, 14 orang merespons 6 jam, 15 orang merespons 7 jam, 7 orang merespons 8 jam, dan 2 orang merespons 9 jam. Hasil diagram batang di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain *game online* 4 jam dalam sehari.

- b. Pertanyaan nomor 2 berbunyi “Apa nama *game online* yang biasa Anda mainkan?”.

Dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah, dari 83 responden 2 orang memainkan *Clash of Clans*, 3 orang memainkan *Farmville*, 23 orang memainkan *Free Fire*, 4 orang memainkan Hago, 1 orang memainkan *Ludo King*, 43 orang memainkan *Mobile Legends*, 4 orang memainkan PUBG, dan 3 orang memainkan *Roblox*. Hasil dari diagram batang di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden menjawab *Mobile Legends* sebagai *game online* yang paling banyak dimainkan. Berdasarkan jenis permainan yang dimainkan oleh remaja di Desa Sungapan memang tidak semuanya bersifat kekerasan, namun yang peneliti lihat ketika mereka sedang bermain *game* banyak yang emosinya tidak stabil akibat beberapa faktor, seperti susah sinyal, *handphone* nge-*hang*, tiba-tiba ada panggilan telepon, dan sebagainya. Mereka akan marah jika terjadi gangguan saat bermain *game online*, dan biasanya mereka akan meluapkan emosinya kepada orang lain atau merusak benda yang ada di sekitarnya.

Gambar 5. 4 Jumlah Pemain *Game Online* Berdasarkan Jenis Permainan

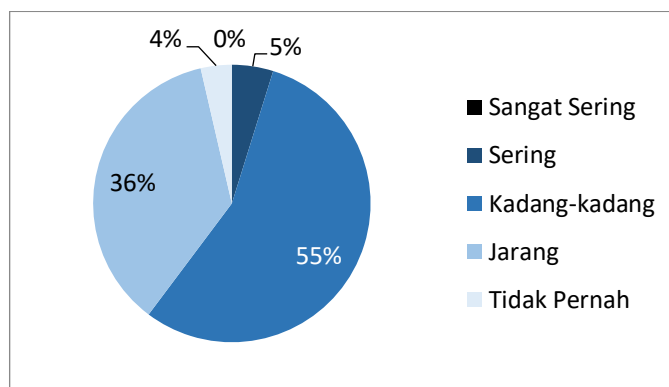


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Sedangkan pada bagian hasil kuesioner variabel perilaku agresif, peneliti akan memaparkan dalam bentuk *pie chart* mengenai pernyataan-pernyataan yang terdiri dari 13 soal, yaitu sebagai berikut:

- a. Pernyataan nomor 1 berbunyi “Saya berkata kasar kepada orang lain saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 5 Jumlah Pemain *Game Online* yang Berkata Kasar



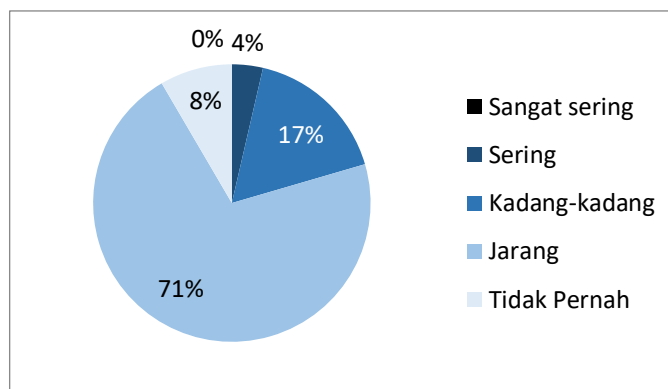
Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden menjawab sangat sering 0%, sering 4 orang (5%), kadang-kadang 46 orang (55%), jarang 30 orang (36%), dan tidak pernah 3 orang (4%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa mayoritas responden kadang-

kadang berkata kasar kepada lawan main ketika bermain *game online*. Dampak dari seringnya berkata kasar kepada orang lain bagi kehidupan sosialnya, maka ia akan dijauhi oleh orang di sekitarnya karena tindakan tersebut dapat membuat orang lain menirunya terutama teman sebaya, sehingga tentunya orang tua akan melarang anaknya untuk tidak bermain dengan mereka yang memiliki perilaku buruk.

- b. Pernyataan nomor 2 berbunyi “Saya melakukan perdebatan dengan lawan main saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 6 Jumlah Pemain *Game Online* yang Melakukan Perdebatan

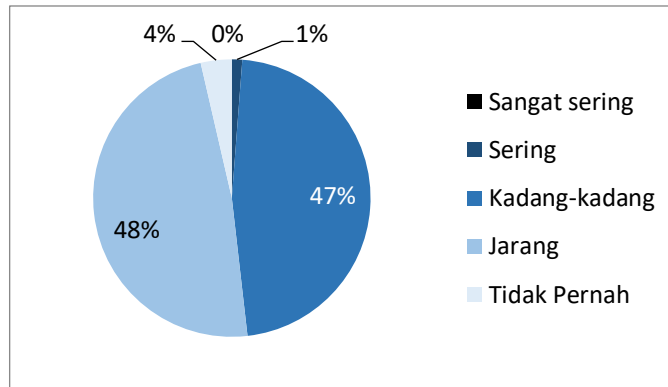


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden, sangat sering 0 orang (0%), sering 3 orang (4%), kadang-kadang 14 orang (17%), jarang 59 orang (71%), dan tidak pernah 7 orang (8%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa mayoritas responden jarang berdebat dengan lawan main ketika bermain *game online*. Melakukan perdebatan dengan orang lain akan memunculkan terjadinya perselisihan atau permusuhan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu ketika sedang bermain *game online* dan terjadi kesalahpahaman sebaiknya dibicarakan dengan baik. Sehingga suatu masalah pun akan terselesaikan dan pastinya tidak akan terjadi kebencian antara individu satu dengan individu yang lain.

- c. Pernyataan nomor 3 berbunyi “Saya mencaci maki lawan main saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 7 Jumlah Pemain *Game Online* yang Mencaci

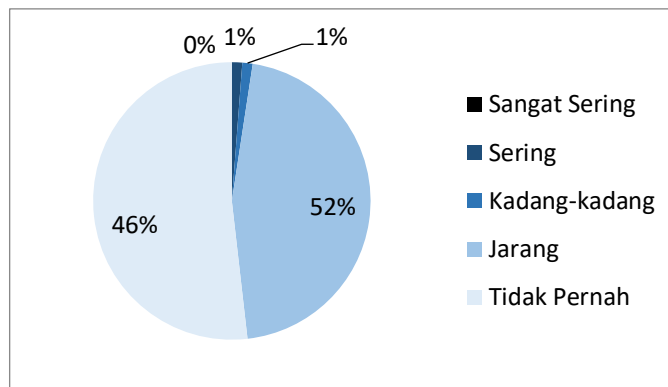


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden, 0 orang menjawab sangat sering (0%), sering 1 orang (1%), kadang-kadang 39 orang (47%), jarang 40 orang (48%), dan tidak pernah 3 orang (4%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden jarang melakukan cacian kepada lawan main ketika bermain *game online*. Seseorang yang suka mencaci maki biasanya akan dijauhi dan diasingkan oleh orang lain. Hal ini karena mereka yang berperilaku buruk tersebut dianggap sebagai pengganggu atas kenyamanan orang lain di lingkungan sekitarnya.

- d. Pernyataan nomor 4 berbunyi “Saya mengancam lawan main saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 8 Jumlah Pemain *Game Online* yang Melakukan Ancaman

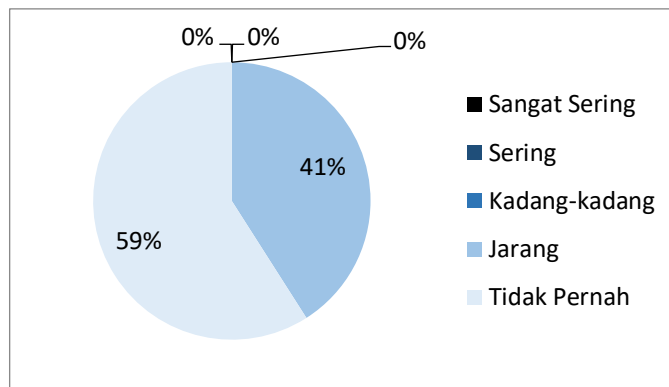


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden, sangat sering 0 orang (0%), sering 1 orang (1%), kadang-kadang 1 orang (1%), jarang 38 orang (46%), dan tidak pernah 43 orang (52%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden tidak pernah memberi ancaman kepada lawan main ketika bermain *game online*. Adanya ancaman dari seseorang untuk orang lain merupakan sebuah tindakan yang tidak baik. Ia akan merasakan hidupnya tidak tenang karena mendapat ancaman tersebut. Hal ini menjadikan seseorang akan terganggu saat melakukan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sebaiknya menghindari tindakan tersebut karena dapat mengganggu ketenangan hidup seseorang dan menjadikannya tidak fokus untuk melakukan sesuatu yang sedang ia kerjakan.

- e. Pernyataan nomor 5 berbunyi “Saya memukul orang lain yang mengganggu saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 9 Jumlah Pemain Game Online yang Melakukan Pukulan

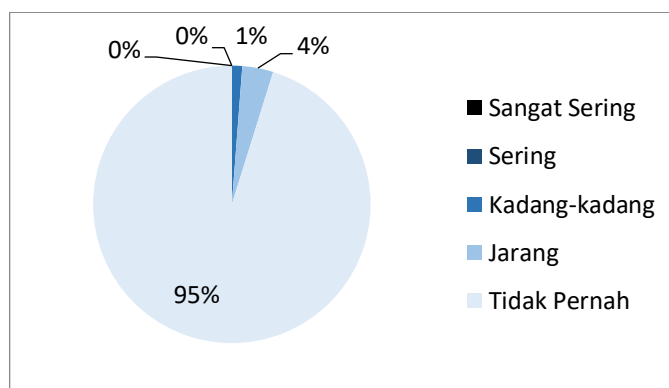


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering, sering, dan kadang-kadang (0%), 34 orang menjawab jarang (41%), dan 49 orang menjawab tidak pernah (59%). Sehingga hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden tidak pernah melakukan pukulan kepada lawan main saat bermain *game online*. Apabila seseorang sering memukul orang lain maka dampak buruknya yaitu menjadikan orang lain tidak ingin berteman dengannya. Sehingga ia akan dijauhi oleh teman dan orang di sekitarnya akibat dari perbuatannya tersebut. Oleh karena itu sebaiknya hindari perbuatan buruk tersebut karena dapat membuat pelaku dikucilkan dari lingkungannya.

- f. Pernyataan nomor 6 berbunyi “Saya mendorong orang lain yang mengganggu saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 10 Jumlah Pemain Game Online yang Mendorong

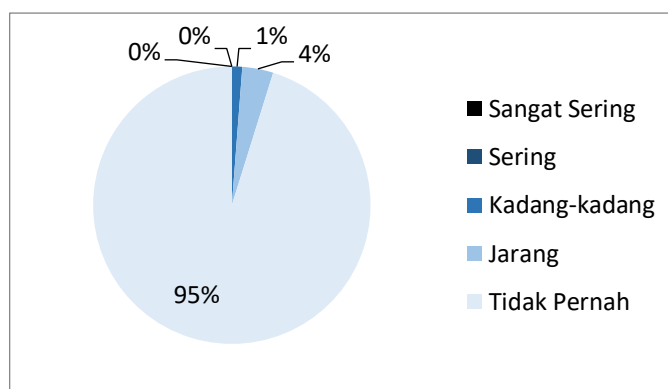


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering dan sering (0%), kadang-kadang 1 orang (1%), jarang 3 orang (4%), dan tidak pernah 79 orang (95%). Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa mayoritas responden tidak pernah mendorong lawan main saat bermain *game online*.

- g. Pernyataan nomor 7 berbunyi “Saya berkelahi dengan lawan main saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 11 Jumlah Pemain Game Online yang Berkelahi

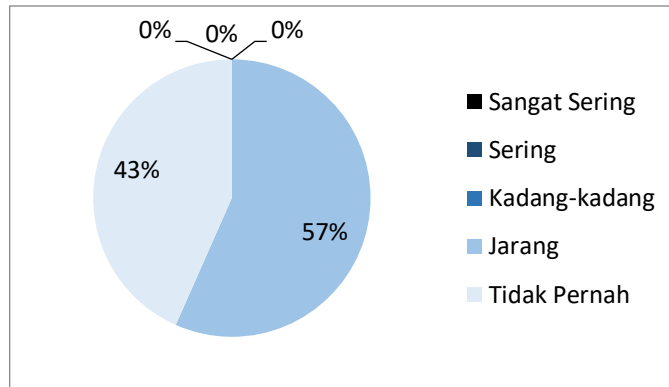


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering dan sering (0%), 1 orang menjawab kadang-kadang (1%), 3 orang menjawab jarang (4%), dan 79 orang menjawab tidak pernah (95%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden tidak pernah melakukan perkelahian dengan lawan main saat bermain *game online*. Jika terjadi perkelahian yang disebabkan karena bermain *game online* maka akan mengganggu keamanan dan kenyamanan lingkungan sekitar. Lingkungan akan dianggap tidak baik ketika ada seseorang atau sekelompok orang melakukan perbuatan yang tidak baik pada wilayah tersebut. Jika terjadi kesalahpahaman antar individu diselesaikan dengan baik tanpa kekerasan, sehingga tidak akan mengganggu orang lain yang ada di lingkungan sekitar.

- h. Pernyataan nomor 8 berbunyi “Saya merusak barang milik orang lain saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 12 Jumlah Pemain *Game Online* yang Melakukan Perusakan

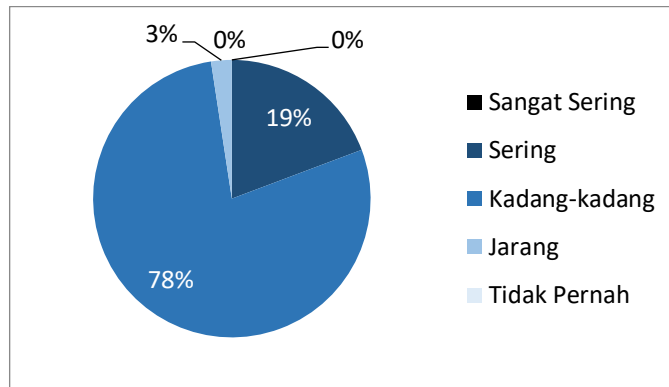


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering, sering, dan kadang-kadang (0%), 47 orang menjawab jarang (57%), dan 36 orang menjawab tidak pernah (43%). Hasil dari gambar di atas memperlihatkan bahwa mayoritas responden jarang merusak barang saat sedang bermain *game online*. Seseorang yang melakukan perusakan terhadap barang milik orang lain maka akan membuat orang lain tersebut mengalami kerugian. Hal ini sebaiknya dihindari karena dapat mengganggu keamanan lingkungan sekitar. Jika seseorang telah merusak barang milik orang lain sebaiknya diganti dan harus tanggung jawab atas apa yang ia lakukan.

- i. Pernyataan nomor 9 berbunyi “Saya mengalami kesulitan untuk mengendalikan emosi saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 13 Jumlah Pemain *Game Online* yang Mengalami Kesulitan Mengendalikan Emosi

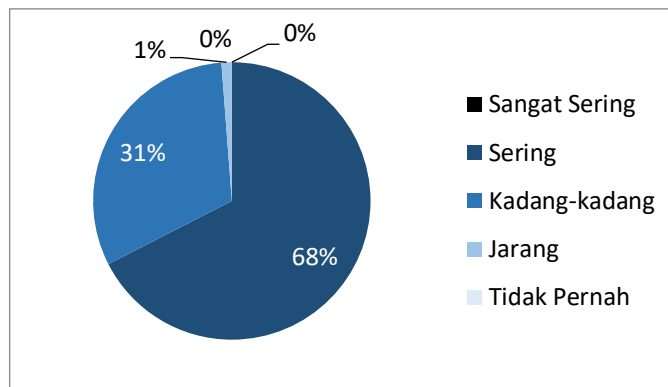


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering (0%), sering 16 orang (19%), kadang-kadang 65 orang (78%), jarang 2 orang (3%), dan tidak pernah 0 orang (0%). Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden menjawab kadang-kadang merasa sulit untuk mengendalikan emosinya. Emosi yang berlebihan dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Seseorang yang sulit untuk mengendalikan emosinya dapat dijauhi oleh lingkungan sekitar karena ia bisa tiba-tiba akan melakukan hal-hal yang tidak baik. Sehingga orang lain akan merasa tidak aman jika berada didekatnya karena bisa jadi orang lain tersebut akan menjadi target kemarahannya.

- j. Pernyataan nomor 10 berbunyi “Saya kesal dengan orang lain yang mengganggu saat bermain *game online*”.

Gambar 5. 14 Jumlah Pemain *Game Online* yang Kesal Jika Diganggu

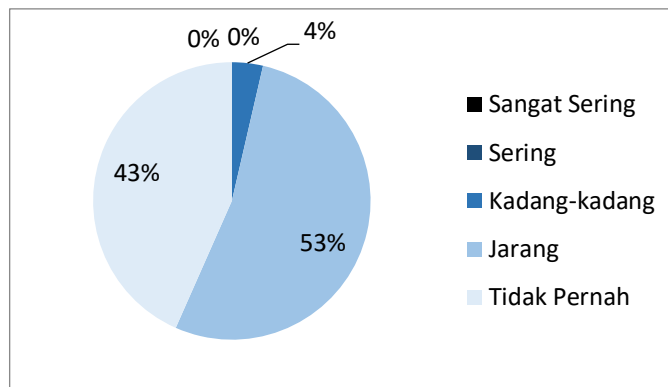


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering (0%), 56 orang menjawab sering (68%), 26 orang menjawab kadang-kadang (31%), 1 orang menjawab jarang (1%), dan 0 orang menjawab tidak pernah (0%). Sehingga dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden sering merasa kesal dengan lawan main yang mengganggu ketika bermain *game online*. Seseorang yang menunjukkan rasa kesal jika ada orang lain yang mengganguya dapat di jauhi oleh orang lain karena bisa jadi si pengganggu akan takut, dan untuk orang lain yang suka mengganggu pun dapat di jauhi oleh temannya karena melakukan candaan yang berlebihan. Sebaiknya jangan melakukan perbuatan tersebut karena kemungkinan seseorang sedang fokus dalam bermain *game online*.

- k. Pernyataan nomor 11 berbunyi “Saya dianggap oleh lawan main sebagai seorang pemaarah”.

Gambar 5. 15 Jumlah Pemain *Game Online* yang Dianggap Pemarah

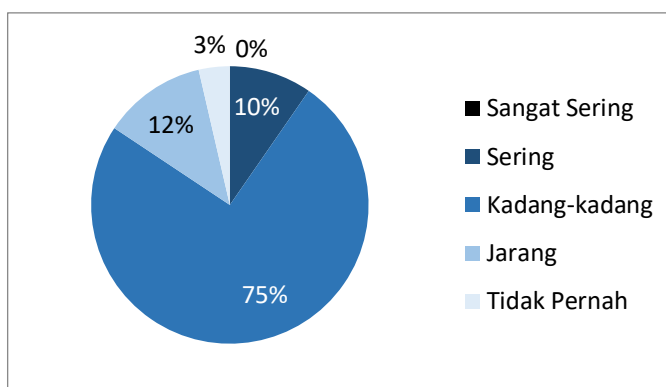


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering dan sering (0%), 3 orang menjawab kadang-kadang (4%), 44 orang menjawab jarang (53%), dan 36 orang menjawab tidak pernah (43%). Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden saat memainkan *game online* jarang dianggap seorang pemarah oleh lawan main. Orang yang mudah marah maka ia bisa jadi akan dibenci oleh orang lain. Sehingga dampaknya sangat buruk bagi kehidupan sehari-hari, yaitu putusnya hubungan sosial. Sebagai makhluk sosial tentu tidak mudah untuk melakukan segalanya sendirian, karena pasti akan meminta bantuan kepada orang lain meskipun kamu dapat melakukannya sendiri. Seorang pemarah juga dapat dikucilkan dari lingkungan sekitar karena dapat membuat orang lain merasa tidak tenteram. Oleh karena itu sebaiknya jangan mudah marah, dan harus selalu sabar ketika terjadi masalah.

1. Pernyataan nomor 12 berbunyi “Saya merasa cemburu dengan lawan main yang menang dalam permainan *game online*”.

Gambar 5. 16 Jumlah Pemain *Game Online* yang Merasa Cemburu

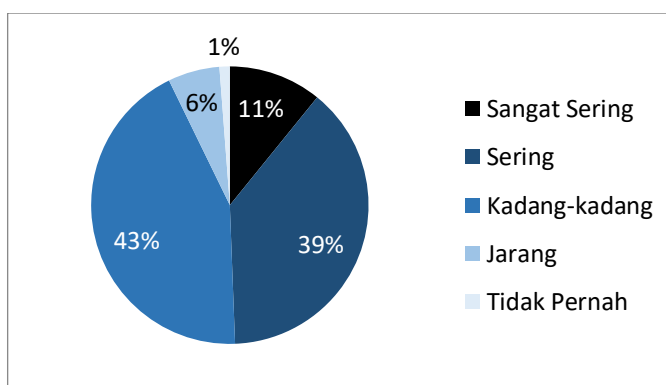


Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Dapat dilihat pada gambar di atas, dari 83 responden 0 orang menjawab sangat sering (0%), sering 8 orang (10%), kadang-kadang 62 orang (75%), jarang 10 orang (12%), dan tidak pernah 3 orang (3%). Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa mayoritas responden kadang-kadang merasa cemburu saat lawan main dapat memenangkan sebuah permainan. Orang yang sering merasa cemburu dapat di jauhi oleh orang di sekitarnya, hal ini karena ia tidak akan senang melihat orang lain merasakan kebahagiaan. Jika tidak dibatasi tentunya akan merugikan diri sendiri bahkan dapat merugikan orang lain. Kerugian tersebut terjadi karena ia sibuk memikirkan orang lain.

- m. Pernyataan nomor 13 berbunyi “Saya menertawakan lawan main yang kalah saat memainkan permainan dalam *game online*”.

Gambar 5. 17 Jumlah Pemain *Game Online* yang Menertawakan Lawan



Sumber: data diolah menggunakan Ms. Excel

Berdasarkan gambar di atas, dari 83 responden, sangat sering 9 orang (11%), sering 32 orang (39%), kadang-kadang 36 orang (43%), jarang 5 orang (6%), dan tidak pernah 1 orang (1%). Dari gambar di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar responden kadang-kadang menertawakan lawan main yang kalah dalam permainan *game online*. Seseorang yang dengan gampangnya meremehkan orang lain maka kemungkinan ia akan dibenci, bahkan korban bisa saja balas dendam kepada pelaku karena merasa sakit hati. Bisa jadi pelaku juga akan di jauhi oleh orang di lingkungan sekitar

B. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas untuk menguji 14 pertanyaan yang terdiri dari 1 pertanyaan variabel *game online* dan 13 pertanyaan variabel perilaku agresif. Uji validitas dihitung menggunakan aplikasi SPSS, menggunakan teknik *Pearson Correlation*. Kriteria pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > 0,181$, maka butir-butir soal dapat dikatakan valid, dan sebaliknya.

Tabel 5. 1 Hasil Uji Validitas

| No | Pernyataan | r_{hitung} | r_{tabel} | Hasil |
|----|---|--------------|-------------|-------|
| 1 | Berapa jam anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? | 0,673 | 0,181 | Valid |
| 2 | Saya berkata kasar kepada orang lain saat bermain <i>game online</i> . | 0,824 | 0,181 | Valid |
| 3 | Saya melakukan perdebatan dengan lawan main saat bermain <i>game online</i> . | 0,425 | 0,181 | Valid |
| 4 | Saya mencaci maki lawan main saat bermain <i>game online</i> . | 0,434 | 0,181 | Valid |
| 5 | Saya mengancam lawan main saat bermain <i>game online</i> . | 0,517 | 0,181 | Valid |

| | | | | |
|----|---|-------|-------|-------|
| 6 | Saya memukul orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | 0,434 | 0,181 | Valid |
| 7 | Saya mendorong orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | 0,289 | 0,181 | Valid |
| 8 | Saya berkelahi dengan lawan main saat bermain <i>game online</i> . | 0,384 | 0,181 | Valid |
| 9 | Saya merusak barang milik orang lain saat bermain <i>game online</i> . | 0,209 | 0,181 | Valid |
| 10 | Saya mengalami kesulitan untuk mengendalikan emosi saat bermain <i>game online</i> . | 0,435 | 0,181 | Valid |
| 11 | Saya merasa kesal dengan orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | 0,238 | 0,181 | Valid |
| 12 | Saya dianggap oleh lawan main sebagai seorang pemaarah. | 0,765 | 0,181 | Valid |
| 13 | Saya merasa cemburu dengan lawan main yang menang dalam permainan <i>game online</i> . | 0,442 | 0,181 | Valid |
| 14 | Saya menertawakan lawan main yang kalah saat memainkan permainan dalam <i>game online</i> . | 0,488 | 0,181 | Valid |

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa butir soal yang disajikan pada variabel X dan variabel Y dinyatakan valid, hal ini karena semua nilai $r_{hitung} > 0,181$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal variabel X dan variabel Y dinyatakan lolos dari uji validitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dipakai guna mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian, jika data yang diperoleh sesuai dengan bukti yang ada,

maka hasilnya selalu sama meskipun diambil berulang-ulang. Uji reliabilitas diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan pengambilan keputusan jika nilai *Cronbach's Alpha* > 60% atau 0,6, maka butir-butir soal reliabel.

Tabel 5. 2 Hasil Output SPSS Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .692 | 14 |

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,692, yang artinya data pada variabel *X* dan variabel *Y* reliabel dikarenakan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

C. Hasil Uji Asumsi/Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari responden berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu jika nilai sig. > 0,05, yang artinya data terdistribusi normal.

Tabel 5. 3 Hasil Output SPSS Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 83 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.30718465 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .097 |
| | Positive | .097 |
| | Negative | -.064 |

| | |
|------------------------|-------------------|
| Test Statistic | .097 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .053 ^c |

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Dapat dilihat pada tabel di atas memperoleh nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,053. Maka data pada penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal karena $0,053 > 0,05$.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah garis regresi antara variabel X dan Y membentuk garis linier atau tidak, dengan kriteria pengambilan keputusan jika $F_{hitung} < 3,959$, maka kedua variabel berpola linier.

Tabel 5. 4 Hasil Output SPSS Uji Linieritas

| ANOVA Table | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Perilaku Agresif * Game Online | Between Groups | (Combined) | 207.512 | 7 | 29.645 | 2.745 | .014 |
| | | Linearity | 120.597 | 1 | 120.597 | 11.167 | .001 |
| | | Deviation from Linearity | 86.914 | 6 | 14.486 | 1.341 | .250 |
| | Within Groups | | 809.958 | 75 | 10.799 | | |
| | Total | | 1017.470 | 82 | | | |

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa F_{hitung} memperoleh nilai sebesar 1,341, hal ini berarti nilai $F_{hitung} < 3,959$. Sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa variabel X dan variabel Y berpola linier.

D. Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan Kec./Kab. Pemalang

Regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel *game online* terhadap variabel perilaku agresif.

1. Penyusunan Model Regresi

Berikut merupakan tabel analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini:

Tabel 5. 5 Analisis Regresi Linier sederhana

| Coefficients ^a | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 25.146 | 1.137 | | 22.122 | .000 |
| Game Online | .676 | .205 | .344 | 3.300 | .001 |

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditulis ke dalam persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$\text{Perilaku Agresif} = 25,146 + 0,676 \text{ Game Online}$$

2. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji apakah variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat. Hipotesis yang diajukan pada uji F yaitu sebagai berikut:

H_1 : Variabel *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja Desa Sungapan.

H_0 : Variabel *game online* tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja Desa Sungapan.

Tabel 5. 6 Hasil Output SPSS Uji F

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 120.597 | 1 | 120.597 | 10.892 | .001 ^b |
| | Residual | 896.873 | 81 | 11.073 | | |
| | Total | 1017.470 | 82 | | | |

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

b. Predictors: (Constant), Game Online

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Dasar penentuan pada uji F yaitu jika nilai sig. < 0,05 maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,001, sehingga dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan.

3. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji seberapa jauh variabel *X* mempengaruhi variabel *Y*. Hipotesis yang diajukan pada uji t yaitu sebagai berikut:

H_1 : Variabel bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja Desa Sungapan.

H_0 : Variabel bermain *game online* tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja Desa Sungapan.

Tabel 5. 7 Hasil Output SPSS Uji t

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|-------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 25.146 | 1.137 | | 22.122 | .000 |
| | Game Online | .676 | .205 | .344 | 3.300 | .001 |

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Hipotesis uji t dapat diterima jika nilai sig. < 0,05. Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0,001, yang berarti nilai signifikansi < 0,05. Kesimpulannya adalah variabel bermain *game online* berpengaruh terhadap variabel perilaku agresif.

4. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y . Jika nilai R^2 mendekati 1 maka variabel X memberi hampir seluruh informasi yang digunakan untuk memprediksi variabel Y , dan sebaliknya.

Tabel 5. 8 Hasil Output SPSS Koefisien Determinasi

| Model Summary ^b | | | | |
|----------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .344 ^a | .119 | .108 | 3.328 |

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Agresif

Sumber: data dianalisis menggunakan SPSS.

Dapat dilihat pada di atas, perolehan nilai R sebesar 0,344, artinya tingkat korelasi antara variabel bebas dan variabel terikat sangat lemah. Sedangkan R^2 memperoleh nilai 0,119, yang artinya kemampuan variabel bermain *game online* dalam mempengaruhi variabel perilaku agresif sebesar 11,9%, sedangkan 88,1% lainnya dijelaskan oleh variabel lain.

E. Pembahasan

1. Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Desa Sungapan Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang. Hasil uji F dan uji t menunjukkan nilai sig. yang diperoleh sebesar 0,001, maka dapat disimpulkan bahwa $0,001 < 0,05$. Dapat dikatakan bahwa variabel bebas mengenai durasi bermain *game online* berpengaruh terhadap variabel terikat yakni perilaku agresif. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti yang menyatakan bahwa H_1 dapat diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$. Namun, variabel *game online* hanya mempengaruhi variabel perilaku agresif dengan tingkat keterpengaruhan sangat rendah, yaitu 11,9%. Hal ini karena 88,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Misalnya lingkungan sosial, lingkungan sekolah, pola asuh keluarga, dan teman sebaya.

Tingkat keterpengaruhan variabel *game online* sangat rendah terhadap perilaku agresif karena remaja sebagai pemain *game* di Desa Sungapan merasa bosan/jenuh terhadap aktivitas sehari-harinya. Karena sebagian besar dari pemain *game* di Desa Sungapan adalah remaja yang masih duduk di bangku sekolah, sehingga ketika pulang dari aktivitas di sekolah, mereka akan memilih bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya, dengan demikian rasa bosan tersebut akan teralihkan. Selain itu, mereka mengikuti trend yang sedang terjadi di Desa Sungapan di kalangan remaja, yang awalnya hanya mencoba saja kemudian menjadi ketagihan dan akhirnya terus-menerus bermain *game online*.

Dalam bermain *game online* terjadi interaksi antar pemain, dimana interaksi ini terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Menurut Soejono Soekanto, interaksi sosial merupakan sebuah proses yang memiliki hubungan dengan berbagai cara berhubungan, baik sesama individu maupun kelompok (Soekanto, 2012). Jadi, interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok,

atau kelompok dengan kelompok. Ciri-ciri interaksi sosial menurut Charles P. Lomms yaitu jumlah pelaku lebih dari satu orang, terdapat komunikasi antar pelaku, terdapat suatu dimensi waktu yang meliputi masa lalu, kini, dan yang akan datang, dan terdapat tujuan-tujuan tertentu (Taneko, 1984).

2. Interaksi Antar Pemain *Game Online*

Dikatakan terjadi interaksi sosial apabila memenuhi beberapa syarat (Asri, 2011), yaitu sebagai berikut:

a. Kontak Sosial

Kontak sosial merupakan hubungan yang tercipta antara pihak satu dengan pihak yang lain dan merupakan awal terjadinya interaksi sosial. Masing-masing pihak saling bereaksi meskipun tidak bersentuhan secara fisik. Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk, yaitu antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

b. Komunikasi Sosial

Komunikasi sosial merupakan suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi pada diri seseorang dengan tujuan tertentu. Tindakan tersebut terjadi secara berurutan dan membentuk pesan yang menciptakan ide atau gagasan. Setiap komunikasi yang dilakukan oleh aktor memiliki tujuan tertentu, artinya komunikasi yang dilakukan sesuai dengan keinginan dan kepentingannya dengan cara berhubungan dengan orang lain.

Interaksi dapat terjadi antar pemain *game online*, mereka dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam permainan karena pada *game online* terdapat komponen yang membuat para pemainnya bisa saling berinteraksi secara virtual. Terdapat beberapa faktor yang menciptakan interaksi antar pemain *game online*, seperti transaksi jual beli, informasi mengenai *game*, dan sebagainya. Selain itu juga tidak sedikit dari mereka yang memiliki perilaku agresif verbal. Misalnya ketika mereka sedang emosi karena permainannya mengalami kekalahan akan berkata kasar

kepada tim atau lawan mainnya melalui media obrolan yang terdapat di dalam *game* tersebut.

Terdapat beberapa bentuk interaksi sosial yang terjadi antar pemain *game online*, yaitu sebagai berikut:

a. Kerja Sama

Kerja sama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan Bersama. Implementasi kerja sama dalam bermain *game online* dilakukan bagi para pemain yang telah membentuk sebuah tim atau kelompok. Mereka saling bekerjasama untuk mengalahkan kelompok lain. Pemain *game* bertanggung jawab atas masing-masing tugasnya dan membantu anggota timnya yang mengalami kesulitan dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu, sebelum menjalankan permainan perlu adanya komunikasi terlebih dahulu agar tercapai tujuan untuk memenangkan permainan dalam *game online* tersebut.

b. Persaingan

Persaingan merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok manusia bersaing mencari keuntungan untuk mencapai tujuan tertentu (Soekanto, 2012). Para pemain *game online* akan berlomba-lomba untuk memenangkan sebuah permainan yang sedang mereka jalankan. Sehingga mereka akan bermain *game online* dengan maksimal dan pantang menyerah supaya mendapatkan nilai yang tinggi. Hal ini yang menyebabkan para pemain akan kecanduan bermain *game online*, karena ketika belum puas terhadap pencapaiannya maka mereka akan terus menerus bermain *game online* tanpa mengenal waktu.

c. Pertikaian

Terjadinya pertikaian atau konflik antar pemain *game online* dapat disebabkan karena adanya salah satu atau beberapa pemain yang menjalankan tugasnya kurang baik. Apalagi ketika bermain secara virtual, karena pemain tidak dapat mengetahui secara langsung pemain

yang lain dan ada beberapa pemain yang kurang pandai dalam permainannya, sehingga dapat dikatakan bahwa pemain yang kurang pandai tersebut yang merusak atau mengganggu jalannya permainan.

Namun pemain *game online* justru kurang berinteraksi dengan masyarakat yang ada di dunia nyata, hal ini merupakan dampak buruk bagi kelangsungan hidupnya. Mereka cenderung akan mengasingkan diri dari kehidupan sosialnya dan sering menyendiri. Terlalu berlebihan dalam bermain *game online* dapat menjadikan pemain menyalahgunakan waktunya dan menjadi seseorang yang asing dalam kehidupan nyata sehari-hari. Karena bermain *game online* dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan yang mengakibatkan seseorang selalu ingin bermain agar memperoleh tingkatan yang tinggi. Banyak pemain *game* yang kehilangan fokusnya di dunia nyata karena kurangnya aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan tidak sedikit dari pemain *game online* yang berperilaku agresif, hal ini merupakan bentuk luapan emosi akibat dari kegagalan menghadapi musuhnya pada permainan *online* tersebut. Misalnya meluapkan emosi dengan berkata kasar kepada orang lain yang ada di sekitarnya (Safitri, 2020).

3. Dampak Bermain *Game Online* dalam Kehidupan Sosial

Dampak sosial bermain *game online* yaitu adanya ketergantungan dari individu pada *game online* dapat menjadikan seseorang kehilangan kontak dengan dunia nyata, hal ini menyebabkan seseorang kurang interaksi secara langsung. Ciri-cirinya yaitu tidak mempunyai keinginan untuk berhubungan dengan masyarakat, bahkan keluarganya sendiri (Sandy & Hidayat, 2019). Selain itu, berdasarkan observasi dampak bermain *game online* terhadap kehidupan sosial yaitu para pemain *game* di Desa Sungapan sering mengabaikan aktivitas-aktivitas sosial yang lain demi bisa bermain *game online*, misalnya tidak mengikuti gotong royong yang diadakan oleh masyarakat di lingkungan sekitar. Kehidupan masyarakat memiliki struktur dan bekerja sebagai sistem. Saling bekerja dengan menjalankan fungsinya

masing-masing yang tentunya bermanfaat dan mempunyai nilai guna bagi masyarakat, sehingga akan menciptakan hasil yang baik jika kebutuhan sosialnya terpenuhi. Selain itu juga bermain *game online* dapat mempengaruhi aktivitas ibadah seseorang. Hal ini diketahui setelah peneliti melakukan observasi dan melihat sebagian besar pemain *game* melalaikan ibadahnya, mereka terus fokus kepada permainannya sehingga melupakan waktu untuk melaksanakan sholat. Namun tidak semua pemain seperti itu, dari tujuh orang yang bermain *game* hanya ada tiga orang yang melaksanakan sholat ketika waktunya tiba. Sehingga dapat dikatakan bahwa bermain *game online* sangat mengganggu ibadah seseorang seperti menunda sholat, bahkan ada yang meninggalkan kewajibannya tersebut. Tindakan tersebut sangat tidak baik bagi kaum muslim karena telah melalaikan sholat, karena Allah SWT. berfirman dalam Q.S. Maryam : 59-60.

فَخَلَفَ مِنْ بَعدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ
 فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا (59) إِلَّا مَنْ تَابَ وَآمَنَ وَعَمِلَ صَالِحًا
 فَأُولَئِكَ يُدْخِلُونَ الْجَنَّةَ وَلَا يُظْلَمُونَ شَيْئًا (60)

Artinya : “59. Maka datanglah sesudah mereka pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan sholat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan, 60. kecuali orang yang bertaubat, beriman, dan beramal saleh, maka mereka itu akan masuk surga dan tidak dianiaya (dirugikan) sedikitpun”.

Selanjutnya yaitu bermain *game online* dapat mengganggu waktu bersama keluarga. Sebagian besar para pemain *game* tersebut selalu memainkan *game online* ketika sedang berkumpul dengan keluarganya. Apabila diajak berbicara oleh orang tua maupun anggota keluarga yang lain terkadang mereka diam saja, walaupun menjawab atas pertanyaan yang diberikan oleh anggota keluarganya, pandangan dia tetap pada layar *gadget* dan tidak menatap lawan bicaranya. Hal ini karena pandangan mereka

sedang fokus pada permainan tersebut. Jika ditegur biasanya mereka akan marah karena merasa terganggu. Namun tidak semua pemain *game online* di Desa Sungapan seperti itu, masih ada juga yang menghormati orang lain ketika sedang terjadi interaksi antar anggota keluarga.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak yang muncul dari bermain *game online* terhadap kehidupan sosial. *Pertama*, dalam aspek lingkungan sosial. Hampir semua pemain *game online* di Desa Sungapan yang enggan untuk mengikuti kegiatan-kegiatan di sekitar lingkungan tempat tinggalnya, seperti gotong royong. Hal ini karena mereka lebih memilih untuk bermain *game online* daripada kegiatan sosial yang lainnya. *Kedua*, dalam aspek ibadah. Bermain *game online* sangat mempengaruhi kegiatan ibadah seseorang terutama dalam mengerjakan shalat. Sebagian besar dari mereka akan menunda waktu shalat, bahkan meninggalkan shalat demi melanjutkan permainan tersebut. *Ketiga*, dalam aspek keluarga. Bermain *game online* juga mempengaruhi pemainnya dalam berinteraksi dengan keluarga. Meskipun sedang menghabiskan waktu dengan keluarganya, mereka juga masih tetap fokus pada permainan dan tidak menghiraukan anggota keluarga lain yang mengajaknya berbincang. Namun hanya sebagian dari pemain *game online* saja yang seperti itu.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan-tahapan pembahasan di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara variabel bermain *game online* terhadap variabel perilaku agresif pada remaja di Desa Sungapan, karena berdasarkan pada uji F dan uji t memperoleh nilai sig. 0,001, artinya $< 0,05$. Jadi, H_1 diterima, yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif.
2. Besarnya pengaruh variabel bermain *game online* terhadap perilaku agresif adalah 11,9%, sedangkan 88,1% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bermain *game online* berpengaruh sangat rendah terhadap variabel perilaku agresif. Faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif pemain *game* di Desa Sungapan seperti lingkungan masyarakat, pola asuh keluarga, dan teman sebaya. Dampak sosial yang muncul akibat dari bermain *game online* antara lain sering tidak mengikuti kegiatan yang diadakan oleh masyarakat di sekitar, melalaikan ibadahnya terutama dalam melaksanakan sholat, serta kurang perhatian terhadap keadaan di lingkungan keluarga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek, diharapkan dapat mengurangi waktu bermain *game online* dan hendaknya menggunakan waktu luang untuk melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat, seperti mengikuti kegiatan olahraga, kegiatan sekolah, dan sebagainya.

2. Bagi orang tua, hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai pengetahuan tambahan untuk memberi pengawasan dan memberi batasan waktu kepada anak-anaknya ketika bermain *game online* agar para remaja tidak terlalu berlebihan dalam memainkan *game online*.
3. Bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk mengambil topik serupa, diharapkan lebih memperluas referensi, selain itu dapat menggunakan variabel lain sehingga dapat memperoleh hasil yang bervariasi dalam menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arifin, B. S. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisandi, H. 2015. *Pemikiran Tokoh-tokoh Sosiologi dari Klasik Sampai Modern*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Asri, Ravio Patra. 2011. *Teori dan Fenomena Interaksi Sosial*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Baron, R. A., & Donn Byrne. (2003). *Psikologi Sosial*. Semarang: Erlangga.
- Chaplin, J. 2016. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cowie, A. P., 2002. *English Dictionaries for Foreign Learners: A History*. New York: Oxford University Press.
- Creswell, J. W. 2003. *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- _____. 2013. *Research Desain Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depi. 2021. *Upaya Tokoh Agama dan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menangani Remaja Berperilaku Agresif Negatif di Desa Lubuk Unen Kecamatan Merigi Kelindang Kabupaten Bengkulu Tengah*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Fatoni, Z., dkk. 2020. *Remaja dan Perilaku Berisiko di Era Digital: Penguatan Peran Keluarga*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Gainau, M. B. 2021. *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hall, C. S., & Gardner Lindzey. 1978. *Theories of Personality*. New York: John Wiley & Sons.
- Idrus, M. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Jabbar, T. N. 2014. *Hubungan Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kuncoro, M. 2018. *Metode Kuantitatif: Teori dan Aplikasi untuk Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

- Kustiawan, A. A., & Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lestari, M. A., Inayatur Rosyidah, Iva Milia Hr. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. Jombang: STIKes Insan Cendekia Medika.
- Martono, N. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mehta, C. R., & Nitin Patel. 2010. *IBM SPSS Exact Tests*. Cambridge, Massachusetts: Cytel Software Corporation and Harvard School of Public Health.
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Nugrahani, F. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nugroho, E. 2018. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press.
- Ritzer, G. 2014. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Ritzer, G., & Douglas J. Goodman. 2014. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Riyanto, S., & Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sandy, T. A., & Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: CV Multimedia Edukasi.
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Taneko, Soleman B. 1984. *Struktur dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali.
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- West, R., & Lynn H. Turner. 2017. *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal

- Adiningtiyas, S. W. 2017. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*". *Jurnal Kopasta*, 4(1), 28-40.

- Amanda, R. A. 2016. "Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda". *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Anwar, N. R., & Evi Winingsih. 2021. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal BK Unesa* 12 (1), 559-571.
- Buss, A. H., & Mark Perry. 1992. "The Aggression Questionnaire". *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Diananda, A. 2019. "Psikologi Remaja dan Permasalahannya". *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116-133.
- Fajri, C. 2012. "Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia". *Jurnal Komunikasi*, 1(5), 443-454.
- Fatima, S., & Sufiana Khatoon Malik. 2015. "*Causes of Students Aggressive Behavior at Secondary School*". *Journal of Literature, Languages and Linguistics*, 11(1), 49-65.
- Fatmawaty, R. 2017. "Memahami Psikologi Remaja". *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 55-65.
- Ferdiansa, G., & S. Neviyani. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Siswa". *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 5(2), 8-12.
- Firdaus, Y., Yulia Pebrianti & Titi Andriyani. 2018. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*". *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2 (2), 169-180.
- Griffiths, M.D., Mark N.O. Davies & Darren Chappell. 2004. "Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers". *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Handriana, I., Eti Wati & Dina Amelia. 2021. "Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur pada Remaja di Desa Baturuyuk Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun 2021". *E-Journal STIKES YPIB Majalengka*, 9(2), 168-179.
- Hasanah, U., Udi Rosida Hijrianti, & Iswinarti. 2020. "Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku Agresif pada Remaja". *Jurnal Psikologi*, 15(2), 182-191.
- Kartini, H. 2016. "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa". *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482-489.

- Kusumawardani, S. P. 2015. "Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit)". *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Lemmens, J. S., Patti M. Valkenburg, & Jochen Peter. 2009. "Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents". *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2015. "Pengembangan Game dengan Menggunakan GameEngine Game Maker". *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Masya, H., & Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 103-118.
- Maulida, A., dkk. 2020. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja". *Jurnal Motivasi*, 7(1), 105-109.
- Nurul, I., & Akmal. 2020. "Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang". *Journal of Civic Education*, 3 (1), 1-10.
- Pande, N. P., & Adijati Marheni. 2015. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta". *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Rahmawati, A., & Setia Asyanti. 2017. "Fenomena Perilaku Agresif pada Remaja dan Penanganan Secara Psikologis". *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 1-10.
- Rondo, A. A., Herlina IS Wungouw & Franly Onibala. 2019. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan". *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1-8.
- Safitri, Salsabilla Senja. 2020. "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta". *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364-376.
- Salmiati. 2015. "Perilaku Agresif dan Penanganannya (Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar)". *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 66-76.
- Sanjaya, R. 2016. "Perilaku Remaja Pecandu Game Online di Kelurahan Parittokaya Kecamatan Pontianak Selatan". *Jurnal Sosiologi*, 4(3), 1-9.
- Sirken, T., Blestina Maryorita & Agussalim. 2020. "Hubungan Frekuensi, Lama dan Tingkat Keterikatan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Sisiwa Kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura". *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 3(1), 139-144.
- Surbakti, K. 2017. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.

- Syahran, R. 2015. "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya". *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84-92.
- Syuhada, A. N., & Thriwaty Arsal. 2020. "Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus". *Solidarity: Journal of Education and Culture*, 9(1), 857-865.
- Terok, M., Tinneke Tololiu & Nanda Rompis. 2018. "Intensitas Bermain *Game Online* Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresif Siswa". *JUIPERDO*, 6(2), 83-91.
- Badre, A., dkk. 1991. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology*.
- Xu, Z., & Yufei Yuan. 2008. "The Impact Motivation and Prevention Factors on Game Addiction". *Proceeding of SIGHCI*, 46-50.
- Yee, N. 2007. "Motivations for Play in Online Games". *CyberPsychology and Behavior*, 9(6), 772-775.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya Syafia Salma, mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Antar Pemain di Desa Sungapan Kecamatan Pemasang, Kabupaten Pemasang”. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan dari Anda untuk mengisi kuesioner yang tersedia untuk mendapatkan data yang dapat menunjang penelitian saya. Saya menjamin kerahasiaan jawaban yang Anda berikan. Sehingga saya mengharapkan dan sangat menghargai kejujuran Anda dalam mengisi kuesioner ini. Karena setiap jawaban yang Anda berikan sangat bermanfaat bagi saya. Atas kesediaan dan kerjasamanya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kuesioner Penelitian

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Tulislah nama, umur dan jenis kelamin Anda pada tempat yang sudah tersedia.
2. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan teliti.
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan jawaban yang sesuai.
4. Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.
5. Jawaban Anda dijamin kerahasiaannya.

Keterangan Jawaban:**SS** : Sangat Sering**S** : Sering**KK** : Kadang-Kadang**J** : Jarang**TP** : Tidak Pernah

| No | Pernyataan | Jawaban |
|----|--|---------|
| 1 | Berapa jam Anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? | |
| 2 | Apa nama <i>game online</i> yang biasa Anda mainkan? | |

| No | Pernyataan | SS | S | KK | J | TP |
|----|---|----|---|----|---|----|
| 1 | Saya berkata kasar kepada orang lain saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 2 | Saya melakukan perdebatan dengan lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 3 | Saya mencaci maki lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 4 | Saya mengancam lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 5 | Saya memukul orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 6 | Saya mendorong orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 7 | Saya berkelahi dengan lawan main saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 8 | Saya merusak barang milik orang lain saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 9 | Saya mengalami kesulitan untuk mengendalikan emosi saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 10 | Saya merasa kesal dengan orang lain yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> . | | | | | |
| 11 | Saya dianggap oleh lawan main sebagai seorang pemarah. | | | | | |
| 12 | Saya merasa cemburu dengan lawan main yang menang dalam permainan <i>game online</i> . | | | | | |
| 13 | Saya menertawakan lawan main yang kalah saat memainkan permainan dalam <i>game online</i> . | | | | | |

Lampiran 2. Data Responden

| Res | Total X | Total Y |
|-----|---------|---------|
| 1 | 4 | 26 |
| 2 | 6 | 28 |
| 3 | 7 | 34 |
| 4 | 7 | 31 |
| 5 | 7 | 30 |
| 6 | 7 | 27 |
| 7 | 8 | 33 |
| 8 | 8 | 34 |
| 9 | 7 | 30 |
| 10 | 3 | 23 |
| 11 | 4 | 39 |
| 12 | 9 | 27 |
| 13 | 6 | 33 |
| 14 | 6 | 32 |
| 15 | 4 | 34 |
| 16 | 5 | 33 |
| 17 | 7 | 37 |
| 18 | 4 | 32 |
| 19 | 6 | 23 |
| 20 | 7 | 28 |
| 21 | 6 | 27 |
| 22 | 7 | 26 |

| | | |
|----|---|----|
| 23 | 7 | 26 |
| 24 | 5 | 28 |
| 25 | 6 | 27 |
| 26 | 5 | 30 |
| 27 | 4 | 25 |
| 28 | 4 | 26 |
| 29 | 7 | 31 |
| 30 | 3 | 25 |
| 31 | 6 | 31 |
| 32 | 5 | 29 |
| 33 | 8 | 30 |
| 34 | 4 | 23 |
| 35 | 6 | 29 |
| 36 | 6 | 33 |
| 37 | 5 | 25 |
| 38 | 7 | 30 |
| 39 | 5 | 25 |
| 40 | 8 | 32 |
| 41 | 5 | 33 |
| 42 | 5 | 30 |
| 43 | 4 | 25 |
| 44 | 7 | 28 |
| 45 | 4 | 27 |
| 46 | 3 | 26 |
| 47 | 7 | 26 |
| 48 | 7 | 25 |
| 49 | 4 | 27 |
| 50 | 8 | 34 |
| 51 | 5 | 32 |
| 52 | 6 | 29 |
| 53 | 5 | 32 |
| 54 | 4 | 26 |
| 55 | 3 | 24 |
| 56 | 4 | 24 |
| 57 | 5 | 30 |
| 58 | 6 | 30 |
| 59 | 6 | 29 |
| 60 | 6 | 25 |

| | | |
|----|---|----|
| 61 | 5 | 34 |
| 62 | 9 | 29 |
| 63 | 2 | 25 |
| 64 | 6 | 25 |
| 65 | 5 | 27 |
| 66 | 7 | 28 |
| 67 | 8 | 32 |
| 68 | 8 | 32 |
| 69 | 2 | 26 |
| 70 | 2 | 26 |
| 71 | 3 | 29 |
| 72 | 2 | 25 |
| 73 | 3 | 29 |
| 74 | 3 | 33 |
| 75 | 3 | 26 |
| 76 | 4 | 35 |
| 77 | 3 | 30 |
| 78 | 3 | 26 |
| 79 | 3 | 26 |
| 80 | 4 | 31 |
| 81 | 4 | 24 |
| 82 | 4 | 25 |
| 83 | 3 | 25 |

Lampiran 3. Hasil Output SPSS Uji Validitas

| Correlations | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|-----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| | | X1 | Y1 | Y2 | Y3 | Y4 | Y5 | Y6 | Y7 | Y8 | Y9 | Y10 | Y11 | Y12 | Y13 | Total |
| X1 | Pearson | 1 | .585 | .174 | .143 | .093 | .115 | - | .041 | - | .038 | - | .295 | .183 | .417 | .673 |
| | Correlation | | ** | | | | | .101 | | .012 | | .148 | ** | | ** | ** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 | .116 | .198 | .401 | .299 | .361 | .711 | .913 | .731 | .181 | .007 | .099 | .000 | .000 |
| N | | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y1 | Pearson | .585 | 1 | .372 | .311 | .372 | .312 | .262 | .328 | .043 | .322 | .084 | .687 | .348 | .293 | .824 |
| | Correlation | ** | | ** | ** | ** | ** | * | ** | | ** | | ** | ** | ** | ** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 |
| N | | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------|-------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------|-------|--------|
| | Sig. (2-tailed) | .000 | | .001 | .004 | .001 | .004 | .017 | .002 | .701 | .003 | .451 | .000 | .001 | .007 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y2 | Pearson Correlation | .174 | .372** | 1 | .136 | .445** | -.053 | .293** | .432** | -.054 | .128 | -.064 | .430** | .008 | -.042 | .425** |
| | Sig. (2-tailed) | .116 | .001 | | .220 | .000 | .633 | .007 | .000 | .627 | .250 | .565 | .000 | .940 | .705 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y3 | Pearson Correlation | .143 | .311** | .136 | 1 | .395** | .143 | .196 | .124 | .020 | .075 | -.007 | .298** | .161 | .134 | .434** |
| | Sig. (2-tailed) | .198 | .004 | .220 | | .000 | .196 | .076 | .266 | .858 | .499 | .947 | .006 | .145 | .226 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y4 | Pearson Correlation | .093 | .372** | .445** | .395** | 1 | .099 | .318** | .246* | .151 | .177 | .103 | .444** | .247* | -.007 | .517** |
| | Sig. (2-tailed) | .401 | .001 | .000 | .000 | | .372 | .003 | .025 | .173 | .110 | .353 | .000 | .025 | .950 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y5 | Pearson Correlation | .115 | .312** | -.053 | .143 | .099 | 1 | .082 | -.004 | .284** | .466** | .269* | .418** | .135 | .132 | .434** |
| | Sig. (2-tailed) | .299 | .004 | .633 | .196 | .372 | | .461 | .970 | .009 | .000 | .014 | .000 | .223 | .233 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y6 | Pearson Correlation | -.101 | .262* | .293** | .196 | .318** | .082 | 1 | .552** | .014 | .113 | .144 | .303** | .034 | .021 | .289** |
| | Sig. (2-tailed) | .361 | .017 | .007 | .076 | .003 | .461 | | .000 | .897 | .309 | .195 | .005 | .757 | .848 | .008 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y7 | Pearson Correlation | .041 | .328** | .432** | .124 | .246* | -.004 | .552** | 1 | -.071 | .211 | .144 | .379** | .106 | .126 | .384** |
| | Sig. (2-tailed) | .711 | .002 | .000 | .266 | .025 | .970 | .000 | | .523 | .056 | .195 | .000 | .341 | .257 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | |
| Y8 | Pearson | - | .043 | - | .020 | .151 | .284 | .014 | - | 1 | .228 | .286 | .204 | - | - | .209 |
| | Correlation | .012 | | .054 | | | ** | | .071 | | * | ** | | .060 | .100 | |
| | Sig. (2-tailed) | .913 | .701 | .627 | .858 | .173 | .009 | .897 | .523 | | .038 | .009 | .064 | .589 | .367 | .057 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y9 | Pearson | .038 | .322 | .128 | .075 | .177 | .466 | .113 | .211 | .228 | 1 | .431 | .426 | .157 | .026 | .435 |
| | Correlation | | ** | | | | ** | | | * | | ** | ** | | | ** |
| | Sig. (2-tailed) | .731 | .003 | .250 | .499 | .110 | .000 | .309 | .056 | .038 | | .000 | .000 | .157 | .819 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y10 | Pearson | - | .084 | - | - | .103 | .269 | .144 | .144 | .286 | .431 | 1 | .341 | .053 | - | .238 |
| | Correlation | .148 | | .064 | .007 | | * | | | ** | ** | | ** | | .015 | * |
| | Sig. (2-tailed) | .181 | .451 | .565 | .947 | .353 | .014 | .195 | .195 | .009 | .000 | | .002 | .634 | .895 | .030 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y11 | Pearson | .295 | .687 | .430 | .298 | .444 | .418 | .303 | .379 | .204 | .426 | .341 | 1 | .248 | .215 | .765 |
| | Correlation | ** | ** | ** | ** | ** | ** | ** | ** | | ** | ** | | * | | ** |
| | Sig. (2-tailed) | .007 | .000 | .000 | .006 | .000 | .000 | .005 | .000 | .064 | .000 | .002 | | .024 | .051 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y12 | Pearson | .183 | .348 | .008 | .161 | .247 | .135 | .034 | .106 | - | .157 | .053 | .248 | 1 | .329 | .442 |
| | Correlation | | ** | | | * | | | | .060 | | * | | ** | ** | |
| | Sig. (2-tailed) | .099 | .001 | .940 | .145 | .025 | .223 | .757 | .341 | .589 | .157 | .634 | .024 | | .002 | .000 |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |
| Y13 | Pearson | .417 | .293 | - | .134 | - | .132 | .021 | .126 | - | .026 | - | .215 | .329 | 1 | .488 |
| | Correlation | ** | ** | .042 | | .007 | | | | .100 | | .015 | | ** | ** | |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .007 | .705 | .226 | .950 | .233 | .848 | .257 | .367 | .819 | .895 | .051 | .002 | .000 | |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|----|
| Tot | Pearson | .673 | .824 | .425 | .434 | .517 | .434 | .289 | .384 | .209 | .435 | .238 | .765 | .442 | .488 | 1 |
| al | Correlat | ** | ** | ** | ** | ** | ** | ** | ** | | ** | * | ** | ** | ** | |
| | ion | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Sig. (2- | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .008 | .000 | .057 | .000 | .030 | .000 | .000 | .000 | |
| | tailed) | | | | | | | | | | | | | | | |
| | N | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 | 83 |

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Syafia Salma
Tempat dan Tanggal Lahir : Pemalang, 24 Januari 2000
Alamat : Jl. Cendana, Desa Sungapan, Kec./Kab. Pemalang
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Email : syfiasalma24@gmail.com
Pendidikan : TK Pertiwi Panti Rahayu
: SD Negeri 02 Sungapan
: SMP Negeri 2 Taman
: MA Negeri 2 Kulon Progo

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 21 Maret 2023

Syafia Salma