

**PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS
TERHADAP AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1
PURWODADI YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S. Psi)**



**Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq
1907016137**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN



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

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

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini

Judul : PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS
TERHADAP AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1
PURWODADI YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

Penulis : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq
NIM : 1907016137
Jurusan : Psikologi

Telah diuji dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu psikologi.

Semarang, 02 Oktober 2023

DEWAN PENGUJI

Penguji I

H. Moh Arifin, S.Ag., M.Hum
NIP. 197110121997031002

Penguji II

Nadva Arivani H. N., M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

Penguji III

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

Penguji IV

Dewi Khurun Aini, S. Pd.L., M.A.
NIP. 198605232018012002

Pembimbing I

Dr. Nikmah Rochmawati, M.Si
NIP. 198002202016012901

Pembimbing II

Nadva Arivani H. N., M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq

NIM : 1907016137

Program studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS
TERHADAP AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1
PURWODADI YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

Merupakan hasil penelitian/karya asli penulis, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 28 September 2023



Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq

NIM. 1907016137

NOTA PEMBIMBING I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76133370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

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

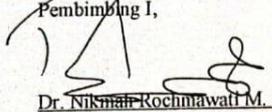
Judul : PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS TERHADAP
AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1 PURWODADI YANG
BERMAIN *GAME ONLINE*

Nama : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq
NIM : 1907016137
Jurusan : Psikologi

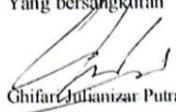
Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,


Dr. Nikmah Rochmawati M. Si
NIP. 198002202016012901

Semarang, 20 September 2023
Yang bersangkutan


Ghifari Julianizar Putra A. R
NIM. 1907016137

NOTA PEMBIMBING II



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

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Assalamu'alaikum. wr. wb.

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

Judul : PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS TERHADAP
AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1 PURWODADI YANG
BERMAIN *GAME ONLINE*

Nama : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq

NIM : 1907016137

Jurusan : Psikolog

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

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Nadya Ariyani Hasanah N, S. Psi., M. Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032019

Semarang, 19. Sept. 2023
Yang bersangkutan

Ghifari Julianizar Putra A. R
NIM. 1907016137

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan kebijaksanaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *Game Online*” dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kami Nabi Agung Muhammad SAW, yang selalu kami nantikan syafa’atnya di yaumul akhir.

Penyusunan skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) dari Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Selesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang turut berperan dalam melancarkan proses penelitian. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kebijaksanaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Prof. Dr. Kh. Imam Taufiq, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Prof. Dr. Syamsul Ma’arif, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Ibu Wening Wihartati, S. Psi., M. Si, selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

5. Ibu Dr. Nikmah Rochmawati, M.Si, selaku pembimbing I sekaligus dosen wali yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendampingi, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Nadya Ariyani Hasanah Nuriyyatiningrum, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendampingi, membimbing, dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmunya serta membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
8. Kepada siswa-siswi SMA N 1 Purwodadi yang berkenan menjadi responden dan menjadi subjek dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Semarang, 28 September 2023



Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq

NIM. 1907016137

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh penulis kepada:

1. Almameter Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang
2. Ibu Dr. Nikmah Rochmawati, M.Si, selaku pembimbing I sekaligus dosen wali yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendampingi, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nadya Ariyani Hasanah Nuriyyatiningrum, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendampingi, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada keluarga tercinta, Ibu Iva Dwi Susyanti, Alm. Bapak Moh. Bukhori, Rivanza Meindra Putra Alfiatur Rahman, Najaha Magistera Haidar Rasyid Al Bukhori yang senantiasa mendoakan, menyayangi, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis.
5. Kepada teman-teman penulis, Fina Syifaatu Makhshush, Adam Kusuma, Punai Puti Osama Azzahra, Hana Rifatul Umamah, Pradipta Pradaswari, dan Luthfia Maratush Sholeha yang telah menemani dan memberikan motivasi, dukungan, doa, serta semangatnya kepada penulis hingga saat ini.
6. Kepada teman-teman KBBI, Anindya Raihan Bhagaskara, Chrismawan Bagus Handoko, Lintang Pangestu, Irfan Jindi, Rizqi Ulin Nuha, dan Mochamad Wasis Wicaksono yang telah menemani penulis berbagi ilmu, suka duka, dan cerita selama masa perkuliahan.
7. Kepada teman-teman Myoope, Wildan Roisakbar, Willy Ado Wicaksono, Selfino Reynald Bharuddin, Dimas Wahyu Pratama, dan Fitri Nia Kurniasih yang telah menemani penulis meredakan kejenuhan saat penyusunan skripsi.

8. Kepada seluruh teman-teman Will of D yang telah menemani dan berbagi ilmu selama proses perkuliahan.
9. Kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini dan tidak dapat penulis sebutkan satu-satu namanya.
10. Kepada Windah Basudara yang telah menemani dan memberikan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi dengan tontonan *live streaming* di *Youtube channel* Windah Basudara.
11. Kepada diri penulis sendiri yang sudah berjuang dengan sepenuh hati, seluruh raga, dan juga tidak menyerah sampai saat ini.

MOTTO

إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

“Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidupku, dan matiku semata-mata hanya untuk Allah, Tuhan seluruh alam”.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING I.....	iv
NOTA PEMBIMBING II	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Keaslian Penelitian	10
BAB II.....	15
A. Agresivitas Verbal	15
B. Kematangan Emosi.....	28
C. Konformitas.....	36
D. Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal.....	43
E. Hipotesis	48
BAB III	50
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	50
B. Variabel dan Definisi Operasional	50
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Validitas dan Reliabilitas.....	54

F. Analisis Data	59
BAB IV	62
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Deskripsi Subjek.....	62
2. Kategoriasasi Variabel Penelitian.....	63
3. Hasil Uji Asumsi	67
4. Hasil Uji Hipotesis	71
B. Pembahasan	73
BAB V.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Skor Penelitian.....	53
Tabel 3. 2 Blueprint skala agresivitas verbal	53
Tabel 3. 3 Blueprint skala kematangan emosi	54
Tabel 3. 4 Blueprint skala konformitas	54
Tabel 3. 5 Blueprint Skala Agresivitas Verbal setelah Uji Coba.....	56
Tabel 3. 6 Blueprint Skala Kematangan Emosi setelah Uji Coba.....	57
Tabel 3. 7 Blueprint Skala Konformitas setelah Uji Coba.....	58
Tabel 3. 8 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Agresivitas Verbal	58
Tabel 3. 9 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Kematangan Emosi.....	59
Tabel 3. 10 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Konformitas	59
Tabel 4. 1 Distribusi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
Tabel 4. 2 Distribusi Subjek Berdasarkan Usia	63
Tabel 4. 3 Deskripsi Data Variabel Penelitian	63
Tabel 4. 4 Kategori Skor Variabel Kematangan Emosi.....	64
Tabel 4. 5 Distribusi Variabel Kematangan Emosi.....	65
Tabel 4. 6 Kategori Skor Variabel Konformitas	65
Tabel 4. 7 Distribusi Variabel Konformitas	66
Tabel 4. 8 Kategorisasi Skor Variabel Agresivitas Verbal	66
Tabel 4. 9 Distribusi Variabel Agresivitas Verbal	67
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Variabel Kematangan Emosi, Konformitas, dan Agresivitas Verbal.....	68
Tabel 4. 11 Hasil Uji Linearitas Kematangan Emosi dan Agresivitas Verbal.....	69
Tabel 4. 12 Hasil Uji Linearitas Konformitas dan Agresivitas Verbal	69
Tabel 4. 13 Hasil Uji Multikolinearitas.....	71
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	72

**PENGARUH KEMATANGAN EMOSI DAN KONFORMITAS
TERHADAP AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMA N 1
PURWODADI YANG BERMAIN GAME ONLINE**

GHIFARI JULIANIZAR PUTRA ABDUL RAZAQ

ABSTRAK

Agresivitas verbal adalah perilaku yang secara sengaja dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti melalui kemampuan verbal baik perkataan maupun tulisan atau ketikan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Penelitian ini merupakan asosiasi kausalitas dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 298 dengan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* metode *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah skala agresivitas verbal, skala kematangan emosi, dan skala konformitas. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Kemudian terdapat nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,759, yang artinya kematangan emosi dan konformitas secara bersamaan mempengaruhi agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online* sebesar 75,9%, sementara 24,1% pengaruh lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata kunci: agresivitas verbal; kematangan emosi; konformitas.

ABSTRACT

Verbal aggression is behaviour that intentionally intended to injure or hurt through verbal skills, whether spoken or written or typed. This study is aims to empirically examine the influence of emotional maturity and conformity on verbal aggression in students of SMA N 1 Purwodadi that plays online games. This research's type is causality research with quantitative approach. The number of samples in this research is 298 using non-probability sampling technique with purposive sampling method. The measuring instruments used are the verbal aggression scale, emotional maturity scale, and conformity scale. The analytical method used is multiple linear regression analysis. The result of this study shown a significance value of $0.000 < 0.05$, which indicates that there is a very significant influence between emotional maturity and conformity on verbal

aggression in students of SMA N 1 Purwodadi that plays online games. Later on there is an Adjusted R Square value of 0.759, which means that emotional maturity and conformity simultaneously influence verbal aggressiveness in students of SMA N 1 Purwodadi that plays online games by 75.9%, while 24.1% of the other influence is influenced by other factors that are not studied by the researcher in this study.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan suatu masa peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, di mana terdapat perubahan pada aspek fisik dan psikis pada prosesnya (Hurlock, 2017). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Santrock (2018: 254) yang menyatakan bahwa remaja adalah periode transisi pada rentang kehidupan manusia yang biasanya dimulai pada usia sekitar 10 sampai dengan 22 tahun. Sementara itu menurut Erikson (1968: 155) remaja merupakan masa pencarian identitas diri setelah masa anak-anak, di mana pencarian tersebut mengarah pencarian identitas yang lebih dewasa. Remaja juga dianggap sebagai generasi penerus dari suatu bangsa yang menentukan kelangsungan pembangunan negara (Savitri & Listiyandini, 2017). Identitas remaja sendiri dipergunakan untuk menunjukkan adanya proses pendewasaan mulai dari kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Proses pendewasaan tersebut kemudian menghantarkan remaja menuju masa dewasa, di mana nilai-nilai dan tanggung jawab kehidupan berbeda dari masa anak-anak.

Remaja dalam perkembangannya memiliki perubahan-perubahan yang harus dilalui terkhususnya adalah perubahan sikap dan perilaku. Perubahan-perubahan ini sendiri dapat digambarkan melalui tugas perkembangan. Tugas

perkembangan adalah tuntutan perubahan besar dari sikap dan perilaku anak menuju kepada sikap dan perilaku orang dewasa. Adapun beberapa tugas perkembangan pada masa remaja yang dinyatakan oleh Hurlock (2017), antara lain seperti a) menerima keadaan fisik, b) menerima peran seks dewasa, c) mempelajari hubungan dengan lawan jenis, d) memperoleh kemandirian secara emosional, e) memperoleh kemampuan kemandirian secara ekonomi, f) mengembangkan keterampilan intelektual untuk meningkatkan kemampuan sosial, g) memahami dan beradaptasi terhadap nilai-nilai dunia dewasa, h) mengembangkan perilaku sosial yang bertanggungjawab, i) mempersiapkan kesiapan perkawinan. Dengan memenuhi tugas-tugas perkembangan tersebut remaja dapat berkembang untuk menghadapi dunia dewasa yang memiliki nilai-nilai dan norma yang harus dipertanggungjawabkan.

Masa remaja oleh Hall (2003: 3) dijelaskan sebagai periode terjadinya *storm and stress*, di mana remaja mengalami keadaan emosi dan fisik yang tidak stabil. *Storm and stress* juga dapat menghadirkan perasaan kebingungan pada remaja yang kemudian menghadirkan berbagai macam perilaku problematik atau perilaku yang merusak (Izzaty & Ayriza, 2021). Sementara itu, Hurlock (2017) mengartikan *storm and stress* sebagai keadaan di mana remaja memiliki ketegangan emosi yang tinggi sebagai akibat dari perubahan-perubahan yang dialami remaja khususnya perubahan fisik dan kelenjar. Sehingga dapat dikatakan bahwa *storm and stress* merupakan keadaan di mana remaja mengalami ketidakstabilan emosi dan fisik, serta ketegangan emosi yang disebabkan adanya perubahan-perubahan yang dialami remaja. Remaja

yang menyesuaikan diri mereka dengan perubahan yang dialaminya dapat merasa tertekan, hal ini karena kurangnya kesiapan secara fisik maupun mental selama masa anak-anak. Kurangnya kesiapan tersebut dapat menyebabkan remaja merasa tertekan saat menghadapi kondisi sosial yang baru. Selain itu, *storm and stress* pada remaja juga dapat mendorong munculnya perilaku agresif. Hal ini dikarenakan ketegangan emosi yang dialami saat stres dapat memicu timbulnya amarah yang kemudian diekspresikan melalui perilaku agresif.

Agresivitas sendiri merupakan perilaku menyerang, menyakiti, dan merusak terhadap makhluk hidup yang dilakukan secara sengaja (Baron & Branscombe, 2012: 322). Agresivitas juga dapat dianggap sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain (Taylor dkk., 2005: 407). Hal ini sesuai dengan pernyataan Wibowo dan Wimbari (2019: 56) yang menganggap bahwa agresivitas merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk melukai atau merusak suatu objek baik secara fisik ataupun verbal. Sementara itu Semin dan Fiedler (1996: 344-345) menganggap agresivitas merupakan perilaku yang dimaksudkan, diharapkan, dan diinginkan untuk menyakiti atau merusak baik makhluk hidup ataupun benda mati.

Agresivitas verbal oleh Berkowitz (1993: 3) diartikan sebagai suatu bentuk perilaku yang ditunjukkan kepada orang lain dengan maksud menyakiti orang lain tersebut. Sementara itu Buss dan Perry (1992: 457) menyatakan bahwa agresivitas verbal merupakan perilaku yang cenderung ditunjukkan untuk menyerang atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakiti orang

melalui perkataan atau melakukan penolakan sebagai komponen motorik dalam perilaku agresi tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa agresivitas verbal merupakan suatu bentuk perilaku yang ditunjukkan untuk menyakiti orang lain melalui perkataan atau dengan melakukan penolakan komunikasi terhadap lawan bicara yang dituju.

Agresivitas verbal memiliki beberapa jenis seperti yang dinyatakan oleh Berkowitz (1993: 15), yaitu 1) Agresi verbal aktif langsung, adalah perilaku menyerang dengan kemampuan verbal secara langsung (memaki atau menghina). 2) Agresi verbal aktif tidak langsung, adalah perilaku agresi verbal yang dilakukan tanpa adanya kontak fisik dan tidak berhadapan secara langsung (menyatakan pernyataan tentang orang lain tanpa dasar yang jelas, memfitnah, menghasut orang lain) 3) Agresi verbal pasif langsung, merupakan perilaku agresi verbal yang tidak melibatkan kontak verbal meskipun berhadapan secara langsung (tidak menjawab pertanyaan, menolak merespon perkataan yang baik) 4) Agresi verbal pasif tidak langsung, adalah perilaku agresi verbal yang dilakukan tanpa berhadapan dan tanpa kontak verbal secara langsung (mengumpat di dalam hati, mendengki orang dalam hati, bergumam). Perilaku-perilaku tersebut dapat terjadi pada berbagai macam situasi, terkhususnya adalah situasi yang melibatkan kontak verbal baik secara langsung maupun tidak langsung.

Agresivitas verbal sendiri dapat memberikan dampak tertentu pada suatu hubungan interpersonal, hal ini disampaikan oleh Infante dan Wigley (1986: 61-62) yang menyatakan bahwa agresivitas verbal dapat mengakibatkan

dampak berupa kerusakan konsep diri (*self-concept damage*) dan kekerasan fisik (*physical violence*). Kerusakan konsep diri dapat terjadi dikarenakan agresivitas verbal menyerang aspek-aspek dari konsep diri seperti kemampuan diri, kondisi fisik, kondisi ekonomi, latar belakang, dan sebagainya. Sementara kekerasan fisik dapat terjadi karena agresivitas verbal dapat memprovokasi atau memicu amarah sehingga dapat menimbulkan kekerasan fisik.

Agresivitas verbal dapat ditemui di *game online* yang melibatkan adanya interaksi antara para pemain dalam satu *server game* tertentu. *Game online* sendiri dapat diartikan sebagai permainan digital yang dapat dimainkan melalui perangkat yang memiliki koneksi atau terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain-pemain yang bermain *game online* dapat terhubung satu sama lain dan bermain atau berinteraksi di dalam game pada waktu yang bersamaan dan di tempat yang terpisah (Kusumawardani, 2015: 156). Colwell dan Payne (2000: 308) menyatakan bahwa waktu yang dihabiskan remaja saat bermain *game* di komputer lebih banyak memberikan pengaruh yang mendorong naiknya tingkat agresi pada remaja daripada memberikan kesan atau kesenangan dalam bermain *game online* tersebut di komputer. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Krahe dan Moller (2004: 54) menyatakan bahwa *video game* yang menampilkan kekerasan dapat mendorong terjadinya peningkatan ekspresi kekerasan. Hal ini menunjukkan bahwa *game* yang mengandung unsur kekerasan dapat mendorong terjadinya perilaku agresif bagi pemainnya.

Peneliti menemukan permasalahan agresivitas verbal di SMA N 1 Purwodadi, Kab. Grobogan, Jawa Tengah. Dari pra-riset yang telah dilakukan, didapatkan data di mana dari 1073 populasi penelitian yang merupakan siswa SMA N 1 Purwodadi, terdapat 109 siswa atau 10,2% dari populasi yang terindikasi melakukan perilaku agresivitas verbal saat bermain *game online* sesuai dengan aspek-aspek dari agresivitas verbal, sebagaimana disampaikan oleh Anderson dan Huesmann (2003: 298, 304-306), yaitu menipu (*lies*), mengejek (*insult*), dan mengancam (*threat*). Adapun perilaku agresivitas verbal, yaitu menipu dilakukan oleh 45 orang, mengejek dilakukan oleh 109 orang, dan mengancam dilakukan oleh 42 orang.

Dari data yang didapatkan peneliti pada pra-riset yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa terdapat perilaku agresivitas verbal dari siswa-siswi SMA N 1 Purwodadi saat bermain *game online*. Di mana perilaku-perilaku tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh faktor-faktor tertentu. Perilaku tersebut juga dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar yang ada di lingkungan SMA N 1 Purwodadi.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Davidoff (1980: 364-372), agresivitas verbal setidaknya dipengaruhi oleh empat faktor di mana dua di antaranya adalah faktor amarah dan faktor lingkungan. Faktor amarah merupakan bentuk emosi negatif dari dalam diri akibat dari stimulus yang tidak menyenangkan yang kemudian dapat memunculkan perilaku agresif. Apabila emosi negatif tidak dapat dikontrol dengan baik, maka dapat mengakibatkan terjadinya perilaku agresif. Sementara itu kematangan emosi

yang baik akan lebih mendorong kemampuan untuk mengontrol dan mengekspresikan emosi baik emosi positif maupun negatif. Hal ini selaras dengan pernyataan Dangwal dan Srivastava (2016: 6-7) yang menyatakan bahwa kematangan emosi merupakan kemampuan untuk dapat menerima realita dan juga kemampuan dalam merespon stimulus yang didapat dari lingkungan baik stimulus yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan.

Sementara faktor lingkungan adalah faktor *eksternal* yang dapat mendorong terjadinya perilaku agresif. Suatu perilaku dapat terjadi salah satunya adalah karena adanya imitasi atau perilaku meniru. Seperti halnya konformitas yang merupakan perilaku yang didasarkan pada keinginan untuk dapat diterima oleh kelompok atau lingkungan tertentu (Baron & Branscombe, 2012: 254). Keinginan untuk dapat diterima kelompok atau lingkungan tersebutlah yang kemudian dapat mendorong terjadinya konformitas. Apabila di dalam suatu kelompok terdapat perilaku agresif, tidak menutup kemungkinan hal tersebut akan mendorong anggota kelompoknya untuk berperilaku serupa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas maka penting untuk dilakukannya penelitian mengenai permasalahan agresivitas verbal ini dengan judul “Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas dengan Agresivitas Verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang Bermain *Game Online*”.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*?
2. Adakah pengaruh konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*?
3. Adakah pengaruh kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.
2. Untuk menguji secara empiris pengaruh konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.
3. Untuk menguji secara empiris pengaruh kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah manfaat teoristis dan praktis.

1. Manfaat secara teoristis

Secara teoristis terdapat manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah manfaat kontribusi kepada ilmu pengetahuan, terkhususnya pada bidang

psikologi. Di mana penelitian ini meneliti agresivitas verbal yang merupakan salah satu objek pembahasan pada bidang psikologi. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan opsi baru pada pembahasan agresivitas karena tidak hanya membahas agresivitas secara umum, tetapi terfokuskan pada salah satu jenis agresivitas, yaitu agresivitas verbal. Penelitian ini juga diprediksi oleh pengaruh kematangan emosi dan konformitas pada subjek yang merupakan remaja yang bermain *game online*, yang ditujukan pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain game sebagai populasi dari penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat secara praktis sendiri memungkinkan kebermanfaatannya yang jelas dari suatu penelitian karena penerapannya dapat dilakukan secara transparan. Selama penerapan dilakukan, maka kebermanfaatannya dari penelitian tersebut juga dapat selalu dirasakan. Maka dari itu manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan mengenai Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang Bermain *Game Online*
- b. Manfaat praktis bagi lingkungan sosial, yaitu diharapkan terdapat hasil penelitian yang mampu menjadi masukan yang cukup bagi seluruh pelaku sosial khususnya siswa yang bermain *game online* dan wali yang bertanggung jawab atas mereka untuk dapat memanfaatkan pengetahuan hasil penelitian ini untuk menyikapi perilaku agresivitas verbal.

- c. Manfaat praktis bagi praktisi akademik, yaitu diharapkan mampu memberikan saran dan masukan bagi para pelaku akademik baik guru maupun pelajar yang merupakan remaja untuk dapat menerapkan pengetahuan mengenai Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang Bermain *Game Online*.

E. Keaslian Penelitian

Dalam sub-bab ini peneliti melakukan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan permasalahan yang peneliti bahas, yaitu mengenai agresivitas verbal. Tujuan dari telaah ini adalah untuk menghindari adanya unsur plagiarisme. Selain itu juga telaah ini dapat dijadikan salah satu latar belakang penelitian ini dan dapat juga dijadikan sebagai pertimbangan untuk penelitian yang akan datang mengenai agresivitas verbal. Peneliti akan menelaah mengenai persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian yang membahas mengenai agresivitas verbal.

Penelitian pertama ada pada penelitian yang dilakukan Fajarika dan Herdajani (2021) yang berjudul “Hubungan Kematangan Emosi dan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Merawang Bangka Belitung”, di mana penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dengan kecenderungan perilaku agresif.

Penelitian kedua yang berjudul “Hubungan Antara Konformitas dan Agresivitas pada Remaja di SMA X Cirebon” dilakukan oleh Nurudin dkk., (2021), menyatakan bahwa konformitas dan agresivitas memiliki hubungan yang signifikan. Di mana dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa $r = 0,347$ dengan signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$) dan menyatakan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas dengan agresivitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbang yang diberikan konformitas terhadap agresivitas adalah sebesar 34,7% persen, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara variabel konformitas dengan agresivitas.

Penelitian ketiga oleh Devina dan Pratikto (2022) yang berjudul “Kematangan Emosi dan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja di Komunitas Game Online” ini menelaah tentang hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas *game online*. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini memilih populasi sebanyak 100 partisipan yang diambil di komunitas *game online*. Di mana penelitian ini menghasilkan data berupa adanya nilai koefisien korelasi dari analisis data menggunakan Rho spearman, yakni sebesar $-0,544$ dengan signifikansi $p = < 0,001$, sehingga dapat dinyatakan adanya hubungan negatif antara kematangan emosi dengan agresi verbal. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kematangan emosi yang dimiliki oleh remaja, maka semakin rendah perilaku agresivitas verbal.

Penelitian keempat berjudul “Kematangan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Kelurahan X Kabupaten Bekasi” (Sovitriana & Sianturi, 2021). Penelitian ini pada dasarnya juga membahas mengenai perilaku agresif, namun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah subjek dari penelitian ini dikhususkan pada kalangan remaja. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini menghasilkan data yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif, hubungan dengan arah positif antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif, serta hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif.

Penelitian kelima berjudul “Hubungan Kematangan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Agresivitas Remaja di SMAN 3 Denpasar” (Raviyoga & Marheni, 2019). Penelitian kuantitatif ini memiliki subjek sebanyak 258 partisipan. Di mana dihasilkan data yang menunjukkan adanya hubungan antara agresivitas dengan kematangan emosi, serta terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan agresivitas verbal. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, namun dalam penelitian ini menunjukkan adanya data atau nilai yang rendah dari agresivitas subjeknya.

Dapat dilihat pada penelitian pertama (Fajarika & Herdajani, 2021) dan ketiga (Devina & Pratikto, 2022), di mana persamaan penelitian pertama dan ketiga dengan skripsi ini adalah pada pembahasan kematangan emosi dengan perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja, yakni siswa, perbedaannya adalah

pada penelitian ketiga yang menggunakan komunitas game sebagai populasi penelitian. Selain itu juga perbedaan yang dapat dilihat adalah pembahasan agresivitas yang tidak hanya dibahas secara umum, namun lebih terfokus pada agresivitas verbal. Pada skripsi ini akan digunakan metode pendekatan yang berbeda, yakni adanya pembahasan pengaruh faktor kematangan emosi disertai dengan faktor lain, yakni faktor konformitas. Populasi yang menjadi subjek pun akan ditujukan pada siswa yang bermain *game online*.

Pada penelitian kedua (Nurudin dkk., 2021) persamaan yang dapat ditemui adalah pada pembahasan konformitas dengan agresivitas yang dilakukan remaja yang merupakan siswa yang masuk pada kategori remaja. Sementara pada perbedaannya, terlihat jelas bahwa penelitian kedua ini tidak melakukan kajian pada faktor kematangan emosi. Penelitian ini juga membahas permasalahan agresivitas secara umum, tidak terfokus pada agresivitas verbal.

Pada penelitian keempat (Sovitriana & Sianturi, 2021) dan kelima (Raviyoga & Marheni, 2019) ditemukan persamaan yakni kajian terhadap kematangan emosi dan konformitas dengan agresivitas verbal yang dilakukan oleh remaja. Sementara itu, perbedaan kedua penelitian tersebut dengan skripsi peneliti adalah pada pembahasan agresivitas verbal yang akan dikaji lebih khusus pada skripsi ini. Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian keempat yang merupakan remaja di kelurahan X, dan penelitian kelima yang merupakan remaja atau siswa di suatu SMA. Meskipun sama-sama pada

kalangan remaja, peneliti pada skripsi ini akan mengkhususkan kepada remaja yang merupakan siswa yang bermain *game online*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Agresivitas Verbal

1. Definisi Agresivitas Verbal

Agresivitas verbal merupakan perilaku yang cenderung ditunjukkan untuk menyerang atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakiti orang melalui perkataan atau melakukan penolakan sebagai komponen motorik dalam perilaku agresi tersebut. Artinya agresivitas verbal dapat diartikan sebagai suatu perilaku menyerang, merugikan, dan menyakiti orang lain melalui perkataan atau penolakan (Buss & Perry, 1992: 457). Sejalan dengan pendapat tersebut, Anderson dan Huesmann (2003: 298) juga menyatakan bahwa merupakan perilaku yang ditunjukkan kepada individu lain dengan maksud untuk melukai.

Pendapat lain menyatakan bahwa agresi merupakan perilaku yang secara sengaja dimaksudkan untuk melukai baik secara fisik atau verbal (Sears dkk., 1994: 4). Selanjutnya Berkowitz (1993: 3) menyatakan bahwa agresivitas verbal adalah suatu perilaku yang ditujukan kepada orang lain dengan maksud menyakiti. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Bordens dan Horowitz (2008: 359) menyatakan bahwa agresivitas verbal merupakan salah satu bentuk agresivitas di mana perilakunya disertai dengan niat untuk menyakiti. Konsep agresi verbal lainnya disampaikan oleh Hydén (1995: 56) yang menganggap

bahwa agresivitas verbal mengacu pada tindakan yang memiliki maksud atau niat untuk menyakiti baik melalui tindakan verbal langsung atau secara simbolis.

Sementara itu Infante dan Wigley (1986: 62) mendefinisikan agresivitas verbal sebagai kebalikan dari sifat argumentatif yang memiliki pengaruh untuk menyerang karakter atau citra diri lawan bicara. Perbedaan agresivitas verbal dengan argumentatif sendiri ada pada fokus objek yang diserang. Di mana sifat argumentatif lebih menyerang pada ide-ide atau argumen dari lawan bicara, sementara agresivitas verbal lebih pada menyerang karakteristik atau konsep diri lawan bicara. Penyerangan karakteristik atau konsep diri ini dapat dilakukan melalui hinaan, makian, atau perkataan menyerang lainnya.

Pernyataan tersebut didukung dengan pernyataan dari Ek dan Vaicharik (2019: 120) yang menyatakan bahwa agresi verbal merupakan salah satu dimensi dari agresivitas yang diutarakan melalui hinaan dan peringatan atau ancaman. Adapun juga pendapat Ahsan (2015: 20) yang menyebutkan bahwa agresi verbal merupakan perilaku menghina atau menyakiti yang dapat ditunjukkan melalui perilaku memaki, berteriak, berdebat, menggunakan kata-kata sarkasme, dan lain sebagainya.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa agresivitas verbal adalah bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti, menyerang, dan merugikan orang lain melalui perkataan yang menghina,

memaki, dan mengancam, serta dapat dilakukan dengan melakukan penolakan terhadap lawan bicara.

2. Jenis-jenis Agresivitas Verbal

Terdapat beberapa jenis agresivitas verbal yang dikemukakan oleh Berkowitz (1993: 15), yakni :

a. Agresi Verbal Aktif Langsung

Suatu perilaku berupa perkataan yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti. Contohnya seperti mengumpat, menghina, marah, dan memaki.

b. Agresi Verbal Pasif Langsung

Perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti, namun tidak terdapat kontak secara langsung. Contohnya adalah tidak mau bicara atau aksi tutup mulut.

c. Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung

Merupakan bentuk perilaku agresi verbal yang dilakukan, namun tidak dilakukan dengan berhadapan secara langsung. Contohnya seperti mengadu domba, menyebar fitnah, menyebarkan hoax, dan sebagainya.

d. Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung

Bentuk perilaku agresi verbal di mana agresi verbal dilakukan tanpa berhadapan dan tidak terjadi kontak secara langsung. Contohnya seperti tidak memberi dukungan atau hak suara.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Atkinson dkk., (2010) yang mengemukakan pendapatnya mengenai jenis-jenis dari agresi verbal, antara lain seperti :

a. Agresi Verbal Aktif Langsung

Suatu perilaku agresif yang ditunjukkan melalui perilaku seperti menghina, mengumpat, memaki, dan marah.

b. Agresi Verbal Pasif Langsung

Suatu perilaku agresi verbal yang dilakukan tanpa adanya kontak verbal secara langsung, seperti bungkam atau menolak untuk berbicara.

c. Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung

Merupakan perilaku agresi verbal yang dilakukan dengan cara tidak berhadapan secara langsung, seperti mengadu domba dan menyebarkan fitnah.

d. Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung

Dapat diartikan sebagai perilaku agresi verbal yang dilakukan tanpa adanya kontak verbal dan tidak berhadapan secara langsung, perilakunya seperti tidak memberikankan hak suara atau tidak memberikan dukungan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresivitas verbal dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya seperti agresi verbal aktif langsung, agresi verbal aktif tidak langsung, agresi verbal pasif langsung, dan agresi verbal pasif tidak langsung.

3. Aspek Agresivitas Verbal

Agresivitas Verbal sendiri memiliki beberapa aspek, sebagaimana yang dikemukakan oleh Anderson dan Huesmann (2003: 298, 304-306) yakni:

a. Menipu

Perilaku agresi verbal yang ditandai dengan perkataan yang tidak sesuai dengan fakta. Perkataan ini biasanya ditutupi atau disembunyikan kebenarannya oleh pelaku. Apabila motif perilaku atau perkataan ini adalah untuk menyakiti orang lain, maka dapat dikategorikan sebagai perilaku agresi verbal

b. Mengejek

Perilaku agresi verbal yang bertujuan untuk merendahkan dan menyakiti. Tindakan atau perilaku ini dilakukan dengan kesadaran dari pelakunya.

c. Mengancam

Perilaku agresi verbal yang dilakukan untuk menghadirkan perasaan panik, takut, atau tidak nyaman kepada orang yang dituju.

Pendapat lain disampaikan oleh Eliani dkk. (2018: 61), yang menyatakan bahwa agresi verbal meliputi beberapa perilaku seperti:

a. Berdebat

Perkataan yang menunjukkan ketidaksetujuan atau ketidaksukaan

b. Menyebar gossip

Diartikan sebagai penyebaran atau pembicaraan informasi yang tidak pasti kebenarannya

c. Bersikap sarkastis

Yakni penggunaan kata-kata pedas yang bertujuan untuk menyerang atau menyakiti lawan bicara

Sementara itu Infante dan Wigley (1986: 61) juga menyatakan pendapatnya mengenai aspek-aspek dari agresivitas verbal, yaitu:

a. Menyerang karakter (*Character attacks*)

Dilakukan dengan menyerang sifat dan akhlak dengan perkataan dengan maksud mengganggu atau menyakiti.

b. Menyerang kompetensi (*Competence attacks*)

Dapat diartikan sebagai tindakan merendahkan kemampuan kompetensi secara lisan.

c. Penghinaan (*Insults*)

Merupakan perilaku menyerang kehormatan dengan tujuan menyiksa atau mempermalukan.

d. Mengutuk (*Maledictions*)

Merupakan perilaku agresif yang ditunjukkan dengan adanya perkataan sumpah serapah dan menyalahkan orang lain.

e. Menggodanya (*Teasing*)

Suatu tindakan agresif yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan (bercanda), namun dengan maksud memprovokasi atau melontarkan kalimat sarkastik.

f. Ejekan (*Ridicule*)

Merupakan bentuk perilaku agresif yang dapat ditunjukkan melalui perilaku seperti mencemooh, dan menyindir.

g. Berkata kotor (*Profanity*)

Dapat diartikan sebagai perilaku agresif yang ditandai dengan adanya perkataan yang tidak pantas dan tidak sopan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agresivitas verbal memiliki aspek-aspek berupa perilaku-perilaku yang bertujuan untuk menyerang atau menyakiti. Aspek-aspek dari agresivitas verbal dapat ditunjukkan melalui beberapa hal seperti mengejek, mengancam, dan menipu.

4. Faktor Agresivitas Verbal

Faktor dari agresivitas verbal dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal, antara lain:

a. **Kematangan Emosi**

Kematangan emosi dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku agresif, tidak terkecuali agresivitas verbal. Hal ini dapat terjadi akibat disorganisasi pada respon emosional yang disebabkan rasa frustrasi yang timbul dari gangguan atau permusuhan dari luar diri (Shanaz, 2013: 2). Selain itu juga dinyatakan bahwa remaja yang tidak memiliki kematangan emosi yang baik cenderung mengekspresikan permasalahan emosi mereka dengan cara yang agresif (Shanaz, 2013: 2).

b. **Konformitas**

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi agresivitas verbal adalah konformitas. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Eckhardt (1974: 32) di mana agresivitas verbal merupakan perilaku yang terjadi sebagai bentuk dari pemenuhan tekanan dan imitasi perilaku kelompok. Imitasi perilaku

agresif pada kelompok terjadi karena adanya tekanan dari kelompok, di mana tekanan dipenuhi agar anggota dapat diterima dalam suatu kelompok.

Terdapat pendapat lain yang dinyatakan oleh Sears dkk., (1994: 5-18), yang menyatakan bahwa agresivitas verbal dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni :

a. Amarah

Perasaan marah dapat mendorong terjadinya perilaku agresi seperti agresivitas verbal. Hal ini merupakan bentuk ekspresi perasaan marah tersebut. Amarah dapat diekspresikan melalui perilaku agresif, meskipun tidak selalu dibenarkan oleh norma sosial.

b. Faktor Penguatan

Penguatan adalah proses belajar dalam interaksi dengan lingkungan yang kemudian dapat membentuk suatu perilaku tertentu. Suatu apresiasi atau pemberian reward atas suatu perilaku tertentu yang dilakukan, akan mendorong pengulangan perilaku tersebut di masa yang mendatang. Namun begitu juga sebaliknya apabila suatu perilaku diberikan punishment, maka kemungkinan besar perilaku tersebut tidak akan terulang lagi di masa depan.

c. Imitasi

Imitasi merupakan kecenderungan untuk meniru perilaku orang lain. Kecenderungan untuk meniru orang lain merupakan hasil interaksi dengan lingkungan, seperti meniru cara berpakaian, meniru gaya bernyanyi penyanyi favorit, atau bahkan meniru cara berbicara. Perilaku meniru dapat

ditemui pada remaja akibat imitasinya terhadap perilaku orang tua yang merupakan role model utama dan pertama selama proses perkembangan.

d. Norma Sosial

Norma sosial dapat berkaitan dengan pengungkapan agresi. Hal ini dikarenakan norma sosial dapat menegaskan keberadaan atau status dari setiap orang pada lingkup masyarakat. Seperti halnya siswa yang tidak boleh memaki guru yang menegur siswa dengan kata-kata yang mengejek. Sementara siswa merasa dapat melakukan agresivitas verbal seperti memaki kepada teman sebayanya. Hal ini menandakan bahwa norma sosial dapat mempengaruhi pengungkapan agresivitas verbal.

e. Deindividuasi

Keberadaan individu pada kelompok atau kerumunan dapat memunculkan naluri liar dan destruktif yang kemudian dapat disalurkan melalui perilaku agresif. Hal ini dikarenakan kelompok atau kerumunan dapat menjadikan individu sebagai anonim yang mengakibatkan perilaku tidak bertanggungjawab tidak terkecuali seperti agresivitas verbal.

f. Instrumental

Agresivitas verbal dapat terjadi apabila dijadikan sebagai instrumen atau alat untuk memperoleh tujuan tertentu secara praktis dengan melukai orang lain. Bentuk instrumental pada agresivitas verbal sendiri dapat terjadi pada dua kelompok yang berinteraksi, seperti pada permainan atau *game online* di mana terdapat dua tim yang memiliki tujuan yang sama berupa meraih kemenangan. Kedua tim tersebut dapat saling memprovokasi satu sama lain

untuk memancing tim lawan melakukan kesalahan, di mana motif kedua tim tersebut bukanlah perasaan seperti amarah melainkan tujuan untuk meraih kemenangan.

Sementara itu menurut Davidoff (1980: 364-372) menyatakan bahwa agresi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni:

a. Amarah

Marah merupakan emosi negatif yang dapat muncul dari dalam diri sebagai ekspresi tidak nyaman akibat mendapatkan stimulus yang tidak menyenangkan. Perasaan tersebut dapat memunculkan perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal sebagai bentuk ekspresi marah.

b. Faktor Biologi

Faktor biologisnya sendiri pun terbagi menjadi tiga bagian, antara lain :

1) Genetik

Sistem neural pada otak yang terbentuk dari susunan genetik dapat mempengaruhi tindakan agresi.

2) Sistem Otak

Terdapat sistem kerja otak yang dapat menghambat atau bahkan meningkatkan sistem neural pada otak yang bekerja untuk mengendalikan kecenderungan perilaku agresi.

3) Kimia Darah

Terdapat zat kimia dalam darah yang dapat mempengaruhi kecenderungan untuk berperilaku agresif baik secara fisik maupun verbal. Hormon hormon seperti estrogen maupun progesterone yang

berkurang ketika wanita sedang masa menstruasi dapat mengurangi kemampuan mereka mengontrol emosi dalam diri mereka. Akibatnya mereka menjadi mudah tersinggung, gelisah, tegang, atau mudah marah, sehingga perilaku agresi verbal lebih mungkin untuk mereka lakukan.

c. Kondisi Sosial

Perbedaan kondisi atau situasi sosial menyebabkan adanya perbedaan opini atau pandangan dan bahkan keyakinan antara satu generasi dengan generasi lainnya. Kesenjangan antara generasi orang tua dengan anaknya dapat menjadi contoh. Perbedaan penggunaan kosa kata antara generasi tua dengan generasi muda dapat menimbulkan kesalahpahaman yang kemudian dapat memancing perilaku agresi pada remaja.

d. Lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku agresif. Faktor lingkungan sendiri pun memiliki tiga hal yang mempengaruhi perilaku agresi, antara lain :

1) Kemiskinan

Kemiskinan dapat memicu munculnya kecemburuan sosial akibat dari ketimpangan ekonomi yang terjadi. Banyak upaya akan dilakukan demi untuk mendapatkan kestabilan ekonomi yang diinginkan. Kondisi seperti kesulitan mengatasi ekonomi yang tidak stabil, akan mendorong terjadinya agresivitas akibat dari kecemburuan sosial yang dialami.

2) Anonimitas

Anonimitas adalah keadaan saat identitas tidak dapat dikenali, baik identitas pribadi, informasi yang terkait dengan diri, maupun informasi lainnya yang mengungkap suatu identitas. Anonimitas dapat mendorong terjadinya perilaku agresif dikarenakan kenyamanan dan kebebasan untuk berperilaku agresif lebih terjamin, sehingga memungkinkan untuk terjadi dalam keadaan “anonim”.

3) Suhu Udara

Tidak diragukan lagi bahwa suhu udara yang tinggi dapat mengakibatkan perasaan tidak nyaman. Perasaan tidak nyaman tersebut dapat mendorong timbulnya amarah yang kemudian diutarakan melalui perilaku agresif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas verbal dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik berupa faktor eksternal maupun internal. Faktor eksternal sendiri terdiri dari konformitas, faktor penguatan, imitasi, norma sosial, deindividuasi, instrumental, kondisi sosial, dan lingkungan. Sementara itu, faktor internal terdiri dari kematangan emosi, amarah dan faktor-faktor biologis seperti genetik, sistem otak, dan zat kimia yang ada dalam darah.

5. Dampak dari Agresivitas verbal

Dampak dari agresivitas verbal pada komunikasi interpersonal sendiri dapat dibagi menjadi dua sebagai mana disampaikan oleh Infante dan Wigley (1986: 61-62), yakni sebagai berikut :

a. Kerusakan konsep diri

Konsep diri adalah pandangan individu terhadap dirinya sendiri, dan dapat dirusak apabila mengalami atau menerima agresivitas verbal. Hal ini dikarenakan agresivitas verbal dapat menyerang aspek-aspek dari konsep diri seperti penampilan fisik, kemampuan diri, latar belakang individu, kondisi ekonomi, dan lain sebagainya. Kerusakan yang diterima dapat berupa perasaan sakit hati, marah, kesal, malu, atau putus asa. Selain itu juga kerusakan tersebut dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama dan bahkan lebih menjadi lebih menyakitkan.

b. Kekerasan fisik

Agresivitas verbal dapat menjadi penyebab utama terjadinya kekerasan, hal ini dikarenakan kekerasan terjadi diawali dengan agresi verbal seperti adanya umpatan atau celaan, meningkatnya amarah, dan berujung pada kekerasan.

6. Agresivitas verbal dalam Perspektif Islam

Agresivitas verbal dalam pengertian para ahli psikologi diartikan sebagai suatu perilaku menyerang, merugikan, dan menyakiti orang lain melalui perkataan atau penolakan (Buss & Perry, 1992: 457). Dalam ajaran agama Islam agresivitas verbal merupakan salah satu perilaku yang harus dihindari oleh para penganut ajaran Islam, hal ini dikarenakan agresivitas verbal dapat merugikan dan memberikan dampak buruk bagi banyak pihak baik pada diri sendiri maupun orang lain.

Allah *subhanahu wa ta ala* berfirman pada Al-Qur'an surat *Al-Humazah* ayat 1 yang artinya :

“Celakalah setiap pengumpat lagi pencela.”

Dalam tafsir *Al mishbah* jilid 15 (Shihab, 2002: 511-513) ayat ini menunjukkan bahwa Allah *subhanahu wa ta ala* menyebutkan golongan yang akan mengalami kerugian dan bahkan kecelakaan. Kata *wail* (وَيْلٌ) diartikan sebagai kecelakaan bagi setiap pengumpat dan pencela yang melakukannya secara berulang-ulang. Kata tersebut juga digunakan untuk menggambarkan atau mendoakan kesedihan, kecelakaan, dan kenistaan. Sementara itu kata *humazah* (هُمَزَةٌ) diartikan sebagai tekanan dan dorongan yang keras. Sedangkan kata *lumazah* (لُمَزَةٌ) diartikan sebagai penggambaran untuk menggambarkan ejekan yang mengundang tawa (Shihab, 2002: 511-513).

Dalam ayat tersebut, Allah akan murka kepada hamba-Nya yang melakukan perilaku mengumpat, mencela, dan menyakiti orang lain, sehingga azab-Nya akan ditujukan atau ditimpakan kepada setiap manusia yang melakukan perbuatan tersebut.

B. Kematangan Emosi

1. Definisi Kematangan Emosi

Kematangan emosi adalah tahap yang dicapai pada proses perkembangan mental yang secara berkelanjutan berupaya mendapatkan kemampuan atau kualitas yang lebih baik dalam kontrol emosi dan kesehatan, baik secara fisik maupun mental (Mathew & Joy, 2018: 2). Pernyataan tersebut

selaras dengan pernyataan Covey (1989: 19) yang menyatakan bahwa kematangan emosi merupakan kemampuan mengekspresikan emosi yang dibalut dengan keberanian dan pertimbangan perasaan atau keyakinan orang lain. Artinya dengan kematangan emosi, suatu tindakan tidak akan dilakukan tanpa adanya pertimbangan terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan pola berpikir sudah dibalut dengan kemampuan kontrol emosi dan kemampuan mengekspresikan emosi dengan tepat.

Sementara itu kematangan emosi juga diartikan sebagai kemampuan untuk dapat menghadapi realita yang diidentifikasi dengan adanya kemampuan dalam merespon stimulus dari lingkungan baik berupa stimulus menyenangkan ataupun tidak menyenangkan (Dangwal & Srivastava, 2016: 7). Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Chaplin (2016) yang menyatakan bahwa kematangan emosi merupakan kemampuan untuk dapat mengontrol emosi secara tepat, tidak meledak-ledak, dan juga tidak kekanak-kanakan. Adapun pendapat lain yang disampaikan oleh Allport (1961: 307), bahwa '*person*' yang matang secara emosional adalah mereka yang mampu secara luas meluaskan kapasitas dirinya, mampu untuk berhubungan hangat dengan orang lain, menerima diri dan nyaman secara emosional, berpikir secara realistis, mampu mengobjektifikasi diri dengan pengetahuan dan humor, serta hidup secara harmonis dengan memiliki filosofi hidup

Kematangan emosi adalah suatu kemampuan untuk dapat menghasilkan atau menciptakan suatu sikap mental yang positif, di mana sikap tersebut ditandai dengan adanya pengendalian diri (*self-control*), kebijaksanaan

(*wisdom*), rasa tanggungjawab (*responsibility*), kemandirian (*independence*), dan harga diri atau nilai diri (*self-esteem*) (Thiek, 2019: 2292). Kematangan emosi juga didefinisikan sebagai kekuatan untuk mengaktualisasikan kemampuan individu untuk dapat memenuhi tuntutan sosial (Landau, 1998: 177). Sementara itu Jarsaniya (2015: 190) mengartikan kematangan emosi sebagai kemampuan untuk dapat menahan ketegangan, menahan kapasitas kesenangan diri, kemampuan menciptakan situasi, serta kemampuan untuk menyadari diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kematangan emosi adalah kemampuan untuk menghadapi situasi tertentu dengan modal kontrol emosi, berpikir objektif, realistis, dan penerimaan diri, sehingga dalam penerapannya kematangan emosi mampu memberikan kemampuan pengambilan keputusan yang lebih baik.

2. Aspek Kematangan Emosi

Allport (1961: 283-294) menyatakan adanya enam aspek dalam kematangan emosi, yaitu :

a. Perluasan diri (*extension of the sense of self*)

Perluasan diri dapat ditandai dengan adanya kemampuan memahami dan kemampuan untuk terlibat dalam berbagai aspek di lingkungan. Di mana keterlibatan yang awalnya hanya pada lingkungan keluarga, seiring beranjak dewasa akan terlibat dengan lingkungan yang lebih luas dan beragam, seperti lingkungan sekolah, lingkungan kerja, dan sebagainya. Keterlibatan diri pada aspek-aspek di lingkungan dapat memberikan arah

pada kehidupan. Hal ini dikarenakan apabila keterlibatan individu pada aspek ekonomi, edukasi, politik, rekreasi, atau bahkan religiusitas terlibat dengan baik, maka individu tersebut dapat mengarahkan arah kehidupannya sebagai bentuk dari perluasan diri.

b. Berhubungan hangat (*warm relating of self to others*)

Dapat ditandai dengan adanya kemampuan dalam membangun hubungan interpersonal yang baik, yakni dengan adanya kemampuan memahami dan berempati dengan lawan bicara.

c. Kenyamanan secara emosional (*emotional security*)

Kenyamanan secara emosional sendiri dapat ditandai dengan adanya penerimaan diri, memiliki ketahanan, dan menerima emosi.

d. Perspektif realistis (*realistic perception*)

Memiliki kematangan emosi dapat diartikan juga sebagai kemampuan untuk berpikir dan menghasilkan pandangan yang realistis. Dengan realita yang dihadapi, pandangan akan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan tanpa harus mengubah realita yang ada di lingkungan.

e. Wawasan dan humor (*insight and humor*)

Kemampuan berpikir yang matang disertai dengan adanya wawasan akan menghasilkan suatu pemikiran yang lebih berkualitas, termasuk pada pemahaman akan kelebihan dan kelemahan diri. Selain itu kematangan emosi juga ditunjukkan melalui adanya selera humor tertentu, seperti dapat menertawai diri sendiri daripada memilih untuk menertawai orang lain sebagai bentuk pemahaman atas kelebihan dan kelemahan diri.

f. Menyatukan filosofi kehidupan (*unifying philosophy of life*)

Salah satu kriteria kematangan emosi adalah mampu memaknai kehidupan. Allport (1961: 294-295) menyatakan bahwa kematangan emosi dapat diartikan sebagai kemampuan memahami konsep diri, seperti memahami apa yang dapat dilakukan, apa yang harus dilakukan, atau batasan apa yang tidak dapat dilakukan, serta dapat memaknai arti kehidupan. Tanpa adanya pemaknaan akan kehidupan, suatu kehidupan dapat dikatakan *intolerable* yang berarti tidak tertahankan atau amat berat dikarenakan kehidupan yang kosong dan tanpa tujuan.

Sementara itu Katkovsky dan Gorlow (1976: 312-316) menyatakan bahwa kematangan emosi memiliki beberapa aspek, antara lain :

a. Kemandirian

Merupakan kemampuan untuk dapat bertanggungjawab dan melakukan suatu persoalan tanpa bantuan orang lain.

b. Kemampuan untuk menerima kenyataan

Dapat diartikan sebagai kemampuan untuk dapat menerima luka emosional, menghadapi perseteruan, menerima kekurangan dalam pemahaman, menerima ketidakjujuran, menerima kekecewaan, dan menerima kekalahan.

c. Kemampuan beradaptasi

Kemampuan beradaptasi diartikan sebagai kemampuan untuk dapat menyesuaikan diri di berbagai macam situasi dalam kehidupan. Kemampuan beradaptasi ini terdiri dari rasa percaya diri, nyaman dengan

nilai atau *value* pada diri, dan kenyamanan batin untuk dapat menerima segala hal dengan mudah.

d. Kesiapan untuk merespon

Dapat diartikan sebagai kemampuan untuk dapat merespon segala hal yang menimpa diri baik berupa kebaikan ataupun keburukan. Orang dengan kematangan emosi yang *immature* akan cenderung melihat dari persepsi mencari keuntungan, sementara orang dengan kematangan emosi yang *mature* akan melihat dari persepsi kontribusi seperti seperti hal apa yang dapat diberikan.

e. Kemampuan untuk menyeimbangkan

Keseimbangan yang dimaksud adalah kemampuan untuk dapat memberi manfaat kepada sesama dan tidak hanya mencari manfaat saja. Memberi kepada orang lain merupakan salah satu cara untuk dapat menemukan jati diri dan menikmati kehidupan secara menyeluruh.

f. Berempati

Merupakan kemampuan untuk dapat merasakan dan memahami pemikiran orang lain, seperti mencoba memahami alasan dibalik perasaan marah, sedih, takut, kesepian, atau perasaan lainnya tanpa menghakimi.

g. Mengelola amarah

Hal yang diperlukan untuk dapat mengelola amarah adalah dengan mengetahui bahwa amarah merupakan emosi natural yang disebabkan oleh stimulus yang tidak menyenangkan. Mengelola amarah dengan tepat dapat

memberikan manfaat seperti mampu mengambil berbagai keputusan yang tepat dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kematangan emosi memiliki beberapa aspek, yaitu perluasan diri (*extension of the sense of self*), berhubungan hangat (*warm relating of self to others*), kenyamanan secara emosional (*emotional security*), perspektif realistis (*realistic perception*), wawasan dan humor (*insight and humor*), dan menyatukan filosofi kehidupan (*unifying philosophy of life*).

3. Kematangan emosi dalam Perspektif Islam

Kematangan emosi oleh ahli psikologi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk dapat menghasilkan atau menciptakan suatu sikap mental yang positif, di mana sikap tersebut ditandai dengan adanya pengendalian diri (*self-control*), kebijaksanaan (*wisdom*), rasa tanggungjawab (*responsibility*), kemandirian (*independence*), dan harga diri atau nilai diri (*self-esteem*) (Thiek, 2019: 2292). Sedangkan dalam ajaran Islam, kematangan emosi dikaitkan dengan kemampuan mengontrol emosi, agar tidak bersedih atau bersenang-senang secara berlebihan terhadap ketetapan yang telah ditetapkan oleh Allah *subhanahu wa ta ala*. Hal ini sesuai dengan firman Allah pada Al-Qur'an surat *Al-Hadid* ayat 23 yang artinya :

“(Yang demikian itu Kami tetapkan) agar kamu tidak bersedih terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu bergembira terhadap apa yang

diberikan-Nya kepadamu. Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri.”

Kata *mukhtalan* (مُخْتَالٍ) diartikan sebagai khayalan, yang berarti setiap manusia bertingkah laku diarahkan oleh khayalannya dan bukan oleh kenyataan yang ada pada mereka. Manusia yang berkhayal mempunyai kuasa atas segala keberhasilannya akan cenderung bersikap sombong atau terlalu membanggakan diri (Shihab, 2002: 43-44).

Dalam tafsir *Al mishbah* jilid 14 (Shihab, 2002: 43-44) dijelaskan bahwasannya ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah *subhanahu wa ta ala* yang menetapkan segala sesuatu di dunia baik berupa hal yang menggemirakan maupun menyedihkan. Allah menyampaikan hakikat tersebut kepada manusia agar manusia tidak berduka cita secara berlebihan sehingga berputus asa terhadap apa yang Allah ambil dari manusia. Begitu juga sebaliknya, di mana Allah *subhanahu wa ta ala* melarang manusia untuk terlalu bahagia sehingga bersikap sombong dan lupa bahwa Allah yang memberikan segala bentuk kenikmatan. Allah tidak menyukai manusia yang berputus asa akibat dari kegagalan dan Allah tidak menyukai manusia yang bersikap sombong atau membanggakan diri secara berlebihan atas keberhasilan yang diperolehnya.

Selain pengendalian diri pada kematangan emosi, terdapat juga pengendalian emosi yang merupakan salah satu indikator kematangan emosi. Hal ini sesuai dengan *hadist* yang disampaikan Rasulullah *shallallahu slaihi wasallam* yang artinya :

“Bukanlah orang kuat (yang sebenarnya) dengan (selalu mengalahkan lawannya dalam) pergulatan (perkelahian), tetapi tidak lain orang kuat (yang sebenarnya) adalah yang mampu mengendalikan dirinya ketika marah.” (HR. Bukhari dan Muslim).

C. Konformitas

1. Definisi Konformitas

Konformitas adalah sebuah hasil perubahan perilaku atau kepercayaan yang disebabkan oleh adanya interaksi dengan suatu kelompok yang disertai dengan adanya tekanan (Myers & Twenge, 2019: 142). Tekanan dapat diartikan sebagai dorongan untuk menyesuaikan perilaku dengan kelompok agar tidak terasingkan. Adanya keinginan untuk dapat diterima kelompok mendorong terjadinya konformitas (Sari dkk., 2023: 161). Pendapat lain yang senada dengan pernyataan tersebut dinyatakan oleh Baron dan Branscombe (2012: 255) yang menganggap bahwa konformitas terjadi karena perilaku yang didasarkan pada keinginan untuk dapat diterima oleh lingkungan kelompok, sehingga keinginan tersebut mendorong terjadinya konformitas pada lingkungan kelompok.

Pendapat lain dinyatakan oleh Cialdini dan Goldstein (2004: 606) yang menganggap bahwa konformitas merujuk pada perubahan perilaku yang dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Taylor dkk. (2005: 205), yang menganggap bahwa konformitas merupakan kesukarelaan untuk melakukan aksi tertentu karena

suatu kelompok melakukannya. Pernyataan senada dinyatakan oleh Sears dkk., (1994: 76) di mana konformitas dianggap sebagai perubahan perilaku tertentu dikarenakan perilaku tersebut dilakukan orang lain. Tekanan untuk dapat diterima kelompok dianggap dapat mendorong keinginan untuk merubah perilaku sesuai dengan kelompok yang dituju. Sementara itu, Davidoff (1980: 555) menganggap bahwa konformitas adalah perubahan sikap atau perilaku yang diakibatkan oleh tekanan yang dihadapi dari kelompok.

Perubahan-perubahan yang terjadi tidak hanya sebatas pada perilaku saja, seperti halnya yang disampaikan Carter dan Seifert (2018: 626) yang menganggap bahwa konformitas melibatkan perubahan pikiran dan perilaku agar dapat sesuai dengan kelompok tertentu. Perubahan pikiran dan perilaku dapat ditunjukkan melalui penyesuaian persepsi atau pandangan dan perilaku atau kebiasaan dengan kelompok.

Terdapat persamaan dari pernyataan para ahli di atas, sehingga dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku sebagai bentuk penyesuaian diri dengan kelompok dikarenakan adanya tekanan untuk tidak terasingkan dari kelompok tersebut.

2. Aspek Konformitas

Dalam penjabaran aspek-aspek konformitas, terdapat beberapa pandangan dari para ahli mengenai aspek apa saja dalam konformitas. Seperti yang dinyatakan oleh Baron dan Branscombe (2012: 262) yang membagi aspek konformitas menjadi dua, yaitu :

a. Aspek Normatif

Artinya dalam konformitas terdapat perbedaan norma atau persepsi, sikap, keyakinan, dan tingkah laku dari kelompok yang kemudian dilakukan penyesuaian sebagai bentuk usaha untuk dapat memperoleh pengakuan dari kelompok.

b. Aspek Informatif

Artinya dalam suatu kelompok yang memiliki informasi-informasi bermanfaat, dapat menarik anggota kelompok untuk menyesuaikan diri dengan perilaku kelompok untuk kemudian mendapatkan informasi yang bermanfaat.

Pendapat lain dari berasal dari Sears dkk., (1994: 76-78) yang menganggap aspek-aspek konformitas terdiri dari beberapa hal seperti berikut :

a. Perilaku

Adanya imitasi terhadap perilaku kelompok yang dipengaruhi oleh tekanan dari suatu kelompok, dapat menjadi perwujudan dari konformitas. Artinya objek perubahan pada konformitas adalah perilaku.

b. Penampilan

Penampilan yang dimaksud adalah eksistensi atau kehadiran anggota kelompok yang disertai dengan usaha mengikuti atau menyesuaikan diri dengan segala hal yang ada pada kelompok, sehingga dapat diterima dan tidak dikucilkan.

c. Pandangan

Pandangan akan selalu dipertanyakan dalam suatu kelompok, seperti menanyakan pandangan anggota kelompok pada kelompok tersebut. Namun disisi lain, anggota kelompok juga dapat menanyakan pandangan kelompok terhadap masing-masing anggota. Pandangan atau persepsi tidak akan lepas dari proses sosial, termasuk dalam proses konformitas di mana akan terjadi penyesuaian pandangan.

Pendapat-pendapat di atas memiliki poin tersendiri dalam menjabarkan aspek-aspek dari konformitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek pada konformitas memiliki aspek yang bersifat laten dan terlihat. Aspek yang dapat dilihat di antaranya adalah aspek perilaku dan penampilan. Sementara aspek yang bersifat laten adalah pandangan.

3. Tipe Konformitas

Terdapat pendapat oleh Myers dan Twenge (2019: 142) yang menyatakan bahwa konformitas memiliki beberapa tipe, antara lain :

a. Acceptance

Konformitas tipe ini artinya terdapat unsur penerimaan, di mana setiap perilaku dan kepercayaan telah disesuaikan dengan kelompok karena adanya tekanan.

b. Compliance

Konformitas tipe ini merupakan tipe yang sebenarnya tidak sepenuhnya menyetujui atau menerima nilai-nilai dari kelompok, namun terdapat unsur penyesuaian terhadap nilai-nilai kelompok.

c. *Obedience*

Merupakan bentuk lain dari compliance, di mana perilaku disesuaikan dengan kelompok namun berlandaskan ketaatan pada perintah kelompok.

Berdasarkan pandangan di atas terlihat bahwa konformitas memiliki beberapa tipe. Tipe yang pertama adalah *acceptance* yang berarti penerimaan, tipe kedua adalah *compliance* yang berarti penyesuaian, dan yang ketiga adalah *obedience* yang berarti kepatuhan. Dengan diketahuinya perbedaan ketiga tipe konformitas, maka dapat dikatakan bahwa tidak semua anggota dalam kelompok memiliki bentuk konformitas yang sama.

4. Konformitas dalam Perspektif Islam

Konformitas oleh para ahli psikologi sosial diartikan sebagai perubahan perilaku sebagai bentuk penyesuaian diri dengan kelompok dikarenakan adanya tekanan untuk tidak terasingkan dari kelompok tersebut. Sebagai mana pendapat dari Baron dan Branscombe (2012: 255) yang menganggap bahwa konformitas terjadi karena perilaku yang didasarkan pada keinginan untuk dapat diterima oleh lingkungan kelompok.

Sementara itu dalam perspektif Islam, perilaku mengikuti kelompok hanya agar diterima oleh kelompok merupakan perilaku orang munafik. Sebagaimana firman Allah *subhanahu wa ta ala* dalam Al-Qur'an surat *Al-Baqarah* ayat 14 yang artinya :

“Apabila mereka berjumpa dengan orang yang beriman, mereka berkata, “Kami telah beriman.” Akan tetapi apabila mereka menyendiri dengan

setan-setan (para pemimpin) mereka, mereka berkata, “Sesungguhnya kami bersama kamu, kami hanya pengolok-olok.”

Kata *laqu* (لَقُوا) diartikan sebagai perjumpaan yang tidak disengaja. Al-

khazn dalam tafsir *Al-mishbah* jilid ke-1 (Shihab, 2002: 108) mengemukakan bahwa ayat ini turun untuk mengecam sikap Abdullah ibn Ubayy yang memuji-muji Abu Bakr, Umar, dan Ali ibn Abi Thalib ra., ketika ditegur untuk tidak bermuka dua Abdullah ibn Ubayy mengatakan bahwa ucapannya hanya berlandaskan pada iman dan mengatakan bahwa mereka seiman. Namun saat kembali kepada rekan sekemunafikan, Abdullah ibn Ubayy berkata, “Lakukanlah terhadap kaum muslimin seperti apa yang kulakukan itu”. Yang dalam hal ini diartikan sebagai perilaku menipu atau berbohong bahwa mereka beriman.

Dalam tafsir *Al mishbah* jilid ke-1 (Shihab, 2002: 107) dijelaskan bahwa perilaku orang-orang munafik tidak hanya berhobong, menipu, dan picik, namun juga berhati culas. Apabila berjumpa orang beriman mereka akan mengatakan bahwa mereka beriman, namun apabila mereka bersama dengan setan-setan, yakni pemimpin kaum kafir atau orang-orang yang durhaka kepada Allah *subhanahu wa ta ala*, mereka akan mengatakan bahwa mereka tidak beriman dan tetap bersama para pemimpin kafir tersebut, serta menegaskan bahwa mereka hanyalah pengolok-olok.

Namun sebenarnya orang-orang munafik hanyalah mengolok-olok diri mereka sendiri, sebagaimana firman Allah di kelanjutan surat *Al-baqarah* ayat 14, yakni ayat 15 yang artinya :

“Allah akan memperolok-olokkan dan membiarkan mereka terombang-ambing dalam kesesatan.”

Dalam tafsir *Al mishbah* jilid ke-1 (Shihab, 2002: 111) disampaikan kesepakatan para ulama bahwa “memperolok-olokkan” pada ayat ini bukanlah memperolok-olok seperti arti kebahasaan pada umumnya, namun lebih kepada majas atau dalam bahasa Arab disebut dengan *musyakalah* yang menggunakan satu kata bukan sesuai fungsinya, tetapi bersamaan dengan kata yang dipakai sebelumnya, dalam hal ini adalah ayat 14 dalam surat *Al-baqarah* yang menggunakan kata “mengolok-olok”. Maka penggambaran sanksi Allah terhadap orang munafik di ayat ini digambarkan dengan kalimat serupa, yakni “memperolok-olokkan” untuk mengindikasikan bahwa sanksi yang Allah jatuhkan akan setimpal dengan dosa yang diperbuat.

Ditegaskan bahwa Allah akan membalas dengan setimpal perilaku dan ucapan orang-orang munafik. Artinya Allah akan membalas perilaku mengolok-olok orang munafik dengan menimpakan kehinaan dan membiarkan mereka berada dalam kesesatan, serta akan diazab pada hari kiamat.

Selain ayat-ayat suci Al Qur’an yang telah disampaikan di atas, terdapat ayat yang menjelaskan mengenai akibat dari perilaku orang-orang fasik yang membawa suatu berita, yakni pada surat *Al Hujurat* ayat 6 yang artinya :

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepada kamu seorang fasik membawa suatu berita, maka bersungguh-sungguh mencari kejelasan agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa pengetahuan yang menyebabkan kamu atas perbuatan kamu menjadi orang-orang yang menyesal.”

Dalam tafsir *Al mishbah* jilid ke-13 (Shihab, 2002: 238) dijelaskan bahwa ayat ini merupakan penjelasan bahwa agama telah menetapkan pengetahuan dasar mengenai penerimaan suatu berita atau pengetahuan harus diterima secara logis, yang artinya harus sesuai dengan fakta yang diketahui dan jelas kebenarannya. Sehingga tidak menerima suatu pengetahuan atau berita tanpa melakukan penyaringan, begitu juga pada peniruan perilaku yang terjadi pada konformitas.

D. Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal

Masa remaja sebagai masa peralihan atau transisi perkembangan dari masa anak-anak menuju masa dewasa memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh setiap remaja, seperti a) menerima keadaan fisik, b) menerima peran seks dewasa, c) mempelajari hubungan dengan lawan jenis, d) memperoleh kemandirian secara emosional, e) memperoleh kemampuan kemandirian secara ekonomi, f) mengembangkan keterampilan intelektual untuk meningkatkan kemampuan sosial, g) memahami dan beradaptasi terhadap nilai-nilai dunia dewasa, h) mengembangkan perilaku sosial yang bertanggungjawab, i) mempersiapkan kesiapan perkawinan (Hurlock, 2017).

Dalam hal ini tugas perkembangan remaja seperti memperoleh kemandirian secara emosional dapat juga diartikan sebagai memperoleh kematangan emosi. Sementara tugas perkembangan seperti mengembangkan perilaku sosial yang bertanggungjawab dan beradaptasi terhadap nilai-nilai dunia dewasa dapat diimplementasikan melalui konformitas.

Selain tugas-tugas perkembangan masa remaja juga disertai dengan adanya *storm and stress*, di mana remaja mengalami ketegangan emosi yang diakibatkan oleh perubahan-perubahan yang dihadapi remaja. Remaja dapat merasa tertekan dengan perubahan-perubahan yang dihadapinya karena kurangnya kesiapan fisik dan mental selama masa anak-anak (Hurlock, 2017). *Storm* dan *stress* yang dialami remaja kemudian dapat mendorong terjadinya perilaku agresif sebagai bentuk *coping* mereka, dan tidak menutup kemungkinan terjadinya agresivitas verbal sebagai salah satu bentuk dari perilaku agresif.

Agresivitas verbal sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor baik berupa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal sendiri terdiri dari kematangan emosi, hal ini sesuai dengan pendapat Shanaz (2013: 2) yang menyatakan bahwa remaja yang tidak memiliki kematangan emosi yang baik akan cenderung mengekspresikan permasalahan mereka dengan perilaku atau cara yang agresif. Artinya kematangan emosi dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku agresif, termasuk agresivitas verbal. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan adanya disorganisasi pada respon emosional saat merespon perasaan tidak menyenangkan seperti frustrasi.

Sementara itu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi agresivitas verbal adalah konformitas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Eckhardt (1974: 32) yang menyatakan bahwa agresivitas verbal merupakan perilaku yang terjadi sebagai bentuk dari pemenuhan tekanan dan imitasi perilaku kelompok. Imitasi perilaku agresif terjadi karena tekanan dari kelompok mendorong anggota kelompok untuk menyesuaikan perilaku agar dapat diterima dalam kelompok.

Terdapat pendapat lain yang dinyatakan oleh Davidoff (1980: 364-372) bahwa dua diantara empat faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas verbal adalah faktor amarah dan faktor lingkungan. Amarah adalah emosi negatif yang dapat muncul dari dalam diri sebagai ekspresi tidak nyaman akibat mendapatkan stimulus yang tidak menyenangkan. Faktor kedua adalah faktor lingkungan yang termasuk dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya agresivitas. Perilaku sendiri dapat terbentuk karena imitasi atau peniruan perilaku. Apabila terdapat perilaku agresif di suatu lingkungan, maka tidak menutup kemungkinan lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu-individu disekitarnya untuk berperilaku agresif.

Faktor amarah dan lingkungan masing-masing dapat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari kematangan emosi, sebagaimana pendapat dari Allport (1961: 283-294) aspek-aspek kematangan emosi meliputi a) perluasan diri, b) berhubungan hangat, c) kenyamanan secara emosional, d) perspektif realistik, e) wawasan dan humor, dan f) menyatukan filosofi kehidupan. Kenyamanan secara emosional dapat mempengaruhi timbulnya amarah. Hal ini dikarenakan

kenyamanan secara emosional menghadirkan kemampuan untuk menerima diri, memiliki ketahanan, dan menerima emosi. Apabila tidak ada kenyamanan secara emosional, amarah akan sulit untuk dikontrol karena individu tidak mampu menerima amarah yang dirasakan, sehingga tidak mampu berpikir secara objektif, tidak memiliki ketahanan, dan kesulitan menerima berbagai macam situasi yang kemudian dapat menimbulkan amarah. Sedangkan aspek berhubungan hangat dapat mempengaruhi faktor lingkungan. Hal ini dikarenakan aspek berhubungan hangat dapat menghadirkan kemampuan dalam membangun hubungan interpersonal yang baik, yakni dengan memahami, menerima, dan berempati dengan lawan bicara.

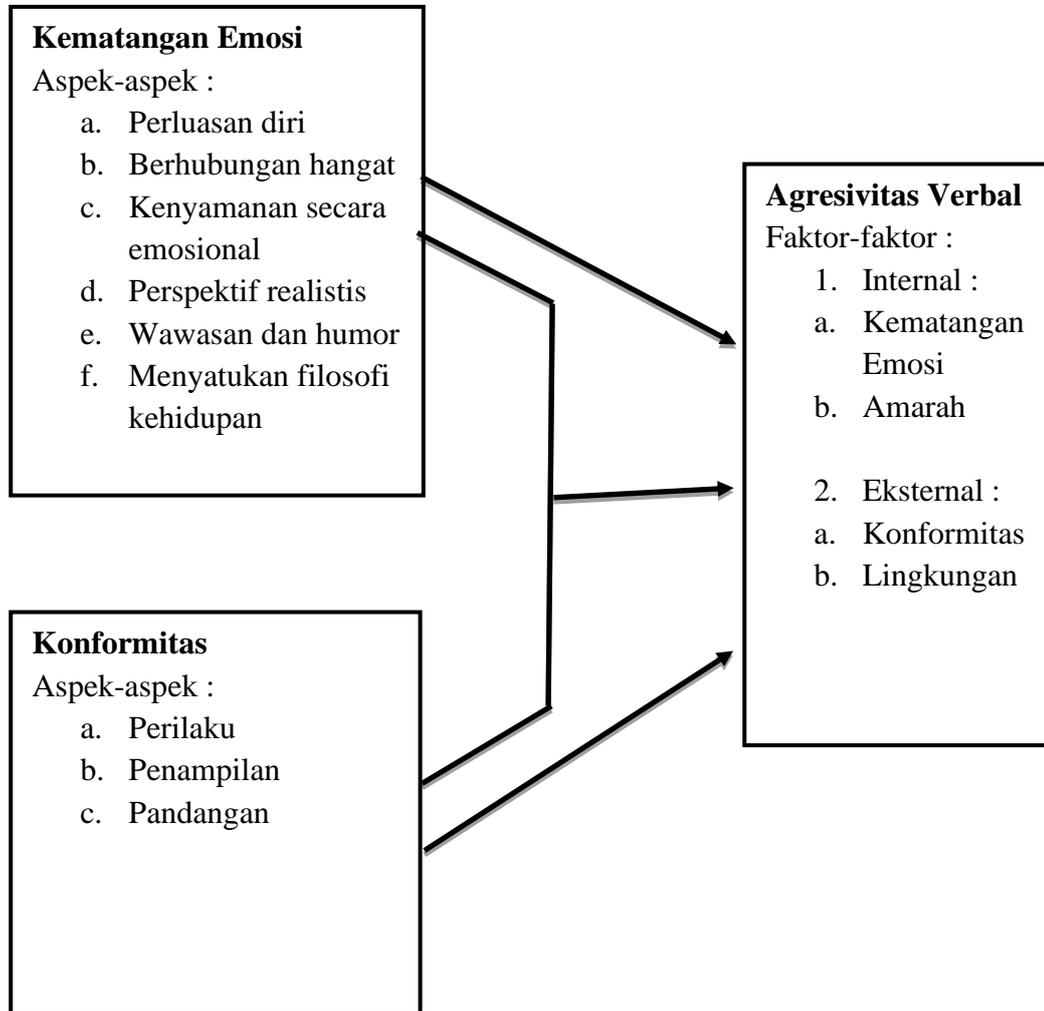
Sementara itu aspek-aspek dari konformitas juga dapat mempengaruhi faktor amarah dan lingkungan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sears dkk., (1994: 76-78) adalah perilaku, penampilan, dan pandangan. Perilaku dan pandangan dapat memicu amarah apabila terdapat perbedaan atau pertentangan antara beberapa pihak dalam suatu kelompok. Hal ini dikarenakan pertentangan dapat diutarakan melalui ancaman atau kekerasan, sehingga dapat melukai pihak-pihak yang saling bertentangan. Sedangkan perilaku dan penampilan juga dapat mempengaruhi lingkungan. Perilaku dapat terbentuk karena imitasi atau peniruan perilaku, apabila terdapat perilaku agresif di suatu lingkungan, maka tidak menutup kemungkinan lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu-individu disekitarnya untuk berperilaku agresif. Sementara itu, penampilan dapat menghadirkan kondisi tertentu pada suatu lingkungan. Seperti halnya penampilan pemimpin dalam suatu kelompok yang

diharuskan memiliki kewibaaan untuk dapat menghadirkan rasa hormat dari anggotanya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kematangan emosi dan konformitas dapat berpengaruh pada agresivitas verbal. Hal ini didasarkan pada masing-masing pendapat Shanaz (2013: 2) yang menyatakan kematangan emosi berpengaruh pada agresivitas verbal, dan pernyataan dari Eckhardt (1974: 32) yang menyatakan bahwa konformitas juga berpengaruh pada agresivitas verbal. Selain itu juga terdapat pendapat dari Davidoff (1980: 364-372) yang menyatakan bahwa dua diantara faktor-faktor agresivitas verbal, yakni faktor amarah dan faktor lingkungan dapat dipengaruhi oleh dari kematangan emosi dan konformitas. Di mana faktor amarah dapat dipengaruhi oleh aspek dari kematangan emosi yakni kenyamanan secara emosional, dan aspek dari konformitas berupa perilaku dan pandangan. Sementara faktor lingkungan dapat dipengaruhi oleh aspek dari kematangan emosi yakni berhubungan hangat, dan dapat dipengaruhi oleh aspek dari konformitas berupa penampilan.

Skema Pengaruh Kematangan Emosi dan Konformitas terhadap Agresivitas Verbal

Verbal



E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

- Terdapat pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*

2. Terdapat pengaruh konformitas terhadap agresivitas verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*
3. Terdapat pengaruh kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kausalitas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kausalitas menurut Azwar (2018: 10) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengambil kesimpulan dari hubungan sebab-akibat yang ditimbulkan dari variable-variabel yang diteliti di dalam suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menggunakan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, serta bersifat ilmiah karena data yang dipakai harus bersifat konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2013: 7).

B. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel terikat (Y) : Agresivitas verbal
- b. Variabel bebas 1 (X₁) : Kematangan emosi
- c. Variabel bebas 2 (X₂) : Konformitas

2. Definisi Operasional

- a. Agresivitas verbal

Agresivitas verbal adalah perilaku yang secara sengaja dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti melalui kemampuan verbal baik perkataan maupun tulisan atau ketikan. Variabel agresivitas verbal akan diukur menggunakan skala agresivitas

verbal sebagai alat pengukuran data yang terdiri dari aspek menipu (*lies*), mengejek (*insult*), dan mengancam (*threath*).

b. Kematangan emosi

Kematangan emosi adalah kemampuan untuk menghadapi situasi dengan modal kontrol emosi, berpikir objektif, realistis, dan penerimaan diri. Variabel kematangan emosi akan diukur menggunakan alat ukur skala kematangan emosi berdasarkan aspek perluasan diri, berhubungan hangat, kenyamanan secara emosional, perspektif realistis, wawasan dan humor, dan menyatukan filosofi kehidupan.

c. Konformitas

Konformitas adalah perubahan perilaku, penampilan, dan pandangan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok agar dapat diterima kelompok. Variabel konformitas akan diukur menggunakan alat ukur skala konformitas berdasarkan aspek perilaku, penampilan, dan pandangan.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu sesuai dengan ketetapan dari peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013: 80). Pada penelitian ini, peneliti mengambil populasi yaitu siswa SMA Negeri 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa SMA Negeri 1 Purwodadi yang berjumlah 1.073 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, sehingga sampel bersifat representatif atau mewakili (Sugiyono, 2013: 81). Penelitian ini akan mengambil sampel dari siswa dan siswi SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan *margin error* sebesar 5%. Sehingga ditentukan pengambilan sampel minimal berjumlah 291 siswa.

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

$$n = \frac{1112}{1 + 1112 \times 0.05^2}$$

$$n = \frac{1112}{3,78}$$

$$n = 294,18$$

$$n = 295$$

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian (Sugiyono, 2013: 81). Penelitian ini akan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota dalam suatu populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian (Sugiyono, 2013: 84). Sementara teknik pengambilan sampel akan menggunakan *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pada pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian, artinya sampel harus sesuai dengan kebutuhan peneliti (Sugiyono, 2013: 85). Sampel akan diambil dari populasi penelitian yang merupakan *gamers* dari lingkungan siswa dan siswi SMA N 1 Purwodadi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan skala psikologi sebagai alat pengumpulan data. Skala psikologi merupakan alat ukur psikologi yang digunakan untuk mengukur data variabel *non-kognitif* psikologi (Azwar, 2018: 139). Sementara itu dalam penentuan jenis pilihan respon, akan digunakan skala likert sebagai rancangannya. Skala likert adalah rancangan yang digunakan untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, atau setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial (Azwar, 2018: 137).

Dalam penelitian ini akan digunakan skala dengan 4 pilihan jawaban, yaitu sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S), dan sangat sesuai (SS). Di mana akan diberikan skor terhadap masing-masing aitem pada skala, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Skor Penelitian

Kategori	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Sementara itu skala psikologi yang akan digunakan adalah skala agresivitas verbal, skala kematangan emosi, dan skala konformitas.

Tabel 3. 2 *Blueprint* skala agresivitas verbal

Aspek	Favorable	Unfavorabel	Jumlah
Mengejek	1, 5	3, 7	8
	2, 6	4, 8	
Mengancam	9, 13	11, 15	8
	10, 14	12, 16	
Menipu	17, 21	19, 23	8
	18, 22	20, 24	
Total			24

Tabel 3. 3 *Blueprint* skala kematangan emosi

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Perluasan diri	1	3	4
	2	4	
Berhubungan hangat	5	7	4
	6	8	
Kenyamanan secara emosional	9	11	4
	10	12	
Perspektif realistis	13	15	4
	14	16	
Wawaasan dan humor	17	19	4
	18	20	
Menyatukan filosofi kehidupan	21	23	4
	22	24	
Total			24

Tabel 3. 4 *Blueprint* skala konformitas

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Perilaku	1, 5	3, 7	8
	2, 6	4, 8	
Penampilan	9, 13	11, 15	8
	10, 14	12, 16	
Pandangan	17, 21	19, 23	8
	18, 22	20, 24	
Total			24

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas diartikan sebagai tingkat kesesuaian alat ukur saat digunakan untuk mengukur sesuai fungsinya, seperti timbangan yang digunakan untuk mengukur berat atau meteran untuk mengukur panjang suatu objek (Sugiyono, 2013: 121). Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini akan digunakan pengujian validitas konstruk, di mana pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan pendapat dari ahli atau *experts judgement* (Sugiyono, 2013: 125). Para ahli yang akan dimintai pendapatnya adalah dosen pembimbing. Alat ukur yang disusun peneliti akan

divalidasi konstruksinya dengan mengeliminasi aitem-aitem yang tidak memenuhi syarat untuk menjadi instrumen dalam pengukuran variabel penelitian.

Aitem dikatakan valid apabila *corrected item-total correlation* atau korelasi item-total memiliki nilai korelasi $\geq 0,30$ (Sugiyono, 2013: 126). Apabila nilai korelasi melebihi angka 0,30 maka dapat dikatakan sebagai konstruk yang kuat dan aitem dapat digunakan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas dianggap sebagai tingkat konsistensi dari suatu alat ukur atau sejauh mana suatu hasil pengukuran dapat dipercaya (Sugiyono, 2013: 121). Penelitian ini akan menguji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 26.0 for windows*. Hasil dari rumus *alpha cronbach* adalah koefisien reliabilitas dengan tingkat reliabilitas berkisar pada angka 0,0 sampai dengan 1,0. Nilai koefisien yang akan diperlukan pada suatu aitem adalah sebesar 0,60. Apabila koefisien reliabilitas melebihi angka 0,60 maka reliabilitasnya dianggap tinggi, sedangkan apabila koefisien reliabilitas kurang dari angka 0,60 maka dianggap kurang reliabel.

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Suatu alat ukur dalam penelitian harus melewati beberapa tahap sebelum bisa digunakan dalam penelitian, di mana salah satu tahap tersebut adalah pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur dapat dilakukan dengan melakukan *try out* atau uji coba. Pengujian alat ukur bertujuan untuk mengetahui aitem mana saja dalam alat ukur yang valid atau tidak valid, dan berapa tingkat reliabilitas dari alat ukur tersebut sebelum digunakan dalam penelitian.

Pengujian validitas dan reliabilitas oleh peneliti dilakukan dengan menyebarkan formulir yang berisi aitem-aitem dari alat ukur melalui *google form*

yang kemudian disebarikan oleh peneliti di media sosial. Adapun persyaratan yang diperlukan untuk menjadi responden pengujian alat ukur pada penelitian ini adalah responden harus merupakan siswa SMA dan bermain *game online*. Subjek dalam pengujian alat ukur yang didapatkan peneliti adalah sebanyak 50 responden yang masing-masing merupakan siswa SMA dari berbagai macam daerah dan juga bermain *game online*. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Hasil Uji Validitas

1) Skala Agresivitas Verbal

Sebanyak 24 aitem dari skala agresivitas verbal diuji dengan menggunakan uji *corrected-item total correlation* dengan hasil 20 aitem valid, sedangkan 4 aitem tidak valid dikarenakan nilai kurang korelasi kurang dari 0,30. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat *blueprint* skala agresivitas verbal adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 5 *Blueprint* Skala Agresivitas Verbal setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorabel	Jumlah
Mengejek	Merendahkan Kompetensi	1, 5	3*, 7	6
	Sarkasme	2, 6*	4, 8	
Mengancam	Mengancam di dalam <i>game</i>	9, 13	11*, 15	6
	Mengancam secara personal	10, 14	12*, 16	
Menipu	Membual akan capaian dalam <i>game</i>	17, 21	19, 23	8
	Berbohong saat bermain <i>game</i>	18, 22	20, 24	
Total				20

*Item yang gugur

2) Skala Kematangan Emosi

Uji coba validitas dilakukan terhadap 24 aitem dalam skala kematangan emosi yang disusun peneliti, di mana dalam pengujian didapatkan hasil sebanyak 19 aitem dinyatakan valid dan 5 aitem dinyatakan tidak valid. Berikut *blueprint* dari skala kematangan emosi setelah dilakukan uji coba.

Tabel 3. 6 *Blueprint* Skala Kematangan Emosi setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Perluasan diri	Kemampuan memahami lingkungan	1	3	4
	Kemampuan merencanakan masa depan	2	4	
Berhubungan hangat	Keterlibatan dalam lingkungan	5	7	2
	Berempati pada lawan bicara	6*	8*	
Kenyamanan secara emosional	Penerimaan diri	9	11	3
	Memiliki ketahanan	10	12*	
Perspektif realistis	Berpikir logis	13	15	4
	Menghasilkan pandangan yang realistis	14	16	
Wawaasan dan humor	Pengetahuan akan suatu hal	17	19	3
	Mampu menertawai diri sendiri	18*	20	
Menyatukan filosofi kehidupan	Mampu memaknai kehidupan	21	23	3
	Memahami konsep diri	22*	24	
Total				19

*Item yang gugur

3) Skala Konformitas

Berdasarkan pengujian 24 aitem dari skala konformitas yang telah disusun, didapatkan sebanyak 6 aitem tidak memenuhi nilai korelasi $\geq 0,30$ sehingga dinyatakan tidak valid. Sedangkan sebanyak 18 aitem dinyatakan valid karena memenuhi nilai korelasi, yakni $\geq 0,30$. *Blueprint* skala konformitas setelah dilakukan uji coba adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 7 *Blueprint* Skala Konformitas setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Perilaku		1, 5	3*, 7*	6
		2, 6	4, 8	
Penampilan		9, 13	11, 15*	7
		10, 14	12, 16	
Pandangan		17, 21	19*, 23	5
		18, 22	20*, 24*	
Total				18

*Item yang gugur

b. Hasil Uji Reliabilitas

1) Skala Agresivitas Verbal

Pengujian pada skala agresivitas verbal menghasilkan data koefisien sebesar 0,909. Di mana sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien lebih besar dari 0,60. Sehingga pada pengujian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa skala agresivitas verbal memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Tabel 3. 8 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Agresivitas Verbal

Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	Jumlah aitem
0,909	20

2) Skala Kematangan Emosi

Skala kematangan emosi diuji dengan menghasilkan data berupa koefisien sebesar 0,872. Sehingga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 3. 9 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Kematangan Emosi

Koefisien <i>Alpha</i> <i>Cronbach</i>	Jumlah aitem
0,872	19

3) Skala Konformitas

Skala konformitas memiliki koefisien sebesar 0,877 setelah dilakukan pengujian. Koefisien tersebut mengindikasikan bahwa skala konformitas dapat dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 3. 10 Hasil Pengujian Reliabilitas Skala Konformitas

Koefisien <i>Alpha</i> <i>Cronbach</i>	Jumlah aitem
0,877	18

F. Analisis Data

1. Uji Asumsi

a. Uji normalitas

Merupakan pengujian data sampel untuk diketahui terdistribusi normal atau tidak, hal tersebut dilakukan terhadap setiap variabel sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Penelitian ini akan menggunakan *One sample kolmogorov smirnov (one-sample test)* sebagai teknik uji normalitasnya. Adapun tingkat signifikansi yang diperlukan adalah $p > 0,05$, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Perhitungan statistik akan menggunakan bantuan program *Statistical product and*

service solution (SPSS) 26.0 for windows untuk perhitungan yang lebih cepat dan akurat.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui hubungan antar variabel. Uji linearitas dapat dilakukan dengan rumus *ANOVA*, sementara perhitungan dapat dilakukan pada program *Statistical product and service solution (SPSS) 26.0*. Nilai dari *linearity* yang diperlukan adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Sedangkan *deviation from linearity* yang melebihi angka 0,05 ($p > 0,05$) dapat dikatakan sebagai suatu data yang linier.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas berfungsi untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas atau independen, yakni X_1 dan X_2 . Uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan analisa tabel *coefficients* pada hasil analisis regresi linear pada program *Statistical product and service solution (SPSS) 26.0*. Analisis tersebut menggunakan kriteria *VIF (Variance Inflation Factor)* dan nilai toleransi (*tolerance*). Jika nilai *VIF* melebihi angka 10, maka dapat dikatakan terdapat multikolinearitas. Sehingga nilai *VIF* yang diperlukan adalah < 10 .

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda adalah metode yang digunakan untuk memprediksi variabel dependen (Y) berdasarkan nilai variabel independen berjumlah dua atau lebih (X_1 , X_2). Metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Artinya uji regresi linier berganda dapat digunakan untuk menguji hipotesis ketiga pada penelitian ini. Adapun persamaan pada regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Y = Variabel dependen

α = Nilai konstanta

β_1, β_2 = Koefisien variabel bebas

X_1, X_2 = Variabel independen

Sementara itu hasil dari uji hipotesis dengan uji regresi linier berganda dapat dianalisis melalui :

1) Uji T (Parsial)

Uji T digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh secara terpisah antara variabel independen (X_1 atau X_2) terhadap variabel dependen (Y). Nilai yang digunakan untuk taraf signifikansi adalah $< 0,05$ atau $< 5\%$.

2) Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh secara bersama (simultan) antara variabel independen (X_1 dan X_2) terhadap variabel dependen (Y). Taraf signifikansi yang digunakan adalah $< 0,05$ atau 5% .

3) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui presentase pengaruh antara variabel independen (X_1 dan X_2) terhadap variabel dependen (Y).

Adapun pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Apabila nilai $p < 0,05$ maka hipotesis dapat diterima

2) Apabila nilai $p > 0,05$ maka hipotesis ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan siswa SMA N 1 Purwodadi sebagai subjek penelitian. Adapun populasi dari siswa SMA N 1 Purwodadi berjumlah sebanyak 1.112 siswa dari keseluruhan kelas X, XI, dan XII. Berdasarkan perhitungan rumus Slovin dengan *margin error* sebesar 5%, sampel yang harus didapatkan pada penelitian ini sejumlah 295 siswa. Peneliti berhasil mengumpulkan responden sebanyak 298 siswa dengan rincian sebagai berikut:

a. Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 1 Distribusi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

		Jenis_Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	206	69.1	69.1	69.1
	Perempuan	92	30.9	30.9	100.0
	Total	298	100.0	100.0	

Berdasarkan pada data yang dipaparkan di diagram 4.1 di atas, dapat dinyatakan bahwa dari 298 subjek yang merupakan siswa SMA N 1 Purwodadi, sebanyak 69,1% atau 206 siswa yang bermain *game online* merupakan siswa laki-laki. Kemudian, sebanyak 30,9% atau 92 siswa yang bermain *game online* merupakan siswa perempuan.

b. Berdasarkan Usia

Tabel 4. 2 Distribusi Subjek Berdasarkan Usia

		Usia			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	14	3	1.0	1.0	1.0
	15	93	31.2	31.2	32.2
	16	83	27.9	27.9	60.1
	17	97	32.6	32.6	92.6
	18	22	7.4	7.4	100.0
Total		298	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas, data rentan usia subjek yang merupakan siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*, ada pada rentan usia 14-18 tahun. Di mana presentase terbesar ada pada subjek dengan usia 17 tahun dengan presentase 32,6% atau sebanyak 97 subjek. Kemudian diikuti dengan subjek berusia 15 tahun dengan presentase 31,2% atau sebanyak 93 subjek, usia 16 tahun dengan presentase 27,9% atau sebanyak 83 subjek, usia 18 tahun sebanyak 7,4% atau 22 subjek, dan 14 tahun sebanyak 1% atau 3 subjek.

2. Kategorisasi Variabel Penelitian

Terdapat tiga variabel pada penelitian ini, yaitu kematangan emosi, konformitas, dan agresivitas verbal.

Tabel 4. 3 Deskripsi Data Variabel Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kematangan Emosi	298	28	74	49.63	10.353
Konformitas	298	27	65	48.40	7.582
Agresivitas Verbal	298	23	74	50.91	13.418
Valid N (listwise)	298				

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dinyatakan bahwa terdapat nilai minimal, maksimal, *mean*, dan standar deviasi dari ketiga variabel pada penelitian ini. Di mana

pada variabel kematangan emosi (X1) memiliki nilai minimal 28, nilai maksimal 74, nilai *mean* 49,63, dan nilai standar deviasi sebesar 10,353. Kemudian pada variabel konformitas (X2) memiliki nilai minimal 27, nilai maksimal 65, nilai *mean* 48,40, dan nilai standar deviasi sebesar 7,582. Sementara untuk variabel agresivitas verbal (Y) memiliki nilai minimal 23, nilai maksimal 74, nilai *mean* 50,91, dan nilai standar deviasi sebesar 13,418. Berdasarkan pemaparan data tersebut, maka data-data tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Kategorisasi Variabel Kematangan Emosi

Tabel 4. 4 Kategori Skor Variabel Kematangan Emosi

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori Skor
$X < (\text{Mean} - \text{SD})$	$X < 39,277$	Rendah
$(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + \text{SD})$	$39,277 \leq X < 59,983$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + \text{SD})$	$X \geq 59,983$	Tinggi

Berdasarkan rumus interval pada tabel di atas, subjek yang memiliki skor lebih besar dari atau sama dengan 59,983 dapat dikatakan memiliki kematangan emosi yang tinggi. Kemudian subjek yang memiliki rentang skor 39,277 sampai dengan 58,983 dapat dikategorikan sebagai individu dengan kematangan emosi yang sedang. Sementara itu subjek yang memiliki skor kurang dari 38,277 dapat dikatakan memiliki tingkat kematangan emosi yang rendah.

Tabel 4. 5 Distribusi Variabel Kematangan Emosi

Kematangan Emosi (X1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	59	19.8	19.8	20.7
	Sedang	169	56.7	56.7	78.9
	Tinggi	70	23.5	23.5	100.0
	Total	298	100.0	100.0	
Total		298	100.0		

Berdasarkan pada data di tabel 4.5, sebanyak 19,8% atau 59 subjek memiliki tingkat kematangan emosi yang rendah. Kemudian terdapat 56,7% atau sebanyak 169 subjek memiliki tingkat kematangan emosi yang sedang, dan sebanyak 23,5% atau 70 subjek memiliki tingkat kematangan emosi yang tinggi.

b. Kategorisasi Variabel Konformitas

Tabel 4. 6 Kategori Skor Variabel Konformitas

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori Skor
$X < (\text{Mean} - \text{SD})$	$X < 40,818$	Rendah
$(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + \text{SD})$	$40,818 \leq X < 55,982$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + \text{SD})$	$X \geq 55,982$	Tinggi

Tabel kategorisasi di atas, dapat menyatakan bahwa subjek dengan skor lebih dari atau sama dengan 55,982 merupakan individu dengan tingkat konformitas yang tinggi. Selanjutnya, subjek dengan rentang skor 40,818 sampai dengan 54,982 dapat dikatakan sebagai individu dengan tingkat konformitas yang sedang. Sementara itu, subjek dengan skor di bawah 39,818 dapat dinyatakan memiliki tingkat konformitas yang rendah.

Tabel 4. 7 Distribusi Variabel Konformitas

Konformitas (X2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Rendah	39	13.1	13.1	15.4
	Sedang	199	66.8	66.8	83.2
	Tinggi	60	20.1	20.1	100.0
	Total	298	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat diinformasikan bahwa sebanyak 13,1% atau 39 subjek pada penelitian ini memiliki tingkat konformitas yang rendah. Selanjutnya, 66,8% atau sebanyak 199 subjek memiliki tingkat konformitas yang sedang, serta sebanyak 20,1% atau 60 subjek memiliki tingkat konformitas yang tinggi.

c. Kategorisasi Variabel Agresivitas Verbal

Tabel 4. 8 Kategorisasi Skor Variabel Agresivitas Verbal

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori Skor
$X < (\text{Mean} - \text{SD})$	$X < 37,492$	Rendah
$(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + \text{SD})$	$37,492 \leq X < 64,328$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + \text{SD})$	$X \geq 64,328$	Tinggi

Berdasarkan rumus kategori di atas, subjek yang memiliki tingkat agresivitas yang tinggi merupakan subjek dengan skor lebih dari atau sama dengan 64,328. Subjek dengan tingkat agresivitas verbal yang sedang ada pada kisaran skor 37,492 sampai dengan 63,328. Sementara itu, kategori rendah

pada agresivitas verbal ditunjukkan pada skor yang ada di bawah 36,492.

Berikut ini merupakan tabel distribusi variabel agresivitas verbal:

Tabel 4. 9 Distribusi Variabel Agresivitas Verbal

		Agresivitas Verbal (Y)		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	Rendah	56	18.8	18.8	18.8
	Sedang	173	58.1	58.1	76.8
	Tinggi	69	23.2	23.2	100.0
	Total	298	100.0	100.0	

Data pada tabel di atas mengindikasikan bahwa sebanyak 56 atau 18,8% subjek pada penelitian ini memiliki tingkat agresivitas verbal yang rendah. Selanjutnya, terdapat sebanyak 173 atau 58,1% subjek penelitian memiliki tingkat agresivitas verbal yang sedang, serta sebanyak 69 atau sebesar 23,2% subjek pada penelitian ini memiliki tingkat agresivitas verbal yang tinggi.

3. Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Adapun penentuan nilai signifikansi yang digunakan untuk menyatakan suatu data berdistribusi normal atau tidak adalah nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Variabel Kematangan Emosi, Konformitas, dan Agresivitas Verbal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstand ardized Residual
N		298
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.000000 0
	Std. Deviation	6.56178 089
	Most Extreme Differences	Absolut e
	Positive	.028
	Negativ e	-.040
Test Statistic		.040
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Data pada tabel 4.10 di atas menyatakan bahwa nilai signifikansi $0,20 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji lineaitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan variabel dependen dengan variabel independen bersifat linear atau tidak. Penentuan uji linearitas dilakukan dengan melihat nilai *deviation from linearity* dengan ketentuan nilai signifikansi $p > 0,05$ dan juga melalui nilai dari *linearity* yang kurang dari $0,05$ ($p < 0,05$) agar hubungan kedua variabel dapat dikatakan linear. Berikut merupakan tabel hasil uji linearitas dari masing-masing variabel pada penelitian ini.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Linearitas Kematangan Emosi dan Agresivitas Verbal

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sign.
Agresivitas Verbal * Kematangan Emosi	Between Groups	(Combined)	41614.059	43	967.769	20.724	.000
		Linearity	39087.344	1	39087.344	837.023	.000
		Deviation from Linearity	2526.715	42	60.160	1.288	.123
	Within Groups	11861.310	254	46.698			
Total			53475.369	297			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel 4.11 di atas, dapat dilihat bahwa pada *deviation from linearity* terdapat nilai signifikansi sebesar 0,123. Di mana $0,123 > 0,05$, yang artinya variabel kematangan emosi memiliki hubungan yang linear dengan variabel agresivitas verbal.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Linearitas Konformitas dan Agresivitas Verbal

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sign.
Agresivitas Verbal * Konformitas	Between Groups	(Combined)	33863.023	36	940.640	12.518	.000
		Linearity	24634.331	1	24634.331	327.832	.000
		Deviation from Linearity	9228.692	35	263.677	3.509	.000
	Within Groups	19612.346	261	75.143			

Total	53475. 369	2 9 7			
-------	---------------	-------------	--	--	--

Berdasarkan hasil uji linearitas yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai signifikansi pada *deviation from linearity* sebesar 0,000. Namun memiliki nilai *linearity* $0,000 < 0,05$. Sehingga hubungan antara konformitas dan agresivitas verbal dapat dikatakan linear apabila mengacu pada nilai *linearity*. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Widhiarso (2010: 6) yang menyatakan bahwa hasil *deviation from linearity* yang tidak signifikan, sementara pada nilai *linearity* signifikan, maka model data antara variabel dapat dikatakan linier. Hal ini dikarenakan model yang tepat untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diuji adalah model non-linear. Meskipun demikian, model linear masih mampu menjelaskan variasi dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa meskipun nilai *deviation from linearity* tidak signifikan akan tetapi nilai *linearity* signifikan, maka dapat diasumsikan bahwa data mempunyai hubungan yang linear.

c. Uji Multikolinearitas

Tujuan dari uji multikolinearitas adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel independen. Di mana pada analisis regresi, hubungan multikolinearitas tidak seharusnya ada antara variabel independen. Adapun ketentuan yang digunakan dalam pengujian multikolinearitas, yakni dengan melihat nilai *tolerance* dan *VIF*, dengan ketentuan nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 . Berikut merupakan hasil dari pengujian multikolinearitas yang telah dilakukan.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Multikolinearitas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	77.434	5.045		15.349	.000		
	Kematangan Emosi (X1)	-.922	.048	-.712	-19.244	.000	.593	1.687
	Konformitas (X2)	.398	.065	.225	6.076	.000	.593	1.687

a. Dependent Variable: Agresivitas Verbal (Y)

Berdasarkan pemaparan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *tolerance* yang didapat adalah $0,593 > 0,10$, dan nilai *VIF* $1,687 < 10$. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel independen pada penelitian ini tidak memiliki gejala multikolinearitas.

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian dapat diterima atau ditolak. Pada penelitian ini, uji regresi linear berganda digunakan sebagai metode pengujianya. Adapun ketentuan nilai signifikansi adalah $< 0,05$ agar hipotesis dapat diterima, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berikut merupakan tabel hasil uji hipotesis dengan metode regresi linear berganda.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.872 ^a	.761	.759	6.584

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

b. Dependent Variable: Agresivitas Verbal (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	40687.450	2	20343.725	469.302	.000^b
	Residual	12787.920	295	43.349		
	Total	53475.369	297			

a. Dependent Variable: Agresivitas Verbal

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

Berdasarkan hasil uji linear berganda yang ada pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,759, yang artinya kematangan emosi dan konformitas secara bersamaan memprediksi agresivitas verbal yang dilakukan siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online* sebesar 75,9%, sementara 24,1% pengaruh lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77.434	5.045		15.349	.000
	Kematangan Emosi	-.922	.048	-.712	-	.000
	Konformitas	.398	.065	.225	6.076	.000

a. Dependent Variable: Agresivitas Verbal

Selanjutnya pada tabel *Coefficients*, terlihat bahwa nilai signifikansi variabel kematangan emosi adalah sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis pertama yang diajukan pada penelitian ini dapat diterima, yaitu terdapat pengaruh antara kematangan emosi terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang

bermain *game online*. Kemudian pada variabel konformitas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang juga menandakan bahwa hipotesis kedua yang diajukan pada penelitian ini diterima, artinya terdapat pengaruh antara konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Selain itu, pada tabel *ANOVA* terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, di mana hal tersebut mengindikasikan bahwa hipotesis ketiga yang diajukan pada penelitian ini diterima, yakni terdapat pengaruh antara kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.

Berdasarkan hasil dari uji regresi linear berganda yang telah dilakukan, terdapat data yang diperoleh berupa nilai koefisien $\alpha = 77,434$, $\beta_1 = -0,922$, dan $\beta_2 = 0,398$. Data-data tersebut kemudian dapat dibuat persamaannya sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 77,434 + -0,922X_1 + 0,398X_2$$

Di mana Y merupakan agresivitas verbal, X_1 adalah kematangan emosi, dan X_2 adalah konformitas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa X_1 memiliki pengaruh yang berlawanan dengan Y, di mana setiap penambahan nilai kematangan emosi pada siswa yang bermain *game online*, maka agresivitas verbal akan berkurang sebanyak 0,922. Sedangkan X_2 memiliki pengaruh yang selaras dengan Y, di mana setiap nilai konformitas pada siswa yang bermain *game online* bertambah, maka agresivitas verbal juga akan bertambah sebanyak 0,398.

B. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji adakah pengaruh antara kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1

Purwodadi yang bermain *game online*. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa SMA N 1 Purwodadi sebanyak 1.112 siswa, dengan sampel merupakan siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Adapun total sampel yang didapatkan adalah sebanyak 298 subjek.

Adapun **hipotesis pertama** pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara kematangan emosi terhadap agresivitas verbal. Hipotesis ini diterima dengan adanya pengujian melalui analisis regresi linear berganda yang telah dilakukan peneliti, di mana hasil data yang diperoleh menunjukkan nilai signifikansi kematangan emosi $0,00 < 0,05$. Nilai signifikansi tersebut menjelaskan bahwa kematangan emosi berpengaruh secara sangat signifikan terhadap agresivitas verbal.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya mengenai pengaruh kematangan emosi terhadap agresi verbal yang dilakukan oleh Devina dan Pratikto (2022) di mana dari hasil olah data terdapat angka $R^2 = 0,295$ yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh antara kematangan emosi terhadap agresi verbal sebanyak 29,5%. Sehingga dapat dikatakan bahwa temuan Devina dan Pratikto menegaskan bahwa kematangan emosi berpengaruh terhadap agresi verbal.

Penelitian lain juga mendukung pernyataan peneliti pada penelitian ini, sebagaimana yang dinyatakan Ginting dkk., (2023) pada penelitiannya mengenai pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal siswa SMP N 22 Kota Jambi, yang menghasilkan data presentase pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal sebanyak 30%.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan Fajarika dan Herdajani (2021) yang membahas mengenai hubungan kematangan emosi dan kontrol diri terhadap kecenderungan berperilaku agresif menunjukkan bahwasannya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kematangan emosi terhadap kecenderungan

berperilaku agresif. Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan metode analisis *bivariat correlations* menghasilkan nilai koefisien, yakni $r = -0,474$ dan $p = 0,000$, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara parsial, kematangan emosi memiliki hubungan yang signifikan dan bersifat negatif terhadap kecenderungan perilaku agresif.

Aspek-aspek dari kematangan emosi seperti yang disampaikan oleh Allport (1961: 283-294), antara lain adalah perluasan diri, berhubungan hangat, kenyamanan secara emosional, perspektif realistis, wawasan dan humor, dan menyatukan filosofi kehidupan. Perluasan diri adalah kemampuan memahami dan kemampuan untuk terlibat dalam berbagai aspek di lingkungan, di mana keterlibatan yang awalnya hanya pada lingkungan keluarga, seiring beranjak dewasa akan terlibat dengan lingkungan yang lebih luas dan beragam, seperti lingkungan sekolah, lingkungan kerja, dan sebagainya. Kemudian ada aspek berhubungan hangat yang merupakan kemampuan dalam membangun hubungan interpersonal yang baik, yakni dengan adanya kemampuan memahami dan berempati dengan lawan bicara. Kenyamanan secara emosional adalah kemampuan di mana seseorang dapat untuk menerima diri, memiliki ketahanan dalam menghadapi berbagai macam situasi, dan mampu untuk menerima emosi yang ada di dalam dirinya. Perspektif realistis adalah kemampuan untuk berpikir dan menghasilkan pandangan yang realistis, di mana dengan realita yang dihadapi akan merubah pandangan untuk mampu berfokus pada tujuan dan kebutuhan tanpa harus mengubah realita yang ada di lingkungan. Selanjutnya terdapat wawasan dan humor, yakni pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk dapat memahami suatu hal tertentu, termasuk memahami kelebihan dan kekurangan diri, serta humor yang dimaksud adalah kemampuan seseorang untuk dapat menertawai diri sendiri sebagai bentuk penerimaan diri. Dan yang terakhir adalah

menyatukan filosofi kehidupan yang merupakan kemampuan memahami konsep diri, seperti memahami apa yang dapat dilakukan, apa yang harus dilakukan, atau batasan apa yang tidak dapat dilakukan, serta dapat memaknai arti kehidupan.

Selain itu juga terdapat pendapat dari Davidoff (1980: 364-372) yang menyatakan bahwa dua diantara faktor-faktor agresivitas verbal, yakni faktor amarah. Faktor amarah merupakan emosi negatif yang dapat dipengaruhi oleh salah satu aspek kematangan emosi yang dinyatakan oleh Allport (1961: 283-294), yakni kenyamanan secara emosional. Di mana kenyamanan secara emosional diindikasikan melalui kemampuan penerimaan diri, memiliki ketahanan, dan menerima emosi, apabila ketiga kemampuan tersebut tidak dimiliki maka akan mendorong munculnya amarah yang kemudian diekspresikan melalui perilaku agresi verbal.

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah adanya pengaruh antara konformitas terhadap agresivitas verbal. Hipotesis ini dibuktikan dengan hasil analisis regresi linear berganda berupa nilai signifikansi variabel konformitas sebesar $0,000 < 0,05$ terhadap variabel agresivitas verbal, hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan antara konformitas terhadap agresivitas verbal.

Temuan ini didukung oleh penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Palinoan (2015) yang menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara konformitas dengan agresivitas. Pernyataan tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukannya, di mana terdapat data $p = 0,034$ dan $r = 0,026$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel, yakni konformitas dengan agresivitas. Selain itu $r = 0,026$ menunjukkan arah pengaruh yang positif, di mana skor agresivitas akan bertambah apabila skor konformitas bertambah.

Penelitian lain yang juga mendukung temuan pada penelitian ini disampaikan oleh Nurudin dkk., (2021) yang menyatakan bahwa konformitas secara signifikan

berhubungan dengan agresivitas remaja. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurudin dkk., (2021) menunjukkan data koefisien korelasi sebesar $0,347 < 0,05$. Selain itu terdapat presentase pengaruh konformitas terhadap agresivitas remaa, yakni sebesar 34,7%.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Raviyoga dan Marheni (2019) menyatakan bahwa konformitas memiliki nilai signifikansi terhadap agresivitas verbal sebesar $0,029 < 0,05$ yang mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kematangan emosi terhadap agresivitas.

Aspek-aspek dari konformitas sebagaimana disampaikan oleh Sears dkk., (1994: 76-78) adalah perilaku, penampilan, dan pandangan. Di mana perilaku merupakan objek perubahan pada konformitas, di mana adanya imitasi terhadap perilaku kelompok yang dipengaruhi oleh tekanan dari suatu kelompok, dapat menjadi perwujudan dari konformitas. Sementara itu, penampilan adalah eksistensi atau kehadiran anggota kelompok yang disertai dengan usaha mengikuti atau menyesuaikan diri dengan segala hal yang ada pada kelompok dengan tujuan agar dapat diterima dan tidak dikucilkan oleh kelompok. Kemudian terdapat aspek pandangan yang merupakan suatu pengetahuan, pendapat, atau keyakinan yang dimiliki individu. Pandangan atau persepsi tidak akan lepas dari proses sosial, termasuk dalam proses konformitas di mana akan terjadi penyesuaian pandangan.

Terdapat pendapat yang disampaikan Davidoff (1980: 364-372) mengenai faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas, yakni amarah, faktor biologi, kondisi sosial, dan lingkungan. Amarah merupakan emosi negatif yang dapat muncul dari dalam diri sebagai ekspresi tidak nyaman akibat dari stimulus tidak menyenangkan yang dirasakan, yang kemudian perasaan tersebut dapat memunculkan perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal sebagai bentuk ekspresi dari amarah.

Kemudian terdapat faktor biologi, yang terdiri dari genetik, sistem otak, dan zat kimia darah. Faktor yang ketiga adalah kondisi sosial yang merupakan keadaan dalam masyarakat yang selalu mengalami perubahan, di mana perubahan tersebut menghadirkan perbedaan kondisi atau situasi sosial yang menyebabkan adanya perbedaan opini, pandangan, dan bahkan keyakinan antara satu generasi dengan generasi lainnya.

Kemudian yang terakhir adalah faktor lingkungan, yang merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku agresif. Faktor lingkungan sendiri pun memiliki tiga hal yang mempengaruhi perilaku agresi, antara lain adalah kemiskinan, anomitas, dan suhu udara. Sementara itu faktor lingkungan juga dapat terbentuk oleh aspek dari konformitas, yakni perilaku dan penampilan. Perilaku dapat terbentuk karena imitasi atau peniruan perilaku, apabila terdapat perilaku agresif di suatu lingkungan, maka tidak menutup kemungkinan lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu-individu disekitarnya untuk berperilaku agresif. Sementara itu, penampilan dapat menghadirkan kondisi tertentu pada suatu lingkungan. Seperti halnya penampilan pemimpin dalam suatu kelompok yang diharuskan memiliki kewibaan untuk dapat menghadirkan rasa hormat dari anggotanya. Sehingga dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa konformitas dapat mempengaruhi proses terjadinya agresivitas verbal.

Hipotesis ketiga, menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis regresi linear berganda yang dapat dilihat pada tabel 4.14 ANOVA, di mana terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Hal tersebut mengindikasikan bahwa secara bersamaan, variabel kematangan emosi dan konformitas berpengaruh sangat

signifikan terhadap variabel agresivitas verbal. Selain itu berdasarkan pada data di tabel 4.14 *Coefficients*, terdapat data *constant* dari kematangan emosi yakni $\beta_1 = -0,922$. Artinya kematangan emosi memiliki pengaruh paling besar diantara variabel lainnya, sehingga dapat diindikasikan bahwa kematangan emosi yang tinggi dapat menurunkan tingkat agresivitas verbal. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Allport (1961: 283-294), di mana kematangan emosi memiliki aspek kenyamanan secara emosional yang ditandai dengan adanya kemampuan penerimaan diri, memiliki ketahanan, dan menerima emosi pada diri seseorang. Dengan adanya kenyamanan secara emosional, emosi negatif seperti amarah dapat ditahan, sehingga perilaku seperti agresivitas verbal dapat diturunkan kemungkinan perilakunya. Sementara itu pada konformitas terdapat aspek dari konformitas yakni perilaku dan penampilan (Sears dkk., 1994: 76-78). Perilaku dapat terbentuk karena imitasi atau peniruan perilaku, apabila terdapat perilaku agresif di suatu lingkungan, maka tidak menutup kemungkinan lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu-individu disekitarnya untuk berperilaku agresif. Namun sebaliknya, apabila tidak terdapat perilaku agresi verbal pada suatu kelompok, maka tidak akan ada imitasi perilaku agresi verbal. Sehingga pengaruh konformitas dalam proses terjadinya agresivitas verbal tidak sebesar pengaruh yang diberikan kematangan emosi.

Agresivitas verbal dipengaruhi oleh beberapa faktor baik berupa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal sendiri terdiri dari kematangan emosi, sebagaimana pendapat dari Shanaz (2013: 2) yang menyatakan bahwa remaja yang tidak memiliki kematangan emosi yang baik akan cenderung mengekspresikan permasalahan mereka dengan perilaku atau cara yang agresif.

Kemudian terdapat faktor eksternal mempengaruhi agresivitas verbal, yakni konformitas. Hal ini dinyatakan oleh Eckhardt (1974: 32) bahwa agresivitas verbal merupakan perilaku yang terjadi sebagai bentuk dari pemenuhan tekanan dan imitasi perilaku kelompok. Imitasi perilaku agresif terjadi karena tekanan dari kelompok mendorong anggota kelompok untuk menyesuaikan perilaku agar dapat diterima dalam kelompok.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*. Di mana dapat diketahui bahwa siswa SMA adalah remaja. Remaja sebagai masa peralihan atau transisi merupakan masa di mana individu juga mengalami *storm and stress*, di mana remaja mengalami ketegangan emosi yang diakibatkan oleh perubahan-perubahan yang dihadapi. Remaja dapat merasa tertekan dengan perubahan-perubahan yang dihadapinya karena kurangnya kesiapan fisik dan mental selama masa anak-anak (Hurlock, 2017). *Storm* dan *stress* yang dialami remaja kemudian mendorong terjadinya perilaku agresif sebagai bentuk *coping* mereka. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa remaja akan berperilaku agresif verbal saat mereka bermain *game online*. Hal ini dikarenakan *game online* dapat menghadirkan perasaan frustrasi apabila saat bermain mengalami kesusahan.

Dengan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa agresivitas verbal dapat terjadi akibat dari rendahnya tingkat kematangan emosi seseorang. Selain itu juga, konformitas yang ada pada lingkungan dapat mendorong individu berperilaku serupa dikarenakan tekanan yang ada untuk dapat diterima kelompok, termasuknya adalah perilaku agresif verbal.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini sudah terpenuhi dengan membuktikan teori yang ada dengan kondisi nyata yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini juga secara tidak langsung menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat kematangan emosi

yang tinggi, serta tidak terikat dengan konformitas lingkungan kelompoknya akan lebih bisa untuk terhindar dari perilaku agresi verbal. Hal ini dikarenakan remaja yang mempunyai tingkat kematangan emosi yang tinggi, akan mampu mengontrol emosi negatif seperti amarah yang kemudian mencegah terjadinya perilaku seperti agresi verbal. Selain itu remaja dengan tingkat konformitas yang rendah akan mampu terhindar dari perilaku agresi verbal karena remaja tidak akan tertekan untuk meniru perilaku agresi verbal yang ada pada kelompoknya.

Selain terpenuhinya tujuan pada penelitian ini, terdapat juga pembaharuan yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni mengkaji secara bersamaan ketiga variabel. Variabel kematangan emosi, konformitas, dan agresivitas verbal secara bersamaan dikaji dengan spesifik. Selain itu, subjek pada penelitian ini adalah *gamers* atau pemain *game online* dari kalangan remaja yang merupakan siswa SMA, sehingga terdapat penemuan baru bahwasannya perilaku agresi verbal juga dapat dilakukan oleh pemain *game online* yang merupakan siswa SMA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh sangat signifikan yang diberikan oleh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.
2. Terdapat pengaruh sangat signifikan yang diberikan oleh konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*.
3. Terdapat pengaruh sangat signifikan yang diberikan oleh kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain *game online*

Hasil tersebut menjelaskan bahwa ketiga hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat diterima seluruhnya. Dimana semakin tinggi kematangan emosi, maka akan semakin rendah agresivitas verbal. Sementara semakin tinggi konformitas, maka akan semakin tinggi juga agresivitas verbal.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak terkait dengan penelitian ini.

1. Bagi Subjek Penelitian

Dengan adanya hasil pada penelitian ini, siswa SMA yang bermain *game online* diharapkan mampu untuk memiliki kematangan emosi yang baik dan tidak terlalu terikat dengan kelompok yang berperilaku negatif di lingkungannya. Dengan

kematangan emosi yang baik dan lingkungan kelompok yang positif, perilaku negatif seperti agresivitas verbal akan dapat dihindari

2. Bagi Orang tua

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan para orang tua mampu untuk mengontrol perilaku anak dengan membina dan mengawasi mereka agar tidak melakukan perilaku seperti agresivitas verbal. Orang tua juga diharapkan mampu untuk membina anak dalam proses perkembangan mental, agar anak memiliki kemampuan untuk menerima diri, memiliki ketahanan, dan menerima emosi, sehingga dengan kematangan emosi yang tinggi anak mampu untuk menurunkan kemungkinan berperilaku agresif. Selain itu juga diharapkan orang tua mampu untuk memberikan batasan anak dalam bermain *game online* agar mampu untuk menyeimbangi kegiatan akademis anak ataupun kegiatan lainnya, sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak tidak terhambat.

3. Bagi Penanggungjawab Lingkungan Akademis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan para akademis yang bertanggungjawab di lingkungan belajar siswa SMA dapat lebih memberikan perhatiannya untuk membina siswanya agar tidak berperilaku agresi verbal baik pada saat bermain *game online* maupun saat beraktivitas sehari-hari.

4. Bagi Pengembang *Game Online*

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan para pengembang *game online* untuk dapat memberikan sanksi yang keras bagi pemain-pemain yang melakukan perilaku negatif saat bermain *game online*, terkhususnya adalah agresivitas verbal. Dengan memberikan sanksi keras, akan mengurangi jumlah pemain *game online* yang melakukan agresivitas verbal, yang kemudian dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan wawasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji permasalahan agresivitas verbal secara lebih luas dengan meneliti perilaku agresivitas verbal tidak hanya saat bermain *game online*, tetapi dalam kehidupan sehari-hari, dengan kematangan emosi dan konformitas sebagai faktornya, serta mempertimbangkan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi setiap variabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. (2015). Physical , verbal , anger and hostility aggressiveness in University 's physical education students. *International Journal of Sports and Physical Education (IJSPE)*, 1(2), 20–23.
- Allport, G. W. (1961). *Pattern and growth in personality*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). Human aggression : A social-cognitive view approximate 1995 several in 1995 in for. In M. A. Hogg & J. Cooper (Ed.), *The Sage Handbook of Social Psychology* (hal. 296–323). Sage Publication, Inc.
- Atkinson, R. L., Bem, D. J., Atkinson, R. C., Hoeksema, S. N., & Smith, E. E. (2010). *Pengantar psikologi; Jilid 2*. Interaksa (Karisma Publishing Group).
- Azwar, S. (2018). *Metode penelitian psikologi* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social psychology* (13th ed.). Pearson Education, Inc.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression : Its causes, consequences, and control*. Temple University Press.
- Bordens, K. S., & Horowitz, I. A. (2008). *Social Psychology* (3rd ed.). Freeload press.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carter, K., & Seifert, C. M. (2018). *Learn psychology* (Revised). Jones & Bartlett Learning.
- Chaplin, J. P. (2016). *Kamus lengkap psikologi* (ke-1). Rajawali Pers.
- Cialdini, R. B., & Goldstein, N. J. (2004). Social influence: Compliance and conformity. *Annual Review of Psychology*, 55(1974), 591–621. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.142015>
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295–310. <https://doi.org/10.1348/000712600161844>
- Covey, S. R. (1989). *The seven habits of highly effective people : Restoring the character ethic* (1st ed.). Simon and Schuster.
- Dangwal, K. L., & Srivastava, S. (2016). Emotional maturity of internet users. *Universal Journal of Educational Research*, 4(1), 6–11. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040102>
- Davidoff, L. L. (1980). *Introduction to psychology* (2nd ed.). McGraw-Hill Education.
- Devina, S. C., & Pratikto, H. (2022). Kematangan emosi dan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online Pendahuluan. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(1), 87–95.
- Eckhardt, W. (1974). A conformity theory of aggression. *Journal of Peace Research*, 11(1), 31–39.

- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola k-pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59–80. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Erikson, E. (1968). *Identity : Youth and crisis*. W. W Norton & Company, Inc.
- Fajarika, D., & Herdajani, F. (2021). Hubungan kematangan emosi dan kontrol diri dengan kecenderungan perilaku agresif pada siswa kelas XII di SMA negeri 1 Merawang Bangka belitung (skripsi). *Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I.*
- Ginting, L. C. N., Sutja, A., & Sarman, F. (2023). Pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas verbal siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pendidikan Dan Konseling*, 5(X), 2364–2368. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11328>
- Hall, G. S. (2003). *Youth: Its education regimen and hygiene*. Blackmask Online.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (R. M. Sijabat (ed.); 5 ed.). Erlangga.
- Hydén, M. (1995). Verbal aggression as prehistory of woman battering. *Journal of Family Violence*, 10(1), 55–71. <https://doi.org/10.1007/BF02110537>
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness : An interpersonal model and measure. *Communications Monographs*, 53(1), 61–69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Izzaty, R. E., & Ayriza, Y. (2021). Parental bonding as a predictor of hope in adolescents. *Psikohumaniora, Vol 6*(1), 77–90. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v6i1.7981>
- Jarsaniya, J. A. (2015). Emotional maturity in women. *International Journal of Indian Psychology*, 2(4), 189–196. <https://doi.org/10.25215/0204.021>
- Katkovsky, W., & Gorlow, L. (1976). *The psychology of adjustment : Current concepts and applications* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Krahe, B., & Moller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 1, 53–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.006>
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game online sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo spirit). *Journal Unair*, 4(3), 154–163. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Landau, E. (1998). The self : The global factor of emotional maturity. *Roeper Review*, 20(3), 174–178. <https://doi.org/10.1080/02783199809553886>
- Mathew, A., & Joy, M. (2018). Emotional maturity and general well-being of adolescents. *IOSR Journal Of Pharmacy*, 8(5), 1–6. <https://www.researchgate.net/publication/333918195>
- Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2019). *Social psychology* (13th ed.). McGraw-Hill Education.

- Nurudin, A. S., Purwadi, & Yuzarion. (2021). Hubungan antara konformitas dan agresivitas pada remaja di SMA X Cirebon. *Psyche 165 Journal*, 14(02), 221–225.
<https://jpsy165.org/ojs/index.php/jpsy165/article/view/103/104>
- Palinoan, E. L. (2015). Pengaruh konformitas dengan agresivitas pada kelompok geng motor di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 173–185.
- Raviyoga, T. T., & Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 44–55. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p05>
- Santrock, J. W. (2018). *Essentials of life-span development* (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, F. A. P., Wihartati, W., & Rochmawati, N. (2023). Pengaruh kontrol sosial dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku seksual pranikah pada remaja di kecamatan Pati. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 3(1s), 158–171.
<https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12355>
- Savitri, W. C., & Listiyandini, R. A. (2017). Mindfulness dan kesejahteraan psikologis pada remaja. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 43.
<https://doi.org/10.21580/pjpp.v2i1.1323>
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Anne Pepiau, L. (1994). *Psikologi sosial jilid 2* (ke-5). Erlangga.
- Semin, G. R., & Fiedler, K. (1996). *Applied social psychology*. Sage Publication.
- Shanaz, F. (2013). Emotional maturity and aggression among adolescents. *Review Of Research*, 2(11), 1–5.
- Shihab, M. Q. (2002a). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 01)*. Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002b). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 13)*. Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002c). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 14)* (Vol. 14). Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002d). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 15)*. Lentera Hati.
- Shukla, A., & Vimla. (2019). Aggression among youth : A gender study. *Shrinkhla Ek Shodhparak Vaicharik Patrika*, 6(5), 120–123.
- Sovitriana, R., & Sianturi, H. C. (2021). Kematangan emosi dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja di kelurahan X kabupaten Bekasi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 118–126.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2005). *Social psychology* (12th ed.). Pearson Education.

- Thiek, Z. (2019). Emotional maturity of post graduate students. *International Journal of Current Research*, 11(3), 2292–2293. <https://doi.org/10.24941/ijcr.34750.03.2019>
- Wibowo, N. R., & Wimbari, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescents. *Psikohumaniora*, Vol 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3118>
- Widhiarso, W. (2010). Uji linieritas hubungan. *Fakultas Psikologi UGM*, 1–6.

LAMPIRAN

A. Skala Uji Coba

1. Agresivitas Verbal

Nama :
 Jenis Kelamin : L/P
 Usia :
 Sekolah :
 Kelas :
 Petunjuk pengisian

Dimohon untuk mengisi pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan **JUJUR** dikarenakan pernyataan-pernyataan di bawah ini tidak terdapat jawaban **benar** atau **salah**, namun hanya terdapat pilihan jawaban yang **sesuai** atau **tidak sesuai** dengan kondisi anda. Kendati demikian, berikut adalah petunjuk pengisian kuesioner ini. Saudara/saudari dipersilahkan untuk memberi jawaban dengan mengisi di kolom yang sudah tersedia dengan pilihan sebagai berikut:

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengejek pemain lawan yang bermain dengan buruk di <i>game</i>				
2	Saya berkata kepada pemain lain yang bermain buruk untuk bermain lebih buruk lagi				
3	Saya memuji pemain lawan yang bermain buruk karena tetap fokus bermain				
4	Saya memberikan saran kepada pemain yang bermain buruk di <i>game</i>				
5	Saya memarahi teman satu tim yang bermain dengan buruk di <i>game</i>				
6	Saat teman satu tim sedang <i>lag</i> , saya berkata kepadanya untuk sering-sering bermain dengan jaringan buruk				
7	Saya menyemangati teman satu tim yang bermain buruk				
8	Saat ada pemain lain yang sedang <i>lag</i> , saya berkata kepadanya untuk tidak bermain terlebih dahulu				
9	Saya mengancam pemain lawan bahwa saya akan mengincarnya sampai pertandingan berakhir				
10	Saya melampiaskan kekesalan dengan meneror akun media sosial orang				
11	Saya tidak berinteraksi dengan pemain lawan				
12	Meneror akun orang lain saat kesal merupakan tindakan yang sia-sia				
13	Saya mengancam pemain lawan bahwa saya akan membantai mereka dalam pertandingan				
14	Saya mengancam pemain lain bahwa saya akan mencari				

	alamat tempat tinggal mereka				
15	Saya tidak mengintimidasi pemain lawan dengan perkataan				
16	Persoalan yang ada di <i>game</i> tidak perlu dibawa ke kehidupan nyata				
17	Saya berbohong bahwa akun <i>game</i> saya punya banyak <i>skin</i> mahal				
18	Saya mengajak pemain lawan berduel satu lawan satu, namun saya membawa tim saya				
19	Saya mengatakan seadanya perihal <i>items</i> berbayar yang ada di akun <i>game</i> saya				
20	Saat menantang satu lawan satu, saya tidak membawa teman satu tim				
21	Saya berkata bahwa akun <i>game</i> saya sudah mencapai <i>level</i> tertinggi, namun kenyataannya tidak demikian				
22	Saya berbohong bahwa jaringan saat bermain <i>game</i> buruk, sehingga membuat tim saya kesal				
23	Saya berkata apa adanya soal capaian <i>level</i> pada akun <i>game</i> saya				
24	Saya tidak berbohong perihal jaringan saya saat bermain <i>game</i>				

2. Kematangan Emosi

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memelankan suara saat sedang di perpustakaan				
2	Saya memiliki rencana untuk berkuliah di perguruan tinggi				
3	Saya bercanda dengan teman di berbagai situasi				
4	Saya hanya mengikuti alur tanpa merencanakan perkuliahan				
5	Saya ikut mengerjakan tugas kelompok di sekolah				
6	Saat mendengarkan curhatan teman, saya mencoba memahami perasaannya				
7	Saya memasrahkan tugas saya kepada anggota lain di kelompok saya				
8	Saya tidak ingin ikut campur dalam permasalahan teman saya				
9	Setiap orang memiliki kelebihan masing-masing, begitu juga dengan saya				
10	Saat marah saya mampu untuk menahannya				
11	Saya membandingkan diri saya dengan orang lain				
12	Saya bisa menangis sehari-hari saat menghadapi masalah				
13	Saya menyelesaikan persoalan dengan mengamati fakta yang ada				
14	Pendapat saya berlandaskan dengan fakta yang ada				
15	Saya mengandalkan imajinasi untuk menyelesaikan persoalan				

16	Pendapat saya berlandaskan pada perkiraan semata				
17	Saya paham tentang pelajaran-pelajaran yang diajarkan di sekolah				
18	Saya menertawai kegagalan saya di masa lalu				
19	Saya tidak tertarik untuk memahami apa yang diajarkan di sekolah				
20	Saya menyalahkan keadaan atas kegagalan saya				
21	Saya menghargai kebersamaan saya dengan keluarga				
22	Saya ingin mengembangkan kelebihan saya				
23	Saya tidak memiliki hal yang berharga serta tujuan dalam kehidupan saya				
24	Saya tidak memahami kelebihan apa yang saya miliki				

3. Konformitas

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya meniru gaya bermain dari pemain profesional (<i>pro player</i>) untuk meningkatkan <i>skill</i> bermain <i>game online</i>				
2	Saya mengikuti kegiatan <i>ekstrakurikuler</i> yang teman-teman ikuti				
3	Saya bermain dengan cara sendiri tanpa melihat video <i>tutorial</i>				
4	Saya tidak mengikuti kegiatan yang tidak saya sukai, meskipun teman-teman mengikutinya				
5	Saya meniru pemain nama-nama dari pemain profesional (<i>pro player</i>)				
6	Saya mengikuti bimbel agar dapat berkumpul dengan teman-teman				
7	Saya membuat sendiri nama akun di <i>game online</i>				
8	Saya tidak mengikuti bimbel karena mampu belajar secara mandiri				
9	Saya merasa lebih percaya diri berpenampilan seperti teman-teman saya				
10	Saya suka mengenakan pakaian seperti yang dikenakan teman-teman				
11	Saya merasa lebih percaya diri dengan penampilan yang berbeda dari teman-teman				
12	Saya merasa tidak harus mengikuti gaya <i>trend</i> saat ini				
13	Saya ingin memakai sepatu sekolah seperti milik teman saya				
14	Saya senang berpenampilan seperti yang disarankan teman-teman saya				
15	Saya ingin membeli jam tangan yang tidak dimiliki teman-teman saya				
16	Saya merasa tidak harus sama dengan teman-teman saya				
17	Bergaul dengan teman-teman mengubah cara berpikir saya				
18	Apapun hasil diskusi di kelas, saya pasti menyetujuinya				

19	Saya adalah orang yang mempunyai prinsip saya sendiri				
20	Saya mengambil keputusan saat berdiskusi di kelas dengan pemikiran saya sendiri				
21	Saya mengikuti keinginan teman-teman di tongkrongan meskipun saya kurang nyaman				
22	Walaupun sebenarnya tidak setuju, saya mengikuti pendapat kelompok saya saat mengerjakan tugas				
23	Saya tidak mengikuti teman-teman di tongkrongan jika saya tidak setuju dengan mereka				
24	Jika sudah menyangkut prinsip, saya tidak mengikuti orang lain				

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum Item gugur

1. Skala Agresivitas Verbal

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	84.20	376.082	.476	.732
Y02	84.14	374.082	.522	.730
Y03	83.98	381.326	.259	.737
Y04	84.24	378.594	.601	.733
Y05	84.38	376.526	.528	.732
Y06	83.76	383.166	.179	.739
Y07	84.44	377.109	.554	.732
Y08	84.36	382.521	.412	.736
Y09	84.08	366.483	.653	.724
Y10	84.38	372.649	.599	.729
Y11	83.30	390.949	-.011	.744
Y12	84.10	377.194	.322	.734
Y13	84.08	369.340	.573	.727
Y14	84.34	375.780	.480	.731
Y15	83.86	371.919	.564	.728
Y16	84.52	380.459	.472	.734
Y17	84.30	370.908	.724	.727
Y18	84.14	374.735	.537	.730
Y19	84.36	372.807	.596	.729
Y20	84.12	376.965	.529	.732
Y21	84.26	370.564	.691	.727
Y22	84.18	371.375	.661	.728
Y23	84.28	370.287	.722	.727
Y24	84.26	376.156	.625	.731
Total	42.98	97.857	1.000	.882

*warna merah merupakan aitem yang gugur

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.741	25

2. Skala Kematangan Emosi

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X101	145.08	285.259	.611	.715
X102	144.92	283.830	.518	.714
X103	145.58	278.249	.557	.709
X104	145.28	286.940	.359	.718
X105	145.04	281.100	.637	.711
X106	145.12	293.210	.195	.724
X107	145.24	275.860	.580	.707
X108	145.92	294.442	.049	.728
X109	145.00	286.653	.522	.717
X110	145.36	283.378	.406	.715
X111	146.04	278.243	.510	.710
X112	145.86	295.225	.044	.728
X113	145.16	283.811	.601	.714
X114	145.02	289.000	.402	.719
X115	145.82	279.620	.528	.711
X116	145.86	280.776	.476	.712
X117	145.12	288.189	.434	.719
X118	146.08	303.259	-.197	.737
X119	145.14	279.225	.658	.709
X120	145.26	281.788	.448	.713
X121	145.08	283.667	.586	.714
X122	144.86	291.919	.252	.723
X123	145.20	281.673	.577	.712
X124	145.30	285.847	.481	.716
Total	74.22	74.298	1.000	.822

**warna merah merupakan aitem yang gugur*

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.726	25

3. Skala Konformitas

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X201	112.48	388.336	.400	.723
X202	112.42	384.942	.497	.720
X203	113.12	395.577	.140	.730

X204	113.34	386.025	.370	.722
X205	112.52	382.459	.509	.719
X206	112.70	382.378	.589	.718
X207	113.74	394.604	.220	.728
X208	112.80	381.184	.450	.719
X209	112.58	376.902	.736	.713
X210	113.00	383.102	.487	.719
X211	113.52	384.867	.454	.721
X212	113.26	384.931	.494	.720
X213	112.80	376.122	.641	.714
X214	112.64	379.296	.609	.716
X215	113.10	408.173	-.172	.740
X216	113.52	382.622	.531	.719
X217	112.32	378.059	.708	.714
X218	112.58	377.596	.694	.714
X219	113.90	396.214	.242	.728
X220	113.48	397.398	.132	.730
X221	113.12	377.210	.591	.715
X222	113.00	387.143	.386	.723
X223	113.16	387.484	.378	.723
X224	113.74	395.747	.281	.728
Total	57.72	100.532	1.000	.842

*warna merah merupakan aitem yang gugur

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.731	25

Sesudah *Item* gugur

1. Skala Agresivitas Verbal

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.01	32.52	75.683	.472	.907
Y.02	32.46	75.029	.500	.907
Y.03	32.56	76.864	.607	.905
Y.04	32.70	75.765	.540	.905
Y.05	32.76	76.676	.509	.906
Y.06	32.68	78.630	.416	.908
Y.07	32.40	71.796	.622	.903
Y.08	32.70	74.786	.549	.905
Y.09	32.40	72.327	.588	.905
Y.10	32.66	76.147	.431	.908
Y.11	32.18	74.559	.507	.907
Y.12	32.84	78.137	.430	.908
Y.13	32.62	73.710	.701	.901
Y.14	32.46	75.478	.504	.906
Y.15	32.68	74.059	.608	.904
Y.16	32.44	76.782	.470	.907
Y.17	32.58	73.514	.670	.902

Y.18	32.50	73.724	.652	.903
Y.19	32.60	73.224	.717	.901
Y.20	32.58	75.840	.621	.904

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.909	20

2. Skala Kematangan Emosi

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.01	56.50	65.276	.592	.864
X1.02	56.34	64.964	.462	.867
X1.03	57.00	61.755	.544	.863
X1.04	56.70	66.010	.338	.871
X1.05	56.46	63.437	.604	.862
X1.06	56.66	61.249	.525	.865
X1.07	56.42	65.963	.500	.866
X1.08	56.78	64.053	.399	.870
X1.09	57.46	62.458	.447	.868
X1.10	56.58	64.738	.566	.864
X1.11	56.44	67.313	.354	.870
X1.12	57.24	62.553	.504	.865
X1.13	57.28	62.614	.483	.866
X1.14	56.54	66.743	.406	.869
X1.15	56.56	62.864	.599	.862
X1.16	56.68	62.875	.470	.867
X1.17	56.50	64.378	.580	.863
X1.18	56.62	64.240	.497	.865
X1.19	56.72	65.512	.462	.867

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.872	19

3. Skala Konformitas

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.01	43.20	84.449	.348	.876
X2.02	43.14	82.449	.476	.872
X2.04	44.06	82.874	.346	.878
X2.05	43.24	81.411	.479	.872
X2.06	43.42	81.024	.587	.868
X2.08	43.52	80.826	.416	.875
X2.09	43.30	78.908	.710	.864
X2.10	43.72	82.002	.439	.873
X2.11	44.24	83.656	.353	.876
X2.12	43.98	82.959	.438	.873
X2.13	43.52	78.132	.637	.865
X2.14	43.36	79.500	.612	.867
X2.16	44.24	82.390	.445	.873
X2.17	43.04	78.774	.728	.863
X2.18	43.30	79.357	.658	.865
X2.21	43.84	78.627	.584	.868
X2.22	43.72	83.226	.376	.876
X2.23	43.88	82.353	.431	.874

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	18

C. Skala Penelitian

1. Skala Agresivitas Verbal

Nama :
 Jenis Kelamin : L/P
 Usia :
 Sekolah :
 Kelas :
 Petunjuk pengisian.

Dimohon untuk mengisi pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan **JUJUR** dikarenakan pernyataan-pernyataan di bawah ini tidak terdapat jawaban **benar** atau **salah**, namun hanya terdapat pilihan jawaban yang **sesuai** atau **tidak sesuai** dengan kondisi anda. Kendati demikian, berikut adalah petunjuk pengisian kuesioner ini. Saudara/saudari dipersilahkan untuk memberi jawaban dengan mengisi di kolom yang sudah tersedia dengan pilihan sebagai berikut:

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengejek pemain lawan yang bermain dengan buruk di <i>game</i>				
2	Saya berkata kepada pemain lain yang bermain buruk untuk bermain lebih buruk lagi				
3	Saya memberikan saran kepada pemain yang bermain buruk di <i>game</i>				
4	Saya memarahi teman satu tim yang bermain dengan buruk di <i>game</i>				
5	Saya menyemangati teman satu tim yang bermain buruk				
6	Saat ada pemain lain yang sedang <i>lag</i> , saya berkata kepadanya untuk tidak bermain terlebih dahulu				
7	Saya mengancam pemain lawan bahwa saya akan mengincarnya sampai pertandingan berakhir				
8	Saya melampiaskan kekesalan dengan meneror akun media sosial orang				
9	Saya mengancam pemain lawan bahwa saya akan membantai mereka dalam pertandingan				
10	Saya mengancam pemain lain bahwa saya akan mencari alamat tempat tinggal mereka				
11	Saya tidak mengintimidasi pemain lawan dengan perkataan				
12	Persoalan yang ada di <i>game</i> tidak perlu dibawa ke kehidupan nyata				
13	Saya berbohong bahwa akun <i>game</i> saya punya banyak <i>skin</i> mahal				
14	Saya mengajak pemain lawan berduel satu lawan satu, namun saya membawa tim saya				
15	Saya mengatakan seadanya perihal <i>items</i> berbayar yang ada di akun <i>game</i> saya				
16	Saat menantang satu lawan satu, saya tidak membawa teman satu tim				
17	Saya berkata bahwa akun <i>game</i> saya sudah mencapai <i>level</i> tertinggi, namun kenyataannya tidak demikian				
18	Saya berbohong bahwa jaringan saat bermain <i>game</i> buruk, sehingga membuat tim saya kesal				
19	Saya berkata apa adanya soal capaian <i>level</i> pada akun <i>game</i> saya				
20	Saya tidak berbohong perihal jaringan saya saat bermain <i>game</i>				

2. Skala Kematangan Emosi

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memelankan suara saat sedang di perpustakaan				

2	Saya memiliki rencana untuk berkuliah di perguruan tinggi				
3	Saya bercanda dengan teman di berbagai situasi				
4	Saya hanya mengikuti alur tanpa merencanakan perkuliahan				
5	Saya ikut mengerjakan tugas kelompok di sekolah				
6	Saya memasrahkan tugas saya kepada anggota lain di kelompok saya				
7	Setiap orang memiliki kelebihan masing-masing, begitu juga dengan saya				
8	Saat marah saya mampu untuk menahannya				
9	Saya membandingkan diri saya dengan orang lain				
10	Saya menyelesaikan persoalan dengan mengamati fakta yang ada				
11	Pendapat saya berlandaskan dengan fakta yang ada				
12	Saya mengandalkan imajinasi untuk menyelesaikan persoalan				
13	Pendapat saya berlandaskan pada perkiraan semata				
14	Saya paham tentang pelajaran-pelajaran yang diajarkan di sekolah				
15	Saya tidak tertarik untuk memahami apa yang diajarkan di sekolah				
16	Saya menyalahkan keadaan atas kegagalan saya				
17	Saya menghargai kebersamaan saya dengan keluarga				
18	Saya tidak memiliki hal yang berharga serta tujuan dalam kehidupan saya				
19	Saya tidak memahami kelebihan apa yang saya miliki				

3. Skala Konformitas

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya meniru gaya bermain dari pemain profesional (<i>pro player</i>) untuk meningkatkan <i>skill</i> bermain <i>game online</i>				
2	Saya mengikuti kegiatan <i>ekstrakurikuler</i> yang teman-teman ikuti				
3	Saya tidak mengikuti kegiatan yang tidak saya sukai, meskipun teman-teman mengikutinya				
4	Saya meniru pemain nama-nama dari pemain profesional (<i>pro player</i>)				
5	Saya mengikuti bimbel agar dapat berkumpul dengan teman-teman				
6	Saya tidak mengikuti bimbel karena mampu belajar secara mandiri				
7	Saya merasa lebih percaya diri berpenampilan seperti teman-teman saya				
8	Saya suka mengenakan pakaian seperti yang dikenakan teman-teman				
9	Saya merasa lebih percaya diri dengan penampilan				

	yang berbeda dari teman-teman				
10	Saya merasa tidak harus mengikuti gaya <i>trend</i> saat ini				
11	Saya ingin memakai sepatu sekolah seperti milik teman saya				
12	Saya senang berpenampilan seperti yang disarankan teman-teman saya				
13	Saya merasa tidak harus sama dengan teman-teman saya				
14	Bergaul dengan teman-teman mengubah cara berpikir saya				
15	Apapun hasil diskusi di kelas, saya pasti menyetujuinya				
16	Saya mengikuti keinginan teman-teman di tongkrongan meskipun saya kurang nyaman				
17	Walaupun sebenarnya tidak setuju, saya mengikuti pendapat kelompok saya saat mengerjakan tugas				
18	Saya tidak mengikuti teman-teman di tongkrongan jika saya tidak setuju dengan mereka				

D. Skor Hasil Penelitian

Responden	Agresivitas Verbal	Kematangan Emosi	Konformitas
1	35	53	33
2	36	67	30
3	39	64	37
4	40	57	48
5	44	49	44
6	31	59	47
7	38	60	42
8	36	62	42
9	33	61	39
10	40	53	58
11	33	58	47
12	23	74	38
13	41	67	38
14	32	62	41
15	27	63	41
16	41	64	42
17	41	60	48
18	32	56	38
19	34	64	39
20	42	60	44
21	42	50	45
22	41	64	41
23	42	64	39
24	29	64	46
25	38	66	42
26	27	51	48
27	34	64	40
28	37	55	41

29	42	56	42
30	34	63	41
31	45	58	45
32	33	58	42
33	26	70	40
34	32	62	43
35	33	54	42
36	24	65	41
37	53	56	37
38	39	57	42
39	35	63	31
40	39	63	48
41	37	57	41
42	43	56	38
43	39	50	45
44	40	60	45
45	27	62	36
46	42	58	42
47	41	56	41
48	47	52	35
49	38	61	38
50	37	65	39
51	39	65	38
52	37	59	39
53	37	58	43
54	43	52	41
55	42	60	30
56	43	51	43
57	35	60	35
58	35	61	35
59	35	61	39
60	37	59	39
61	40	65	56
62	37	53	46
63	48	54	48
64	31	47	47
65	36	59	42
66	41	62	37
67	38	67	35
68	41	60	44
69	37	55	40
70	39	59	41
71	34	66	46
72	37	61	40
73	51	47	54
74	32	59	38
75	38	65	34
76	32	47	44
77	31	62	39
78	51	48	40
79	58	51	48
80	42	49	43

81	37	52	57
82	40	64	44
83	29	68	48
84	55	50	42
85	36	61	43
86	24	64	46
87	40	58	42
88	35	61	43
89	32	65	42
90	41	59	43
91	38	58	43
92	40	57	43
93	36	58	44
94	41	58	39
95	28	60	36
96	34	56	43
97	45	52	45
98	45	54	34
99	32	60	42
100	41	59	56
101	49	48	42
102	32	58	39
103	24	62	44
104	40	67	27
105	41	55	43
106	34	69	40
107	32	59	45
108	33	68	37
109	34	61	37
110	47	54	35
111	35	53	44
112	63	51	28
113	31	64	42
114	27	49	39
115	48	54	41
116	34	56	43
117	34	54	47
118	33	56	44
119	36	54	40
120	36	54	41
121	40	59	43
122	41	54	59
123	39	58	42
124	34	66	33
125	55	53	51
126	64	46	56
127	67	46	55
128	68	47	51
129	64	46	53
130	65	45	53
131	67	47	53
132	59	46	51

133	64	44	53
134	62	47	55
135	66	40	51
136	66	47	55
137	61	43	55
138	52	48	52
139	51	43	51
140	54	48	50
141	52	51	47
142	57	49	51
143	54	42	50
144	61	41	62
145	54	44	55
146	52	46	52
147	50	49	52
148	52	47	52
149	59	44	54
150	53	47	50
151	66	54	62
152	52	47	51
153	51	45	47
154	53	48	52
155	67	47	64
156	63	47	54
157	64	43	49
158	55	46	51
159	51	46	47
160	49	47	51
161	66	35	51
162	51	48	51
163	62	47	62
164	55	44	46
165	68	33	53
166	56	50	49
167	64	32	58
168	62	45	63
169	64	30	56
170	65	44	64
171	68	37	59
172	36	66	47
173	39	62	56
174	64	43	64
175	67	32	60
176	58	50	50
177	39	60	52
178	63	35	59
179	40	61	52
180	63	45	63
181	70	33	62
182	37	59	53
183	63	45	64
184	58	47	55

185	39	53	50
186	66	37	63
187	60	49	53
188	42	55	53
189	63	47	62
190	59	47	50
191	43	57	50
192	55	47	58
193	58	46	50
194	42	52	51
195	58	46	49
196	42	51	50
197	59	50	51
198	54	48	49
199	56	45	50
200	57	46	54
201	58	47	47
202	61	48	61
203	62	45	57
204	58	50	57
205	63	38	57
206	59	49	56
207	66	44	56
208	62	33	46
209	66	37	55
210	64	35	53
211	67	32	52
212	62	29	51
213	70	29	52
214	65	31	53
215	65	37	52
216	59	49	48
217	60	34	53
218	61	43	49
219	57	42	51
220	53	35	49
221	60	46	46
222	63	44	50
223	58	47	53
224	56	38	50
225	71	31	51
226	55	45	51
227	69	30	45
228	60	45	49
229	70	35	49
230	59	40	49
231	58	43	49
232	69	37	58
233	56	42	52
234	71	31	53
235	57	45	55
236	71	42	53

237	54	38	48
238	65	40	60
239	57	44	50
240	69	32	51
241	62	32	61
242	60	45	48
243	64	34	65
244	66	38	63
245	65	37	59
246	68	36	48
247	72	34	50
248	69	31	55
249	64	37	53
250	60	42	52
251	67	38	63
252	63	37	52
253	70	34	46
254	73	31	49
255	71	36	49
256	64	34	57
257	66	37	53
258	53	51	53
259	57	54	51
260	60	39	62
261	66	35	59
262	64	36	62
263	64	36	57
264	67	39	60
265	67	40	54
266	66	35	58
267	66	37	60
268	73	30	49
269	68	37	59
270	71	30	51
271	63	34	61
272	58	45	50
273	65	36	58
274	70	47	46
275	69	28	47
276	71	32	49
277	69	45	50
278	74	37	49
279	70	33	52
280	70	31	51
281	72	31	48
282	56	49	49
283	53	51	50
284	58	54	47
285	57	54	51
286	57	55	50
287	60	51	53
288	60	52	51

289	61	54	52
290	58	53	52
291	56	51	52
292	59	50	52
293	54	53	55
294	58	57	51
295	60	55	49
296	58	54	50
297	59	52	51
298	55	54	56

SURAT KETERANGAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEHUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 PURWODADI
Jalan R. Suprpto Nomor 02 Purwodadi, Grobogan Kode Pos 58111 Telpn 0292-421010
Faksimile 0292-422609 Surat Elektronik smansapurwodadi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 613 / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Grobogan Provinsi Jawa Tengah menerangkan bahwa :

Nama : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq
NIM : 1907016137
Fak./Program Studi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang / Psikologi

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian tentang *Agresivitas Verbal Siswa SMA N 1 Purwodadi yang bermain Game Online* untuk memenuhi tugas kuliah.

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purwodadi, 11 September 2023
Kepala Sekolah

Denny Rachmadi, S.Pd., M.Kom.
NIP. 19760 08 200501 1 004

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq
Tempat, tanggal lahir : Grobogan, 16 Juli 2000
Alamat : Jl. Anggada III Blok T.10 Rt. 006 Rw. 020, Ayodya I,
Kuripan, Purwodadi, Grobogan
Email : ghifariputra45@gmail.com
LinkedIn : Ghifar Jr

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Ayodya I
2. SDN 3 Kuripan
3. SMP Negeri 1 Purwodadi
4. SMA Negeri 1 Purwodadi

Semarang, 20 September 2023



Ghifari Julianizar Putra Abdul Razaq